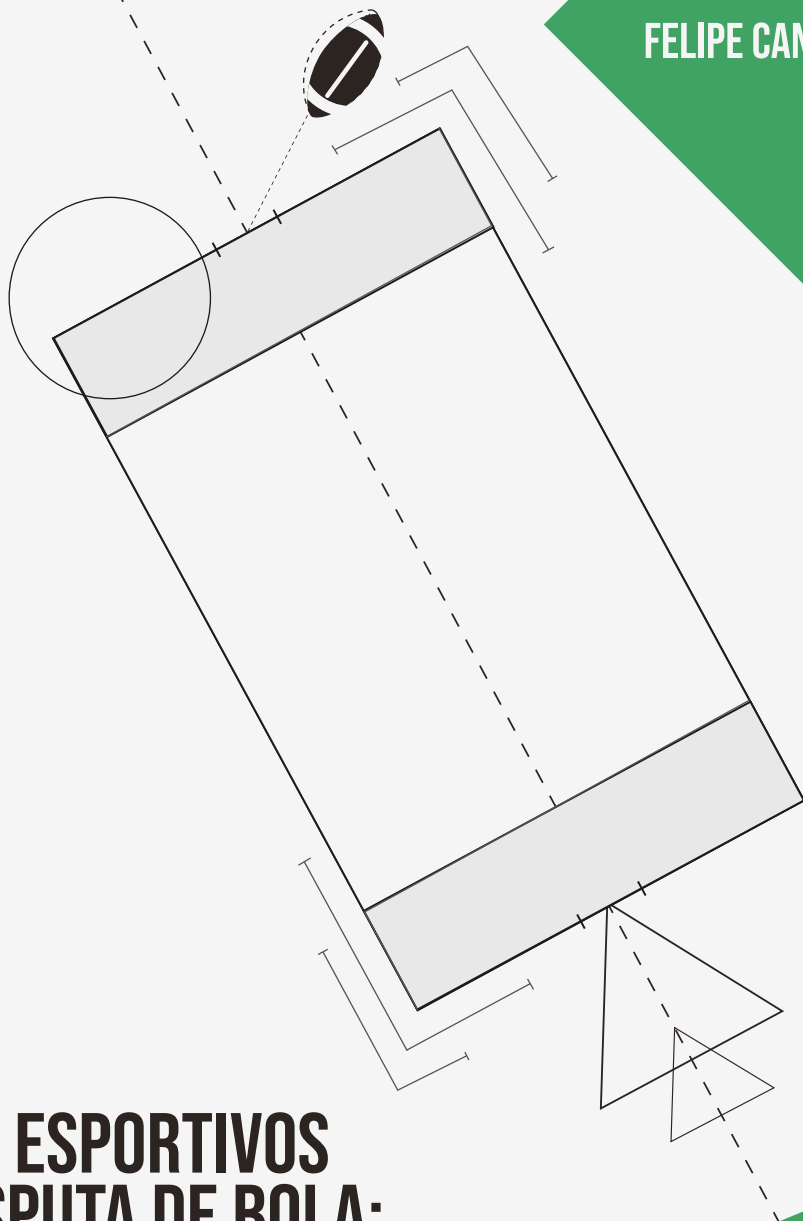


GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

FELIPE CANAN



VOLUME 3

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA:

JOGOS DE BOLA A UMA
ÁREA ESPECÍFICA



editora
UEA

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA:
JOGOS DE BOLA A
UMA ÁREA ESPECÍFICA**

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

Wesley Sá
Editor Executivo

Raquel Maciel
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 3

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA:
JOGOS DE BOLA A UMA ÁREA ESPECÍFICA**



Raquel Maciel
Projeto Gráfico

Lucas Ramos
Marcos Rocco
Marcelo Coelho
Revisão

Emanuely Oliveira
Khalyl Carvalho
Diagramação

Khalyl Carvalho
Finalização

Emanuely Oliveira
Ilustrações

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

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

C213g
2024

Jogos esportivos de disputa de bola: jogos de bola à uma
área específica. Guia funcional dos jogos esportivos de
bola v.3/ Felipe Canan.1.ed. – Manaus (AM):
Editora UEA, 2024.
301 p.: il., color; 21 cm. [E-book]
Formato PDF

ISBN 978-85-7883-649-8

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola 3. Área
específica. I. Canan, Felipe. 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

INTRODUÇÃO	8
Apresentação	8
JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA A UMA ÁREA ESPECÍFICA	21
<i>American Football (Football American Gridiron Football ou American Gridiron ou Futebol Americano)</i>	23
<i>Barú</i>	32
<i>Beach Flag Football (Beach Flagball)</i>	37
<i>Beach Rugby (Beach Fives Rugby)</i>	46
<i>Beach Tag Rugby</i>	51
<i>Beach Touch (Beach Touch Football)</i>	56
<i>Beach Touch Rugby</i>	62
<i>Beach Ultimate (Beach Ultimate Frisbee)</i>	68
<i>Canadian Football (Canadian Gridiron Football ou Canadian Gridiron ou Futebol Canadense ou Futebol Canadano)</i>	73
<i>Club Speedball (Intercollegiate Speedball) e Indoor Club Speedball (Indoor Intercollegiate Speedball)</i>	82

<i>Combaton</i>	88
<i>Eight-Man Football (8 man Football ou Eight-Man American Football)</i>	95
<i>Flag Football 8x8 (Flagball 8x8 ou Flag 8x8)</i>	104
<i>Flag Football (Flagball)</i>	113
<i>Indoor American Football (Indoor Football ou Arena American Football ou Arena Football)</i>	122
<i>Indoor Flag Football (Indoor Flagball)</i>	131
<i>Indoor Touch (Indoor Touch Football)</i>	140
<i>Indoor Ultimate (Indoor Ultimate Frisbee)</i>	146
<i>Jugger</i>	152
<i>Ki o Rahi (Ki-O-Rahi ou Rahi-Ball)</i>	162
<i>La Rosquilla</i>	171
<i>Nine-Man Football (9 Man Football ou Nine-Man American Football)</i>	176
<i>Noqball</i>	185
<i>Rugby 10s</i>	193
<i>Rugby League</i>	200
<i>Rugby Sevens</i>	207
<i>Rugby (Rugby Union; Rugby 15; Rúgbi)</i>	214

<i>Seven-man football (7-Man Football ou Seven-Man American Football ou American 7s Football ou 7 on 7 American Football)</i>	221
<i>Six-Man Football (6 Man Football ou Six-Man American Football)</i>	230
<i>Snow Rugby</i>	239
<i>Tag Rugby (Tag Football ou Tag)</i>	244
<i>Touch American Football (Two Hand Touch Football)</i>	251
<i>Touch (Touch Football)</i>	261
<i>Touch Rugby</i>	267
<i>Ultimate (Ultimate Frisbee)</i>	273
<i>Underwater Football</i>	278
<i>Underwater Rugby</i>	283
<i>Xrugby (RugbyX ou Rugby X)</i>	288
REFERÊNCIAS	295
SOBRE O AUTOR	300

INTRODUÇÃO

APRESENTAÇÃO

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

Partindo de bases teóricas sólidas como, por exemplo, a de Parlebas (2001) em relação à compreensão praxiológica (da lógica interna), a de Thorpe, Bunker e Almond (1986) em relação à sistematização e classificação, especialmente em relação aos problemas táticos que os jogos apresentam, teórica que subsidie uma melhor descrição dos jogos no sentido da compreensão da sua lógica funcional, do como jogar. Intenta-se apresentar ao leitor como o jogo é jogado.

Para que essa construção e a conseqüente melhor descrição dos jogos em espécie seja possível, partiu-se da própria compreensão e conceituação do esporte, dos jogos esportivos de bola e de todas as suas categorias e subcategorias. Os conceitos de esporte e de

jogos esportivos de bola são discutidos e apresentados no Volume 1 desta Coleção. Os conceitos das categorias de jogos esportivos de bola (jogos de disputa de bola, jogos de troca de bola, jogos de rebatida e jogos de alvo) são apresentados sempre no primeiro volume destinado à descrição dos jogos da respectiva categoria.

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

Os demais volumes da Coleção dedicam-se exclusivamente à descrição de alguns jogos esportivos de bola, sempre deixando clara qual a categoria e subcategorias abarcadas. A conceituação das subcategorias é realizada na Apresentação do respectivo volume em que seus jogos são descritos.

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

Por esporte, assume-se aqui a acepção de práticas motrizes, competitivas, regulamentadas e institucionalizadas. Nenhum jogo que não apresenta essas

características é descrito neste Volume e nesta Coleção. Um jogo popular, mas não institucionalizado, ou um jogo de performance mental, mas sem exigências motrizes, por exemplo, não são abarcados.

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

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

Quadro 01 - Categorização dos jogos esportivos de bola

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

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

Fonte: o autor

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

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

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

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

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

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

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

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

Em outras palavras, o polo estrutural concede ao jogo o seu caráter formal, oficial, próprio de competições oficiais. Mas se passar por modificações para ser adaptado a contextos recreativos ou pedagógicos, ainda assim é possível ser mantida a essência do jogo,

a sua funcionalidade. Por exemplo, se, em um jogo de *basketball* utilizar-se uma bola de *football association*, há uma modificação deste elemento estrutural (móbil), mas isso não necessariamente gera uma descaracterização do jogo de *basketball*, uma vez mantida sua dinâmica funcional (objetivos, ocupação do espaço e dinâmica do ataque e da defesa).

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

Os papéis sociomotores dizem respeito aos direitos e deveres de cada jogador no jogo, diferenciando-os ou não (muitos jogos não apresentam essa diferenciação, mas outros sim, como no caso daqueles que têm a figura do goleiro, que tem direitos e deveres diferentes dos jogadores de linha). Os subpapéis referem-se à situação em que o jogador se encontra em relação ao móbil a cada momento, sendo os mais comuns, o de atacante com móbil, atacante sem móbil e defensor. Em muitos jogos, como os de disputa de bola, os defensores são divididos entre aqueles que defendem o atacante com móbil e aqueles que defendem o atacante sem móbil. Em outros jogos, é possível se identificar subpapéis diferentes, como no caso do baseball, em

que um atacante (jogador com o taco) inicialmente é um rebatedor e depois, se conseguir uma rebatida, torna-se um corredor.

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

As regras de ação tratam-se de todas as possibilidades de ação admitidas pela regra do jogo e de acordo com a fase do jogo, o papel exercido, o subpapel em que se encontra e a intenção tática objetivada pelo jogador. Ao adquirir a posse do móbil, o jogador pode, por exemplo, segurá-lo, passá-lo, lançá-lo ao objetivo etc. A regra de ação indica essas possibilidades mais comuns àquele jogador naquela situação, mas a forma de executá-las diz respeito às técnicas utilizadas, aos gestos motores, à motricidade utilizada para realização da ação. A técnica, assim, varia conforme a regra do jogo (com a mão, com o pé, com um implemento, como, por exemplo, raquete ou taco etc.) e as próprias possibilidades motrizes (passes, lançamentos ou rebatidas de variados tipos, com variadas trajetórias e

alturas, etc.). Um glossário de termos próprios dos jogos esportivos de bola, contendo, inclusive, as regras de ação, encontra-se no Volume 1 desta Coleção.

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

Essa descrição trata os elementos da estrutura geral e da dinâmica funcional como categorias analíticas e descritivas e, especialmente em relação à dinâmica funcional, baseia-se nos fatores para ela determinantes (fases do jogo, papéis e subpapéis sociomotores dos jogadores, intenções táticas e regras de ação). As técnicas propriamente ditas não são descritas, pois fogem ao escopo generalista proposto nesta Coleção. Por serem muito específicas de cada jogo e, ao mesmo tempo variáveis dentro de um mesmo jogo, não são elencadas. A ideia não é descrever como o jogador deve fazer, mas o que pode fazer. O “como” seria a técnica, ao passo que o “o que” é a regra de ação. Basta, a partir do conjunto de informações relativos ao “o que”, o leitor deduzir os “como”.

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

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

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

No caso de imagens, algumas foram adicionadas a cada jogo na presente Coleção. Não se tem dúvidas de que o texto e as imagens aqui apresentados já se mostrem suficientes para permitir a compreensão dos jogos. Contudo, não se tem dúvidas também de que

seu complemento com imagens e vídeos da internet contribua para uma compreensão mais facilitada e ampla. Buscar e seguir perfis oficiais e, eventualmente, não oficiais de cada jogo nas redes sociais também contribui para sua compreensão.

O presente Volume especificamente dedica-se à subcategoria de jogos de bola a uma área específica, da categoria de jogos esportivos de disputa de bola. Os jogos de bola a uma área específica são aqueles em que a equipe tem como objetivo chegar com o móbil a determinada área (na maioria dos casos, a linha de fundo adversária) e não necessariamente lançá-lo a um alvo. Isso não significa que não possa também apresentar alvos (um gol, por exemplo), mas sim que, se isso ocorrer, eles geram uma pontuação secundária, de forma que o objetivo ofensivo principal da equipe sempre consiste na chegada à área.

A maioria desses jogos adota manipulação do móbil com as mãos (embora muitos permitam também o uso dos pés) e, em um polo, muitos deles permitem que o seu portador se desloque conduzindo-o, o que possibilita à defesa a utilização de muito contato físico para impedir sua progressão (ou outros tipos de procedimentos – *tag*, *touch*, etc. - em jogos pedagogicamente adaptados para que não haja contato físico). Em outro polo encontra-se jogos em que o deslocamento do atacante com móbil é proibido, caracterizando-se eminentemente como jogos de passes. São os principais exemplares do polo com possibilidade de deslocamento do atacante com móbil, o *rugby* e o *american football*, dos quais derivam direta ou indiretamente a maioria dos demais. No polo em

que o atacante não pode deslocar-se com o móbil encontra-se como principal expoente o *ultimate frisbee*.

Destaca-se que os jogos *american rugby*, *arena rugby*, *austus*, *bladderball*, *calcio fiorentino*, *commonwealth football*, *english gridiron*, *eton field game*, *eton wall game*, *harpastum*, *indian football*, *international rules football*, *international rules rugby*, *medieval football*, *new austus football*, *new samoa rules football*, *north america gridiron*, *pushball*, *samoa rules*, *sprint football*; *swedish football*; *tambo rugby*; *unified gaelic-australian association rules football*, *universal football*, *universal rugby*, *universal rules football*, *volata* e *yubi lakpi*, embora possam ser encontrados em catálogos da internet enquanto componentes da família de jogos de bola à área específica (ou alguma nomenclatura equivalente), tratam-se, até onde conseguiu-se aqui averiguar, de jogos não institucionalizados (jogos antigos que nunca foram ou já não encontram-se mais institucionalizados ou jogos novos ainda não institucionalizados até o fechamento da presente Edição) e, por isso, não componentes da amostra descritiva desta Coleção.

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA A UMA ÁREA ESPECÍFICA

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

Optou-se por ordenar a apresentação a partir da ordem alfabética do nome dos jogos (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo em conta as razões introdutoriamente expostas), sem dividi-los em subcategorias (pautadas ou não nos critérios

classificatórios adotados nesta Coleção). Essa opção deu-se primeiramente porque os critérios classificatórios “tipo de espaço” e “relações de colaboração” são pouco incidentes e, por isso, pouco relevantes na subcategorização dos jogos esportivos de disputa de bola.

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

AMERICAN FOOTBALL (FOOTBALL AMERICAN GRIDIRON FOOTBALL OU AMERICAN GRIDIRON OU FUTEBOL AMERICANO)¹



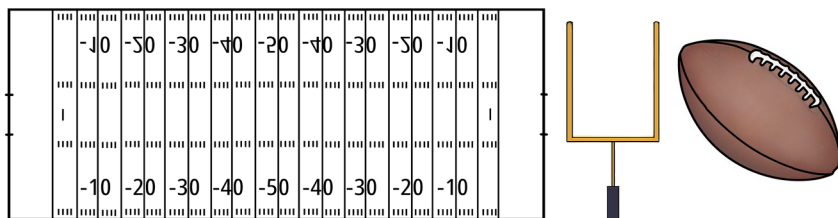
ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (73,2 a 91,4 por 45,7 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 8 a 10 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralelas a elas, devem ser marcadas 9 linhas, cada uma distante

¹ O *football association* ou *soccer* também é chamado de *football*. Contudo, isso acontece em países em que ele é mais popular do que o *american football*, neste caso chamado de *american football* mesmo. Existe uma versão do *american football* conhecida como *sprint football* ou *lightweight football*, que adota exatamente as mesmas regras do primeiro, mas permite a participação exclusivamente de praticantes que pesam 81 ou menos quilos. Portanto, em termos funcionais, trata-se do mesmo jogo esportivo que o *american football*. O *american speedball*, por sua vez, trata-se de um jogo tradicional norte-americano, utilizado pedagogicamente, mas que não apresenta ainda a característica de institucionalização.

4,6 metros (5 jardas) da outra ou, ao menos, 4 linhas, cada uma distante 9,1 metros (10 jardas) da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o *american football* tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “Y”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente pouco atrás da linha final de cada *endzone* (fora do campo, portanto).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football* (*soccer*). Os jogadores devem usar capacete com máscara facial e proteções para o corpo, principalmente ombros.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 11 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto de que os jogadores que terão possibilidade de receber passes/entregas feitos pelo *quarterback* (jogador que inicia as jogadas de ataque) devem ser previamente identificados (são chamados de elegíveis). Além disso, a

própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. É comum também que os jogadores sejam especializados em defesa, ataque ou situações de chute, cada qual com um time específico de 11 jogadores. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 12 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com duas séries de posses (quantidade de ataques necessários para equipe marcar um ponto, dentro dos limites possíveis) por equipe, iniciando a 22,9 metros (25 jardas) da *endzone* adversária (procedimento semelhante ao realizado após um *touchdown*). Realizam-se tantos períodos extras quanto necessários, até que uma equipe termine à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 13,7 metros da linha central (marca das 35 jardas), em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 9,1 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um

scrimmage do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage* (contudo, se o passador, estando no *pocket*, que é a área logo atrás dos atacantes sem bola que o protegem, lança a bola propositalmente para fora com intuito de não ser derrubado, sua equipe é punida e o próximo *scrimmage* inicia alguns metros atrás do anterior). Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 13,7 (15 jardas) ou 2,7 metros (3 jardas) da *endzone* adversária, à sua escolha, chamada *try*. Se chutar a gol da marca de 13,7 metros e acertá-lo (conversão ou *extra point*), ganha mais 1 ponto. Se conseguir um novo *touchdown* da marca de 2.7 metros (conversão de 2 pontos), ganha mais 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal*, que vale 3 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta (a partir de bola no chão ou de bate-pronto) a bola

a gol, acertando-o. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante o *try* do adversário.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe (elegíveis) não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem

bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O jogador que recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra, só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e

nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a ou abraçando-a) e protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão (considera-se que o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos), pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é derrubado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão.

Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 9,1 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos 9,1 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Os chutes podem ser direcionados a gol (*field goal*), se a equipe estiver suficientemente próxima, ou simplesmente para frente (*punt*). Normalmente isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na quarta descida. Ao chutar para frente, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que chutou. Os chutes são realizados também a partir do *scrimmage* e *snap* e podem ser bloqueados pelo adversário. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrimmage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e atrás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se,

fora da área for tocado, a equipe adversária reinicia o jogo com um *scrimmage* alguns metros à frente do local. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. O contato físico sobre o atacante com bola, chamado placagem ou *tackle*, em geral consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja derrubá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que, além do contato físico, podem cercar, retirar ou roubar a bola. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes (exceto o *kickoff*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou for placado pelo adversário, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

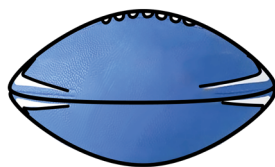
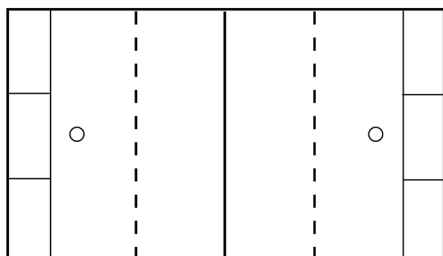
BARÚ



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo/quadra é retangular (30 por 15 metros), em superfície macia (grama) ou rígida (madeira, cimento). O campo/quadra é dividido por uma linha central e cada metade é dividida por duas linhas, uma a 3 metros da linha de fundo (zona de pontuação) e uma a 9 metros da linha de fundo (linha de barreira). A zona de pontuação é dividida em três partes iguais, das quais a central é a zona de pontuação bonificada e as das extremidades são as zonas de pontuação simples. Centralizado e a 2 metros de cada linha de pontuação há um ponto penal.

Alvo: é a zona de pontuação defendida pela equipe adversária.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola oval do *american football* ou semelhante.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete uma falta violenta ou que impede uma clara chance de ponto, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 8 minutos cada. Cada tempo tem a pontuação contada individualmente, como no *volleyball* (não soma-se os pontos do primeiro tempo com os do segundo). A equipe que vencer os dois tempos é vencedora do jogo. Se um tempo termina empatado, é vencedora do jogo a equipe que vencer o outro tempo. Se cada equipe vence um tempo ou se ambos terminam empatado, disputa-se um tempo extra, com ponto de ouro. Ou seja, a equipe que primeiro marcar um ponto é vencedora do jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute feito pela equipe de defesa em direção ao meio campo/quadra da equipe de ataque. O chute é realizado do ponto penal da defesa e todos os jogadores devem estar em sua metade do campo/quadra, fora da zona de pontuação. O segundo tempo inicia da mesma forma. Se houver o tempo extra, ele inicia com um sobe-dois (procedimento em que o árbitro lança a bola para o alto no centro do campo/quadra e ele é disputada por um jogador de cada equipe). Quando a bola sai de jogo, é reposta do local pela equipe que não a tocou por último. O cobrador deve tocá-la no chão e então passá-la ou conduzi-la (se a cobrança é realizada de uma borda da zona de pontuação, obrigatoriamente deve ser por meio de passe). Em caso de violações ou faltas leves, a equipe ofendida repõe a bola em jogo do lugar, por meio de condução ou passe livre após o cobrador ter tocado a bola no chão (se a falta for a menos de 2 metros da zona de pontuação, cobra a 2 metros dela). Se o jogador comete a segunda falta leve e sempre em caso de falta violenta, falta que impeça uma clara chance de gol ou falta cometida pela defesa dentro da zona de pontuação que defende, a equipe ofendida cobra um pênalti. A cobrança é realizada do ponto penal da meia quadra de defesa, a partir de um chute da bola posicionada no chão (um companheiro pode apoiar a mão sobre a bola, mantendo-a equilibrada). Dois atacantes sem bola ficam na zona de pontuação adversária para receber o passe e a equipe de defesa fica entre sua linha de barreira e a linha central (a, no mínimo, 2 metros de distância desta). Os demais atacantes ficam atrás da linha da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *touchdown*, que acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com as mãos na zona de pontuação adversária. O ponto somente é válido se o atacante recebe um passe dentro da zona de pontuação (não pode adentrá-la por meio de passos em posse de bola) e, tendo ambos os pés nela, apoia a bola no chão. Os passes podem ser feitos de qualquer lugar e os pontos variam conforme ao tipo de passe realizado e o local de recepção. *Touchdowns* feitos a partir de passes realizados com as mãos (uma ou duas) valem 1 ponto. *Touchdowns* feitos a partir de passes realizados com os pés valem 2 pontos. Sempre que o *touchdown* é realizado na zona de pontuação bonificada, além dos pontos, a equipe cobra um tiro penal, que vale 1 ponto (embora a cobrança seja com o pé, o *touchdown* proveniente de tiro penal vale apenas 1 ponto).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo/quadra, exceto dentro da zona de pontuação de ataque, na qual um jogador não pode deslocar-se em posse de bola (mas pode pivotar, passar a bola ou tocá-la no solo, marcando o *touchdown*).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, mas especialmente com as mãos (uma ou duas). O atacante com bola pode mantê-la por, no máximo, 5 segundos e durante este tempo pode segurá-la, realizar fintas (de corpo ou passe), pivotar

(movimentar um dos pés enquanto o outro permanece fixo no chão), realizar um máximo de 3 passos (exceto dentro da zona de pontuação de ataque) e passá-la. Um passe com os pés pode ser realizado em qualquer direção. Um passe com uma mão pode ser realizado para frente ou para o lado, mas não para trás. Um passe com as duas mãos pode ser realizado para trás ou para o lado, mas não para frente. Se um defensor desviar a bola segurada ou passada pelo atacante e ela cair no chão, adquire a posse da bola. Qualquer atacante próximo dela deve imediatamente afastar-se ao menos 1 metro, permitindo o reinício pela equipe adversária. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse (no chão ou no ar), mas desde que sem contato físico intencional com os adversários.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, desde que sem contato físico intencional. Os defensores podem ficar próximos (pressionando) ou distantes (cercando), desde que sem contato físico, podem tirar a bola das mãos do atacante e bloquear passes. Os defensores dos atacantes sem bola podem interceptar passes, flutuar, cobrir, dobrar, trocar de atacante com outro defensor e disputar bolas sem posse (no chão ou no ar). Sempre que o defensor desvia a bola (de um passe ou do domínio do atacante) e ela cai no chão, a posse passa para a defesa. Assim que recuperar a posse de bola, o defensor deve tocá-la no chão e então continuar a jogada (conduzindo ou passando a bola).

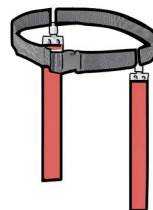
BEACH FLAG FOOTBALL (BEACH FLAGBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (22,90 por 22,90 metros), em superfície de areia, sem linha central. Cada fundo do campo é continuado por 9,1 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. A 4,6 metros de cada *endzone* há uma linha pontilhada (ou indicada por cones nas laterais), sinalizando a marca de tentativa de 1 ponto (centralizada de frente para o gol) e demarcando a zona sem corrida (entre a marca e a linha da *endzone*).

Alvo: o único alvo do jogo é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, semelhante à de *american football*, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*flags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com 38 centímetros de comprimento. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com suas duas faixas presas ao cinto.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto pelo fato de que a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. No início de cada jogada, um jogador da equipe atacante responsabiliza-se pelo *snap* (passe para trás); o receptor do *snap (quarterback)* é o único atacante que pode realizar um passe para frente, desde que esteja atrás da linha do *scrimmage* (linha de início da jogada); apenas um ou dois defensores (*blitzers*) podem, no início de cada jogada, desde que estejam a 4,6 metros ou mais da linha do *scrimmage*, erguer o braço e pedir direito de passagem, não podendo ser obstruídos pelos atacantes na tentativa de tirar a *flag* do atacante com bola. Não é obrigatório que as funções descritas sejam realizadas sempre pelo mesmo jogador da equipe, mas é comum que haja tal especialização em busca de melhores resultados. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 2 tempos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com uma série de posses (4 descidas) por equipe, iniciando no meio do campo. Se a defesa consegue recuperar a bola e marcar um ponto, vence o jogo e não tem necessidade de realizar sua série de posses. Se o empate persistir, cada equipe realiza uma tentativa de conversão de 1 ponto a partir da linha pontilhada. Se o empate persistir, o procedimento se repete até que alguma equipe acabe à frente no placar, vencendo o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) a 0,91 metros da *endzone* de defesa do time que inicia com bola, até que o *snap* (passa para trás que inicia a jogada) seja realizado. No segundo tempo e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage*. Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a partir da linha de conversão de 1 ponto. Se conseguir um novo *touchdown* a partir dessa única posse, ganha mais 1 ponto. Se a equipe de defesa consegue roubar a bola e converter um *touchdown* a partir de uma tentativa de conversão adversária, ganha 2 pontos. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue retirar a *flag* do atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante a tentativa de conversão adversária.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* até que o *snap* seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada) e desde os companheiros, no momento do passe, também encontrem-se atrás da linha; apenas defensores que, no momento do *scrimmage*, estiverem a 4,6 metros

ou mais de distância da linha de *scrimmage* podem ultrapassá-la antes do quarterback passar, entregar ou fingir que entregou a bola; em um *scrimmage* na zona sem corrida (entre a linha pontilhada e a *endzone* adversária), a equipe não pode realizar uma jogada de corrida, sendo obrigada a fazer uma jogada de passe para frente.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O receptor do *snap* (*quarterback*) pode passar a bola para qualquer direção, entregar na mão de um companheiro, realizar fintas de entrega, passe ou corrida, desde que, dentro de um tempo limite de 5 segundos após receber o *snap*. Pode também ele próprio correr com bola, mas somente pode ultrapassar a linha do *scrimmage* com posse de bola se, antes, ela tiver sido tocada por um companheiro. Somente ele pode realizar um passe para frente da linha do *scrimmage* e desde que tanto ele quanto os companheiros, no momento do passe, estejam atrás dessa linha. Se o passador ultrapassá-la, só pode correr ou realizar passe para o lado ou trás. Atrás da linha do *scrimmage*, os demais atacantes também podem realizar entregas e passes para trás. Contudo, se o *quarterback* passar ou entregar a bola a um companheiro atrás da linha do *scrimmage*, a equipe não pode mais passar a bola para frente naquela jogada (descida). Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes

sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos. Contudo, o passe somente pode ser feito para frente da linha do *scrimmage* se todos os atacantes estiverem atrás da mesma (o passe pode ser feito no ponto futuro à frente da linha do *scrimmage*, portanto). O atacante sem bola pode receber o passe, inclusive disputando com um defensor, mas não pode impedir com contato físico que este receba. Os atacantes sem bola sempre têm direito de passagem, ou seja, direito de se deslocar sem sofrerem obstruções feitas pelos adversários. Entretanto, um defensor parado não precisa abrir caminho para um atacante, sendo obrigação deste desviar (um jogador parado tem garantido seu direito de posição, que se sobrepõe ao direito de passagem do outro). Ao mesmo tempo, se 1 ou 2 defensores, no momento do *snap*, pedirem direito de passagem, os atacantes não podem obstruí-los em sua busca por retirar a *flag* do *quarterback* (mas mantêm, obviamente, seu direito de posição). O portador da bola não tem direito de passagem, sendo obrigado a desviar dos defensores que tentam retirar suas *flags*. A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador não pode tê-la tirada das mãos ou roubada, uma vez que a defesa objetiva retirar a *flag*. Sendo assim, o atacante que conduz bola pode realizar fintas de corrida para não ter sua *flag* retirada, mas não pode protegê-la e/ou impedir que um defensor a tire. Se tiver uma *flag* retirada, deve imediatamente parar a jogada e voltar ao local onde foi retirada. Sempre que uma *flag* é retirada pela defesa, a equipe reinicia o ataque do local (porém, com a bola

centralizada entre as laterais) a partir de um *snap*. Se um passe é incompleto (bola passada toca o chão antes de algum jogador), a equipe realiza o *snap* do local anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Se o atacante que a deixou cair ou um defensor a pegar, adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção. Se um outro atacante pega a bola após o *fumble*, a equipe realiza um *scrimmage* do local. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola ou toca o chão com qualquer parte do corpo exceto pés e mãos, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para tentar chegar à *endzone* adversária. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Obviamente, pode tentar o *touchdown* diretamente a partir de qualquer uma das descidas. Em um *scrimmage* na zona sem corrida (entre a linha pontilhada e a *endzone* adversária), a equipe não pode realizar uma jogada de corrida, sendo obrigada a fazer uma jogada de passe para frente. É proibido chutar a bola.

Dinâmica da defesa: no início de cada jogada, apenas os defensores que estão a 4,6 metros ou mais da linha do *scrimmage* podem ultrapassar essa linha e tentar retirar as *flags* do *quarterback*. Se quiserem direito de passagem, devem indicar levantando um dos braços (apenas 1 ou 2 podem fazê-lo). Adquirindo tal direito, os defensores somente o mantêm se realizarem, a partir do *snap*, uma trajetória direta e objetiva em direção ao *quarterback*.

Se este passar/entregar a bola ou se os defensores não forem diretos/objetivos, o direito de passagem cessa naquela jogada. Os defensores que estão a menos de 4,6 metros da linha do *scrimmage* não podem ultrapassá-la até que o *quarterback* faça um passe, uma entrega ou uma finta de entrega. O contato físico intencional ou gerado por descuido é proibido, mas um defensor pode tocar um atacante quando tem intuito de lhe retirar a *flag* e desde que esse toque não prejudique a ação ofensiva. Os defensores não podem tirar a bola das mãos dos atacantes, mas podem interceptar passes. Na tentativa de interceptação, o defensor pode disputar a bola com o atacante, mas não pode impedir com contato físico que este a receba. Para parar o atacante com bola, o defensor deve lhe retirar uma ou ambas as *flags*. Mesmo que a posse da bola continue com a equipe atacante, a retirada da *flag* exige uma nova descida. Se a equipe atacante não completar o percurso mínimo (marcar o *touchdown*) em 4 descidas, a bola é automaticamente transferida para equipe defensora. Após tirar uma *flag*, o defensor deve imediatamente devolvê-la ao atacante ou, ao menos, deixar no local onde foi retirada. Apenas as *flags* do portador da bola podem ser retiradas. Se a *flag* de um atacante sem bola (mesmo que esteja prestes a recebê-la ou que tenha acabado de passá-la ou entregá-la) for retirada, o jogo continua normalmente, mas o defensor deve imediatamente devolvê-la ao atacante e pode receber uma advertência. Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, desde que sem contato físico e com único objetivo de lhe retirar uma ou as duas *flags*. Os defensores podem também bloquear

ou interceptar passes. Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção. Assim que o jogador que recuperou a bola tiver sua *flag* retirada, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

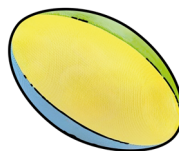
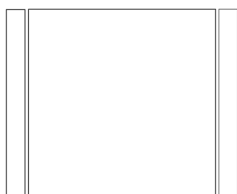
BEACH RUGBY (BEACH FIVES RUGBY)²



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (31 por 25 metros), em superfície de areia. Cada fundo do campo é continuado por mais 3 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



² O *beach rugby* trata-se da versão do *rugby union* e do *rugby league* adaptada à areia. Apresenta regras e competições institucionalizadas e por isso é considerado um jogo esportivo. As regras do *beach rugby union e league* não são exatamente as mesmas, mas são muito semelhantes e ambas permitem adaptações conforme o contexto. Por isso, não foram aqui tratados como dois jogos esportivos diferentes.

Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *free-kick* curto (jogador, com a bola em mãos, dá um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí) ou com um chute para o campo da equipe adversária (neste caso, a equipe do chutador somente pode ultrapassar a linha central após um adversário ter a posse de bola), no centro do campo, para equipe vencedora do sorteio. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo e em faltas e violações é reposta por meio de um *free-kick* curto do local cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la ou pela equipe ofendida, respectivamente. Porém, nenhum *free-kick*

pode ser cobrado a menos de 5 metros da linha do *in-goal*. Em todos os casos, todos os adversários devem estar mais próximos de sua própria linha de fundo, à distância de uma linha imaginária (paralela à de fundo) de ao menos 5 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*. Se uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, ocorre um penal *try* e o ponto é atribuído à equipe ofendida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada; sempre que o portador da bola cai no chão (ou é derrubado), criam-se duas linhas de impedimento, paralelas às linhas de fundo, na parte mais de trás do(s) jogador(es) caído(s), de forma que qualquer jogador que queira tentar pegar a bola deve fazê-lo estando atrás do(s) jogador(es) caído(s).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a)

livremente pelo campo, além de protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta (*hand off*). Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão, pode continuar se deslocando. Quando o atacante com bola é derrubado ou lança-se ao chão antes de ser derrubado, ou seja, quando vai ao chão (deitado, sentado ou com ao menos um dos joelhos apoiados), deve obrigatoriamente passar, apoiar, largar ou empurrar a bola ao lado ou atrás do seu corpo (aproveitando a linha de impedimento que cria com seu corpo quando cai no chão) em, no máximo, 2 segundos, e não pode obstruir a tentativa de posse por parte de qualquer outro jogador. Nenhum jogador pode lançar-se sobre um jogador caído. A bola no chão pode ser pega por qualquer equipe, mas nenhum jogador pode ultrapassar a linha do jogador caído. Por isso, como o jogador caído protege a bola com o corpo, normalmente ela é retomada pela equipe atacante. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, exceto no caso de disputas de bola, que permitem um contato ombro a ombro. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente pegar a bola, sempre que o atacante

com bola for ao chão. Sempre que um jogador pega uma bola que estava no chão, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, retirar-lhe ou roubar-lhe a bola ou podem placá-lo, o que é mais comum. A placagem consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja de segurá-lo/agarrá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o defensor derrubar o atacante, deve soltá-lo o quanto antes e não pode pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes. Contudo, se o defensor toca na bola e ela cai à sua frente, comete um *knock-on*. Em disputas de bola sem posse, os defensores podem estabelecer contato ombro-a-ombro com os adversários. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

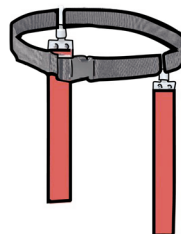
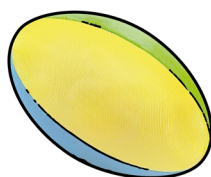
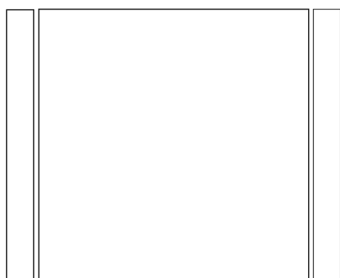
BEACH TAG RUGBY



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (31 por 25 metros), em superfície de areia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 3 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique. Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*tags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com comprimento até um pouco acima do joelho. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com suas duas faixas presas ao cinto (exceto no momento em que um jogador tem sua faixa retirada, quando deve rapidamente passar a bola a um companheiro).

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia no centro do campo, com posse para equipe

vencedora do sorteio. A cobrança pode ser feita por meio de um passe livre ou chute da bola no ar (jogador, segurando a bola nas mãos, chuta-a) para o campo da equipe adversária (bola deve chegar perto do *in-goal* adversário e a equipe do cobrador só pode ultrapassar a linha central após a equipe adversária ter adquirido a posse da bola). No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo, ou ocorre uma violação ou falta, é reposta do local pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente, por meio de um passe livre. Porém, nenhuma reposição pode ser feita a menos de 5 metros da linha do *in-goal*. Em todos os casos, todos os adversários devem estar mais próximos de sua própria linha de fundo, à distância de uma linha imaginária (paralela à de fundo) de ao menos 5 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*. Se uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, ocorre um penal *try* e o ponto é atribuído à equipe ofendida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de

impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo. Contudo, sempre que estiver a 3 metros ou menos de um defensor, o atacante é obrigado a segurar a bola com ambas as mãos. Dessa forma, o atacante não pode utilizar os braços para se proteger de um defensor. Também não podem girar 360 graus para tentar evitar que um defensor tire sua(s) faixa(s). Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um *tag* (quando o defensor consegue retirar uma ou duas faixas do atacante ou quando uma faixa, por qualquer razão, cai), deve passar a bola ao longo dos próximos três passos ou parar no lugar e, em 3 segundos, passar a bola ou deixá-la no chão, entre suas pernas, para que um companheiro a pegue. Se o *tag* acontece sobre um jogador dentro ou próximo do *in-goal*, ele ainda pode marcar o *try*. Logo após soltar a bola, deve recolocar sua faixa. Se o atacante com bola cai no chão ou deixa a bola cair à sua frente (*knock-on*), a equipe adversária adquire a posse, cobrando um passe livre. Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar

(manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente pegar a bola após um *tag*. Sempre que um jogador pega a bola após um *tag*, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo ou tentar pegar sua(s) faixa(s). A pegada da faixa pode ser realizada com uma ou duas mãos e tão logo o defensor retire a faixa, deve levantá-la, gritar “*tag*” e devolvê-la ao atacante o mais rapidamente possível. Enquanto não devolver, não pode participar do jogo. Se os atacantes deixarem a bola cair (sem desvio da defesa), a equipe de defesa adquire a posse de bola. O atacante somente pode ter sua(s) faixa(s) retirada(s) se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ter uma faixa retirada). Os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante, mas podem bloquear passes. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor. Se, após um bloqueio ou interceptação de passe, os defensores deixam a bola cair, ela volta aos atacantes. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

BEACH TOUCH (BEACH TOUCH FOOTBALL)³

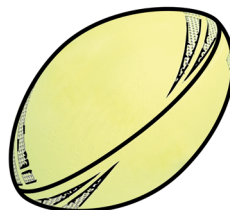
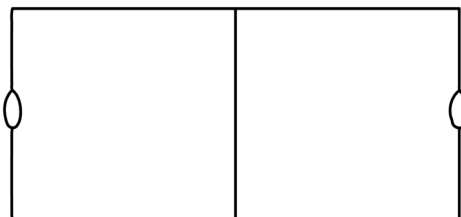


ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (30 por 15 metros), em superfície de areia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 5 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*. Sobre a linha inicial de cada *in-goal* (*scoreline*), há, centralizadamente, uma pequena área em formato oval, chamada *halfway mark*, que serve para o início e reinícios de jogo (na sua falta, os inícios/reinício são feitos sobre a *scoreline*).

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.

³ Há certa confusão entre o *beach touch* e o *beach touch rugby*. Contudo, embora muitas vezes sejam pensados como sendo o mesmo jogo esportivo, na verdade, por mais que possam ser semelhantes, são jogos esportivos distintos.



Móbil e materiais: o móbil é o mesmo do *touch*, que consiste em uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores de linha, quando no ataque, e 2 jogadores de linha quando na defesa. Tão logo ocorre uma mudança na posse de bola, um jogador da equipe que estava atacando deve sair de jogo e um jogador da equipe que estava defendendo deve entrar em jogo. O jogador que entra só pode participar do jogo depois de posicionar-se atrás da linha da bola. Não há diferenciação de papéis entre os jogadores. Em jogos mistos, cada equipe deve ter, no mínimo, 1 mulher. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por determinado período de tempo (a critério do árbitro), podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou se a falta for

excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 7 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, sendo permitido o empate.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe (com as mãos) a partir da bola pega do chão, realizado da *halfway mark* de defesa da equipe cobradora. A equipe defensora deve estar atrás da linha central. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela lateral, é reposta de forma idêntica ao início de jogo, mas cobrada a 5 metros para dentro de campo contados do local em que saiu pela equipe que não a tocou por último. Em caso de faltas, a equipe que a sofreu reinicia o jogo do local, com o mesmo procedimento do início do jogo. O infrator deve estar a, no mínimo, 10 metros da bola e o outro defensor a, no mínimo, 5 metros da bola. Se a falta ocorre a 5 metros ou menos da linha do *in-goal*, a equipe que a sofreu ganha 1 ponto. Condutas antidesportivas fazem com que a equipe ofendida reinicie o jogo com um passe direto após a bola ter sido pega do chão, 5 metros à frente do local da infração. Porém, nenhuma reposição pode ser feita a menos de 5 metros da linha do *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar

a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*. Se uma equipe sofre falta a 5 ou menos metros da linha de gol adversária, recebe um ponto penal, ou seja, recebe 1 ponto automaticamente.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há dois condicionantes, um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um toque no corpo (*touch*) deve parar no lugar, tocar a bola no chão e realizar um passe. Se o *touch* acontece sobre um jogador dentro do *in-goal* (ofensivo ou defensivo), ele deve reiniciar o jogo a 5 metros fora do mesmo. Se a equipe sofrer 4 *touches* consecutivos (sem que a defesa recupere a bola), perde a posse de bola, devendo entregá-la o quanto antes à equipe adversária ou deixá-la no chão, no local. Um toque do atacante com bola sobre um defensor é o mesmo que um *touch*. Se a equipe de ataque deixa a bola tocar no chão, mesmo que tenha sido decorrência de uma ação defensiva, perde a posse de bola. Os atacantes sem bola podem

deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe durante o jogo ou após o atacante com bola sofrer um *touch*. Sempre que um jogador sofre um *touch*, o jogo continua normalmente depois que ele toca a bola no solo e passa a um companheiro. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico (exceto o *touch*, que é um toque leve e com a mão aberta no corpo, cabelo ou bola). O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo ou tocá-lo no corpo. O toque no corpo pode ser realizado em qualquer parte abaixo dos ombros (os organizadores da competição podem restringir partes do corpo possíveis de serem tocadas, principalmente no caso de jogos mistos) e tão logo o defensor toque o atacante, deve gritar “*touch*”. Se a equipe conseguir 4 *touches* ou se os atacantes deixarem a bola cair, adquire a posse de bola, reiniciando o jogo com um toque da bola no solo, seguido de passe do local. O atacante somente pode ser tocado se estiver em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser tocado).

Se o defensor tocar o atacante, ele e seu companheiro devem afastar-se 3 metros da bola o quanto antes e não podem pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente podem continuar a defender depois que a equipe adversária tocar a bola no chão. Os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante (pois o toque na bola dominada por um atacante conta como um *touch*), mas podem bloquear passes. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor. Se, após um bloqueio ou interceptação de passe, os defensores deixam a bola cair, eles adquirem a posse, mas desde que não tenham conseguido o domínio da bola antes dela cair. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

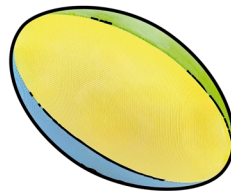
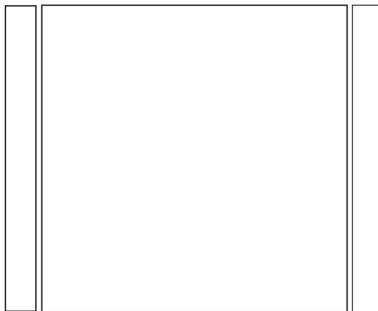
BEACH TOUCH RUGBY



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (70 por 50 metros, mas pode variar de acordo com o regulamento da competição), em qualquer superfície de areia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 5 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre ou com um chute para o campo da equipe adversária (neste caso, a equipe do chutador somente pode ultrapassar a linha central após um adversário ter a posse de bola), no centro do campo, para equipe vencedora do sorteio. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo e em faltas e violações, é reposta por meio de um toque de bola no chão (jogador, segurando a bola, a encosta no chão e a partir daí fica livre para agir) ou passe livre do local, cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la ou pela equipe ofendida, respectivamente. Porém, nenhuma reposição

pode ser feita a menos de 5 metros da linha do *in-goal*. Em todos os casos, todos os adversários devem estar mais próximos de sua própria linha de fundo, à distância de uma linha imaginária (paralela à de fundo) de ao menos 10 metros da bola ou sobre sua linha de *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*. Se uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, ocorre um penal *try* e o ponto é atribuído à equipe ofendida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um toque no corpo (*touch*), feito com duas mãos

simultaneamente por um defensor, deve passar a bola ao longo dos próximos três passos ou parar no lugar e, em 2 segundos, deixar a bola no chão, entre suas pernas, para que um companheiro a pegue, ou tocar a bola no chão e dar, ele próprio, prosseguimento ao jogo. Se o *touch* acontece sobre um jogador dentro ou próximo do *in-goal*, ele ainda pode marcar o *try*. O jogador que reinicia o jogo, após um *touch*, pode adentrar ao *in-goal*, mas não pode marcar um *try*. Ou seja, precisa fazer, no mínimo, ou passe. Se a equipe sofrer 6 *touches* consecutivos (sem que a defesa toque ou recupere a bola) perde a posse de bola. Um toque do atacante com bola sobre um defensor, visando protegê-la, não é o mesmo que um *touch*. Se o atacante com bola cai no chão e não perde o contato com a bola, pode se levantar e continuar o jogo. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente pegar a bola após um *touch*. Sempre que um jogador pega a bola após um *touch*, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico (exceto o *touch*, que é um toque leve e com ambas as mãos no corpo). O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo ou tocá-lo no corpo com ambas as mãos simultaneamente. O toque no corpo pode ser realizado em qualquer parte do abaixo dos ombros (os organizadores da competição podem restringir partes do corpo possíveis de serem tocadas, principalmente no caso de jogos mistos) e tão logo o defensor toque o atacante, deve gritar “*touch*”. Se o defensor não tocar o atacante com as duas mãos simultaneamente, não ocorre o *touch* (mas os organizadores da competição podem estipular que o *touch* possa ser feito com o toque de apenas uma mão). Se a equipe conseguir seis *touches* ou se os atacantes deixarem a bola cair (sem desvio da defesa), adquire a posse de bola, reiniciando o jogo a partir de um toque da bola no chão. O atacante somente pode ser tocado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser tocado). Se o defensor tocar o atacante, ele e seus companheiros devem afastar-se da bola o quanto antes e não podem pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente podem continuar a defender depois que a bola for pega por outro atacante ou que o atacante tocado reinicie o jogo após ter encostado a bola no chão. Os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante, mas podem bloquear passes, desde que não

tenham ainda tocado no atacante. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor. Se, após um bloqueio ou interceptação de passe, os defensores deixam a bola cair, ela volta aos atacantes e a contagem dos *touches* reinicia. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

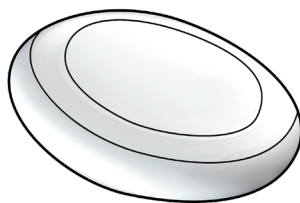
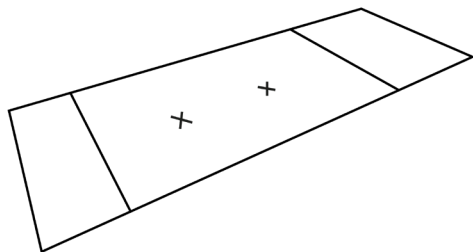
BEACH ULTIMATE (BEACH ULTIMATE FRISBEE)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (45 por 25 metros), em superfície macia (areia). Cada fundo do campo é continuado por 15 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. A 15 metros de cada *endzone*, em direção ao meio de campo, há, centralizada, uma pequena marca, chamada marca do *brick*.

Alvo: é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete uma falta violenta ou excesso de faltas, pode ser expulso pelos demais, em comum acordo, uma vez que no *beach ultimate* não há árbitro e todos que jogam aceitam fazê-lo em condição de respeito absoluto às regras, companheiros e adversários (*fair play*). Se expulso, um substituto pode imediatamente entrar em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: a duração do jogo é por pontos, vencendo a equipe que atinge 13 pontos primeiro. Quando uma equipe atinge 7 pontos, termina o primeiro tempo. No segundo tempo, cada equipe inicia com a mesma pontuação que encerrou o primeiro. A cada ponto, as equipes trocam de lado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *pull* que trata-se de um lançamento feito pela equipe de defesa em direção ao campo da equipe de ataque. O cobrador e todos os defensores devem estar dentro da sua *endzone*. Os atacantes devem estar com ao menos um dos pés dentro de sua *endzone*. Após o lançamento, todos os jogadores podem se movimentar. Contudo, um defensor somente pode pegar o disco depois dele ter tocado um atacante. Se o disco sai de campo antes

de tocar o chão ou algum jogador, o ataque reinicia da marca do *brick* em seu campo de defesa ou do local em que saiu, à sua escolha. Se o disco tocar no chão antes de sair, o ataque reinicia do local em que saiu. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Em faltas e violações e se o disco sai de campo, é repostado por meio de um passe do local, pela equipe ofendida e pela equipe que não o tocou por último respectivamente. Contudo, se a infração/saída do disco encontra-se dentro de uma *endzone*, a cobrança é realizada logo fora dela. Todos os jogadores devem retornar à posição em que se encontravam quando o jogo foi paralisado e somente podem se deslocar após o disco deixar a mão do cobrador.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o ponto ou gol, que consiste na recepção do disco dentro da *endzone*. Se um atacante recebe o disco adentrando a *endzone* (saltando ou freando), o ponto é válido, desde que, ao parar naturalmente, o jogador tenha ao menos um dos pés na *endzone*. O passe pode ser realizado de qualquer lugar. Se um defensor desvia o disco, mas o atacante dentro da *endzone* consegue recepcioná-la antes que toque o solo, o ponto é válido.

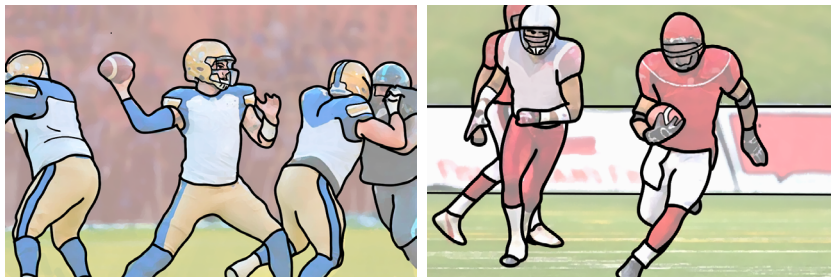
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, exceto nos inícios e reinícios de jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação do disco é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). O atacante com disco pode segurá-lo, realizar fintas (de corpo ou passe), pivotear (movimentar um dos pés enquanto o outro permanece fixo no chão) e passar para qualquer direção e a qualquer distância, mas não pode se deslocar. Porém, se recebe o disco em deslocamento, pode dar a quantidade de passos necessárias (normalmente um ou dois passos curtos) para frear e adquirir posição estanque, sem mudar de direção. O passe somente pode ser realizado se o jogador estiver com um pé de pivô estabelecido ou ajoelhado ou caído no chão ou enquanto freia, mas desde que, no ato do passe, mantenha contato com o solo. Pode também passar o disco se receber e já passar no ar, antes de aterrissar. O atacante, a partir da recepção, tem um máximo de 10 segundos para realizar um passe. Se o disco cai no chão, deve ser repostado em jogo pela equipe que não o tocou por último. Porém, qualquer jogador, com as mãos, pode parar um disco que está rolando no chão, impedindo-se de avançar terreno em qualquer direção (a parada no disco que está no chão não faz mudar a equipe que adquiriu o direito de repô-lo em jogo logo quando tocou no chão). Para reiniciar o jogo após o disco ter tocado no chão, basta o cobrador pegá-lo e realizar um passe dentro do limite de 10 segundos. Um atacante não pode entregar o disco na mão do outro e não pode realizar um passe para si mesmo. Sem o disco, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir o disco, recebê-lo, trocar de posição com outro atacante sem disco e disputar discos sem posse (desde que no ar, pois um disco no solo nunca está em

disputa), mas desde que sem contato físico intencional com os adversários. Se a equipe estava defendendo e recupera o disco dentro da *endzone* adversária, não marca o ponto instantaneamente, mas sim, somente após o disco ser passado a um companheiro dentro da *endzone*.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, desde que sem contato físico intencional e que mantenha uma distância segura do atacante (distância que garanta que um contato físico provavelmente seja evitado – ao menos uns 50 centímetros aproximadamente). Contudo, se o defensor mantém uma distância adequada e tenta evitar tocar o atacante com disco, mas este provoca um contato com seu movimento de passe, não há falta (ou, se intencional, é falta do atacante). O atacante com disco não pode ser marcado por mais de um defensor (um defensor que não seja o marcador do atacante com disco ou que não esteja marcando diretamente um atacante sem disco, não pode permanecer a 3 ou menos metros do atacante com disco. O defensor não pode tirar o disco do atacante, mas pode bloquear passes. Os defensores dos atacantes sem disco podem interceptar passes, flutuar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor e disputar discos sem posse (desde que no ar, pois um disco no solo nunca está em disputa).

CANADIAN FOOTBALL (CANADIAN GRIDIRON FOOTBALL OU CANADIAN GRIDIRON OU FUTEBOL CANADENSE OU FUTEBOL CANADIANO)

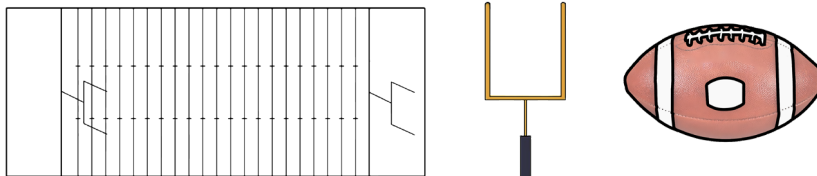


ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (100,6 por 59,44 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 18,29 metros (20 jardas), formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralelas a elas, devem ser marcadas 9 linhas, cada uma distante 4,5 metros (5 jardas) da outra ou, ao menos, 4 linhas, cada uma distante 9,1 metros (10 jardas) da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o *canadian football* tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de

“Y”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. Os jogadores devem usar capacete com máscara facial e proteções para o corpo, principalmente ombros.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 12 jogadores de linha, sendo um deles obrigatoriamente o *quarterback* (jogador que inicia as jogadas de ataque, sendo o único que pode passar a bola para frente com as mãos). Os demais jogadores não têm diferenciação de papéis, exceto que os jogadores que terão possibilidade de receber passes/entregas feitos pelo *quarterback* devem ser previamente identificados (são chamados de elegíveis). Além disso, a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. É comum também que os jogadores sejam especializados em defesa, ataque ou situações de chute, cada qual com um time específico

de 11 jogadores. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com uma série de posses (quantidade de ataques necessários para equipe marcar um ponto, dentro dos limites possíveis) por equipe, iniciando a 32 metros (35 jardas) da *endzone* adversária (procedimento semelhante ao realizado após um *touchdown*). Se o empate persistir, realiza-se uma nova série para cada equipe. Se o empate persistir, o jogo acaba empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 13,7 metros da linha central (marca das 35 jardas), em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 9,1 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local cobrado pela equipe que não foi a última a tocar na bola. Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um

scrimmage do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 22,7 (25 jardas) ou 2,7 metros (3 jardas) da *endzone* adversária, à sua escolha, chamada *PAT*. Se chutar a gol da marca de 13,7 metros e acertá-lo (conversão ou *extra point*), ganha mais 1 ponto. Se conseguir um novo *touchdown* da marca de 2,7 metros (conversão de 2 pontos), ganha mais 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal*, que vale 3 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta (a partir de bola no chão ou de bate-pronto) a bola a gol, acertando-o. Há ainda o *safety*, que vale 2 pontos e ocorre quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. A última forma de pontuação é o *single point* ou *rouge*, que vale 1 ponto e ocorre de forma semelhante ao *safety*, mas após a bola ter sido chutada pelo adversário na *endzone* da equipe defensora.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 0,91 metros ou 1 jarda, formando a chamada zona de *scrimmage*, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 0,91 metros para frente e atrás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe (elegíveis) não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado

da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo, obrigatoriamente por baixo das pernas. O jogador que recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra, só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe a cada jogada (descida) um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) e protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer

uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão (considera-se que o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos), pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é derrubado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 3 tentativas (3 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 9,1 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 3 descidas para os próximos

9,1 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Os chutes podem ser direcionados a gol (*field goal*) se a equipe estiver suficientemente próxima, ou simplesmente para frente (*punt*), normalmente isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na terceira descida. Ao chutar para frente, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que chutou. Os chutes podem ser realizados ao longo de uma posse de bola, desde que de bate-pronto, ou a partir do *scrimmage* e *snap*, com a bola posicionada no chão (normalmente sendo segurada por um companheiro) e podem ser bloqueados pelo adversário. Se uma bola está no chão, após um jogador tê-la deixado cair, também pode ser chutada. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra. Contudo, apenas o chutador e os jogadores que estão atrás dele no momento do chute podem tentar pegar a bola. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrimmage* local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 0,91 metros para frente e atrás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se, fora da área for tocado, a equipe

adversária reinicia o jogo com um *scrimmage* alguns metros à frente do local. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. O contato físico sobre o atacante com bola, chamado placagem ou *tackle*, em geral consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja derrubá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que, além do contato físico, podem cercar, retirar ou roubar a bola. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes (exceto o *kickoff*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou for placado pelo adversário, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

CLUB SPEEDBALL (INTERCOLLEGIATE SPEEDBALL) E INDOOR CLUB SPEEDBALL (INDOOR INTERCOLLEGIATE SPEEDBALL)⁴



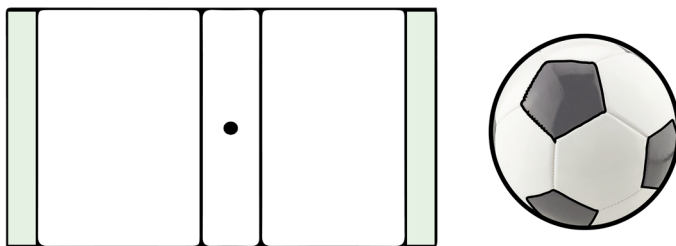
ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo/quadra é retangular, em superfície macia (grama, areia) ou rígida (madeira, cimento), com o centro do campo/quadra demarcado. As dimensões do campo/quadra variam conforme a quantidade de jogadores.

4 Existe muita confusão a respeito do nome “*speedball*”, pois ele se aplica a vários jogos. Além da versão aqui apresentada, há o *speedball* oficial, que trata-se de um jogo de troca de bola jogado com raquete, objetivando acertar uma pequena bola presa por uma corda a um poste; o *american speedball* (também chamado apenas de *speedball*), que trata-se de um jogo popular e pedagógico norte-americano que carece da característica de institucionalização e que, por isso, apresenta muitas variações de regras; o *ignite speedball*, que é um jogo semi institucionalizado semelhante ao *tchouckball*, mas com regras que lhes conferem mais semelhanças aos jogos de invasão; e a versão do paintball chamada de *speedball*. Neste caso, contudo, normalmente apresenta o “*paintball*” em seu nome, com ou sem parênteses: “*speedball paintball*” ou “*speedball (paintball)*”.

A 4,6 metros do meio de campo/quadra, para cada lado, há uma linha de contenção, que serve para os reinícios de jogo. Cada fundo do campo/quadra é continuado por aproximadamente 5 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*.

Alvo: é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de *football* (*soccer*) ou semelhante, macia, leve e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 a 11 jogadores de linha (conforme disponibilidade ou regulamento da competição), não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete 3 faltas não intencionais, é expulso do jogo. Se um jogador comete 2 faltas intencionais, mas não violentas, é expulso do jogo. Se um jogador comete uma falta violenta ou uma conduta antidesportiva, é expulso do jogo. Em todos os casos, a equipe não tem direito de substituir o jogador expulso.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 21 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate ao final do tempo normal de jogo, um tempo extra de 10 minutos é disputado. Se o empate persistir, realizam-se tantos tempos extras de 5 minutos quanto necessários, até que ao final de um deles, uma equipe esteja à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia a partir de um passe realizado da *endzone* da equipe de defesa. No início do segundo tempo, cobra a equipe que não iniciou no primeiro. Após o ponto, reinicia a equipe que o sofreu. Quando há uma mudança de posse, falta ou saída da bola de campo/quadra, a bola é reposta a partir de um passe realizado da linha de contenção do campo/quadra ofensivo da equipe cobradora. A equipe tem 10 segundos para realizar a cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *touchdown*, que consiste na recepção da bola com as mãos dentro da *endzone*, de um passe realizado por um companheiro de fora da *endzone* e desde que o passador, até que o passe esteja recepcionado, não adentre a *endzone*. Se o passe for feito com as mãos os braços, o *touchdown*

vale 2 pontos. E o passe for feito com qualquer outra parte do corpo, o *touchdown* vale 3 pontos. Em qualquer dos casos, o ponto só é válido se a bola não tocar o chão entre o passe e a recepção. Se um defensor desvia a bola, mas o atacante dentro da *endzone* consegue recepcioná-la antes que toque o solo, o ponto é válido. Contudo, se um jogador intercepta um passe adversário dentro da *endzone* de defesa adversária (*endzone* de ataque do interceptador, portanto), não há ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo/quadra, mas há dois condicionantes: o ponto somente é válido se a bola for passada de um atacante fora da *endzone* para um atacante que a recebe dentro dela; apenas um máximo de 2 jogadores de cada equipe pode adentrar a *endzone* (de ataque ou defesa) a cada momento.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, especialmente as mãos (uma ou duas). O atacante com bola pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a), passá-la, soltá-la ao chão e retomá-la com outra parte do corpo que não as mãos, e lançá-la (passá-la) para si mesmo, inclusive sobre um defensor. Se a bola toca no chão, não pode ser pega com a mão, mas o jogador pode chutá-la (passando-a ou conduzindo-a) ou levantá-la com um ou ambos os pés. Qualquer bola que é levantada do chão ou tocada após quicar no chão, com o uso de qualquer parte do corpo que não sejam as mãos, pode ser pega com as mãos. Essa levantada/roque pode ser feita pelo próprio jogador ou por outro. Ou seja, se a bola toca no chão, somente

pode ser tocada ou pega com as mãos se for alçada às mãos com alguma outra parte do corpo (exemplo: a bola está no chão e o jogador levanta-a para si mesmo com o pé sob ela; ou a bola quica no chão e o jogador dá uma “coxada” para o ar, pegando-a com a mão antes de tocar novamente o chão; jogador chuta a bola do chão e companheiro a pega no ar, antes de tocar novamente o chão, com a mão). Para que um ponto seja válido, o passador deve passar a bola com qualquer parte do corpo de fora da *endzone* para que um companheiro a receba com as mãos dentro dela. Além disso, o ponto somente é válido se, entre passe e recepção, a bola não tocar o chão. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, etc.). Se o atacante correndo com a bola em mãos é tocado pelas duas mãos de um defensor, perde a posse de bola, devendo imediatamente entregá-la ao adversário. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse, mas desde que sem contato físico intencional com os adversários.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico (exceto o *touch* ou bitoque, que é um toque leve com as mãos simultâneas e abertas no tronco ou braço). O defensor até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo (cercando-o), mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, tocá-lo no corpo,

tirar-lhe ou roubar-lhe a bola que está sem domínio absoluto (sendo chutada ou lançada ao ar ou ao chão). O defensor não pode tirar a bola que está dominada pelas mãos do atacante (em vez de fazer isso, basta realizar o bitoque sobre o atacante). Tão logo o defensor toque com ambas as mãos (bitoque) o atacante que corre com a bola nas mãos, adquire a posse de bola, devendo reiniciar o jogo a partir da linha de contenção do seu meio campo/quadra de ataque. O atacante somente pode ser tocado se estiver em posse de bola, segurando-a (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, mesmo que realizando um passe/malabarismo para si mesmo, não pode ser tocado). Se um atacante é tocado (bitoque) no momento em que recebe um passe dentro da *endzone*, o ponto é válido. Os defensores do atacante com bola podem também bloquear passes. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor e disputar bolas sem posse.

COMBATON⁵

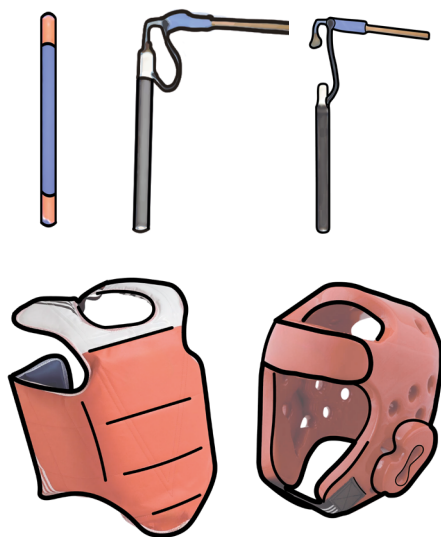
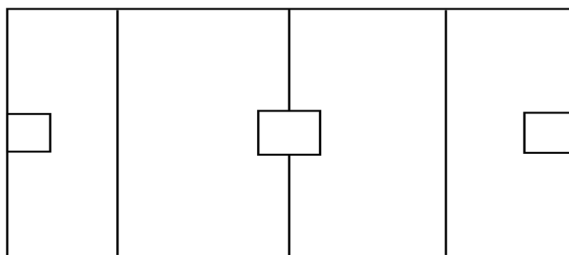


ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular, sem um tamanho prefixado, podendo ser em um dojô, uma quadra poliesportiva ou mesmo um campo de grama. A quadra é dividida por uma linha central e cada meia quadra é dividida por uma linha paralela à central, que deve estar um pouco mais distante desta do que da linha de fundo. A área entre uma dessas linhas e a linha de fundo é chamada de área de *strike* (tem aproximadamente 7 a 10 metros de comprimento). No centro há uma área retangular de aproximadamente 3,5 por 3 metros (caixa de luta), e partindo de cada linha de fundo há uma área quadrada, de aproximadamente 3 por 3 metros (área de pontuação).

⁵ O *combaton* pode também ser praticado na modalidade *flag combaton*, na qual os jogadores devem tirar uma das fitas presas à cintura do portador do bastão (móvil) em vez de acertá-lo com golpes. Contudo, o próprio *combaton* original ainda se encontra pouco institucionalizado e, por isso, sua adaptação em forma de flag não foi aqui considerada como um jogo esportivo de bola em si, mas sim, ainda, somente como uma variação pedagógica.

Alvo: é um bastão de 14 centímetros de comprimento, 3 centímetros de diâmetro, 43 gramas e feito ou recoberto por material macio. Na extremidade de cima tem um imã que é preso a um suporte, a 1,8 de altura. Além do imã, o bastão é preso ao suporte por uma corda curta (ao ser derrubado do imã, que é o objetivo do jogo, o bastão permanece preso à corda, sem o risco de ser projetado contra algum jogador).



Móbil e materiais: o móbil é um bastão de 14 centímetros de comprimento, 3 centímetros de diâmetro, 43 gramas e feito ou recoberto por material macio. Os jogadores usam também capacete com máscara próprio para artes marciais e protetor de peitoral próprio do taekwondo. Outras proteções são opcionais. Os jogadores usam tênis, sapatilhas ou bandagens próprias para artes marciais.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 a 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 30, 15 ou 7,5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com cada equipe em sua respectiva área de *strike* e o bastão em posse do corredor da equipe vencedora do sorteio. Ao sinal do árbitro, todos podem entrar em quadra. No segundo período e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando um bastão é pego simultaneamente por adversários, o jogo é paralisado e eles disputam uma luta de taekwondo na caixa de luta, adquirindo o bastão aquele que acertar o primeiro golpe válido (o jogo reinicia como no início e após os pontos). Cada vez que o atacante com bastão é acertado por um adversário, o jogo é parado e reiniciado do local (*scrimmage*). O portador do bastão deve estar no local ou atrás e os demais jogadores podem estar em qualquer lugar (porém somente podem golpear após um atacante ter ultrapassado a linha do *scrimmage*). Quando o bastão sai de jogo, a equipe atacante realiza

um *scrimmage* (se for a última chance de ataque, quem realiza o *scrimmage* é a equipe de defesa). Se a equipe atacante comete uma falta, reinicia o jogo com um *scrimmage* cobrado alguns metros atrás do último (se for a última chance de ataque, quem realiza o *scrimmage* é a equipe de defesa, alguns metros à frente do último realizado pela equipe atacante). Se a equipe defensora comete uma falta, a equipe atacante reinicia o jogo com um *scrimmage* cobrado alguns metros à frente do último (mesmo que fosse a última chance de ataque, a equipe atacante ganha o direito do novo *scrimmage*).

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é chutar o bastão-alvo (que fica suspenso, preso ao poste) e diferentes tipos de chute valem diferentes pontos: chute com apoio (jogador mantém um dos pés no chão) vale 3 pontos; chute em suspensão (jogador chuta tendo ambos os pés no ar) vale 4 pontos; chute giratório em suspensão (jogador chuta tendo ambos os pés no ar e girando) vale 5 pontos. Apenas o jogador em posse do bastão (móvil) pode chutar o bastão-alvo.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda quadra, mas há alguns condicionantes: os defensores somente podem entrar na área de pontuação quando houver um atacante dentro dela; somente na área de *strike* um jogador pode derrubar um adversário utilizando luta agarrada, desde

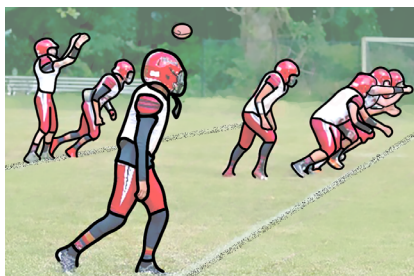
que antes o tenha chutado duas vezes; não é permitido golpear até que um atacante (com ou sem bastão) tenha ultrapassado a linha do *scrimmage*.

Dinâmica do ataque: a manipulação do bastão é feita com as mãos, mas se ele involuntariamente tocar outra parte do corpo, o jogo continua. O atacante com bastão tem liberdade de ação, podendo deslocar-se livremente, além de segurá-lo com uma ou duas mãos, trocar de mãos, escondê-lo, passá-lo, entregá-lo, protegê-lo e proteger-se utilizando as mãos (*hand-off*) ou as pernas. Pode também chutar ou golpear os adversários. O atacante que inicia um ataque com o bastão tem um máximo de 20 segundos para fazer o bastão ultrapassar a linha de início do ataque (linha do *scrimmage*). Para isso, pode deslocar-se com o bastão ou passá-lo. Sempre que o atacante com o bastão é acertado por um golpe válido do adversário e esse golpe atrapalha sua progressão, o jogo para e o ataque reinicia do local, formando uma nova linha do *scrimmage* (se o golpe não impede ou atrapalha a progressão do atacante com bastão, o ataque continua). Em cada *scrimmage*, o bastão deve estar sobre o local ou atrás de onde o jogo parou, mas os demais jogadores podem estar em qualquer local (porém, ninguém pode golpear até que um atacante ultrapasse a linha do *scrimmage*). A equipe tem 3 oportunidades (3 linhas do *scrimmage*), além da inicial, para pontuar ou chegar à área de *strike* de ataque. Se chegar nessa área, adquire mais 3 oportunidades para tentar pontuar (neste caso, se o atacante com bastão for acertado, a nova linha de *scrimmage* inicia sobre a linha da área de *strike*). O bastão pode ser passado ou entregue ilimitadamente,

tanto atrás quanto à frente da linha do *scrimmage*. Se a equipe defensora recupera o bastão, adquire sua posse e pode iniciar o contra-ataque imediatamente. Se a equipe atacante não consegue pontuar utilizando suas tentativas, a equipe defensora recupera o bastão e forma uma linha de *scrimmage* conforme o início do jogo e após os pontos. Tanto o atacante com bastão quanto os atacantes sem bastão podem estabelecer contato físico com os defensores a partir de chutes em qualquer parte do corpo (exceto abaixo da cintura), socos no tronco ou derrubadas e rasteiras (desde que antes o jogador tenha acertado dois chutes no adversário e que estejam na área de *strike*). As tentativas de derrubada/rasteira têm que ser a partir de luta agarrada (*grappling*), não sendo permitido segurar/enganchar as pernas, qualquer articulação ou a roupa. Nenhum golpe nas costas é permitido. Um jogador caído não pode ser golpeado, mas pode ser tocado. Se for tocado por um adversário, considera-se que foi golpeado. Qualquer jogador pode defender-se e esquivar-se dos golpes adversários. Contudo, qualquer contato físico somente é permitido após um atacante ter ultrapassado a linha do *scrimmage*. Qualquer atacante pode se deslocar livremente e os atacantes sem bastão podem proteger o atacante com bastão (golpeando os defensores), se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir o bastão, recebê-lo, abrir espaço para o deslocamento do atacante com bastão, trocar de posição com outro atacante sem bastão e disputar bastões sem posse (no chão ou no ar). Se um bastão cai no chão e fica imóvel antes de alguém o pegar, o jogo é paralisado e o ataque inicia uma nova jogada (exceto se já for a última jogada, neste caso sendo o jogo reiniciado pela equipe que estava defendendo).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, mas um ataque somente é finalizado por uma ação defensiva quando o atacante em posse do bastão é acertado por um golpe válido e tem sua progressão atrapalhada (é claro que um ataque também finaliza com um ponto, uma roubada de bastão ou quando não conclui a última oportunidade, o último *scrimmage*). Assim como os atacantes, os defensores utilizam chutes e socos e, na área de *strike*, também derrubadas e rasteiras. Contudo, assim como os atacantes, os defensores somente podem estabelecer o contato físico após um atacante ter cruzado a linha do *scrimmage*. O defensor do atacante com bastão pode também tirá-lo ou roubá-lo de suas mãos e pode bloquear passes. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e os defensores dos atacantes sem bastão, além de golpear, podem interceptar passes, flutuar, cobrir, dobrar, trocar de atacante com outro defensor e disputar bastões sem posse (no chão ou no ar).

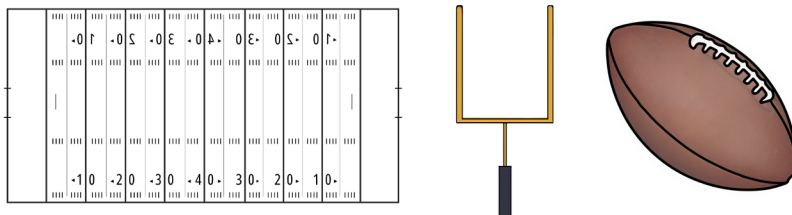
EIGHT-MAN FOOTBALL (8 MAN FOOTBALL OU EIGHT-MAN AMERICAN FOOTBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (55 por 35,6 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 8 a 10 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralela a elas, devem ser marcadas 7 linhas, cada uma distante 4,6 metros (5 jardas) da outra ou, ao menos, 3 linhas, cada uma distante 9,1 metros (10 jardas) da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o *eight-man football* tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “Y”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente pouco atrás da linha final de cada *endzone* (fora do campo, portanto).



Móbil e materiais: o móbil é o mesmo do *american football*, que é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. Os jogadores devem usar capacete com máscara facial e proteções para o corpo, principalmente ombros.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 8 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto de que os jogadores que terão possibilidade de receber passes/entregas feitos pelo *quarterback* (jogador que inicia as jogadas de ataque) devem ser previamente identificados (são chamados de elegíveis). Além disso, a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 12 minutos cada, vencendo a equipe

com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com duas séries de posses (quantidade de ataques necessários para equipe marcar um ponto, dentro dos limites possíveis) por equipe, iniciando a 22,9 metros (25 jardas) da *endzone* adversária (procedimento semelhante ao realizado após um *touchdown*). Realizam-se tantos períodos extras quanto necessários, até que uma equipe termine à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 13,7 metros da linha central (marca das 25 jardas), em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 9,1 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage* (contudo, se o passador, estando no *pocket*, que é a área logo atrás dos atacantes sem bola que o protegem, lança a bola propositalmente para fora com intuito de não ser derrubado, sua equipe é punida e o próximo *scrimmage* inicia alguns metros atrás do anterior). Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque,

o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 13,7 (15 jardas) ou 2,7 metros (3 jardas) da *endzone* adversária, à sua escolha, chamada *try*. Se chutar a gol da marca de 13,7 metros e acertá-lo (conversão ou extra point), ganha mais 1 ponto. Se conseguir um novo *touchdown* da marca de 2,7 metros (conversão de 2 pontos) ganha mais 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal* que vale 3 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta (a partir de bola no chão ou de bate-pronto) a bola ao gol, acertando-o. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante o *try* do adversário.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores

devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente feito por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe (elegíveis) não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O jogador que recebe o *snap*

(normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra, só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) e protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão (considera-se que o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos),

pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é derrubado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 9,1 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos 9,1 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Os chutes podem ser direcionados a gol (*field goal*),

se a equipe estiver suficientemente próxima, ou simplesmente para frente (*punt*). Normalmente isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na quarta descida. Ao chutar para frente, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que chutou. Os chutes são realizados também a partir do *scrimmage* e *snap* e podem ser bloqueados pelo adversário. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrimmage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se, fora da área for tocado, a equipe adversária reinicia o jogo com um *scrimmage* alguns metros à frente do local. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. O contato físico sobre o atacante com bola, chamado placagem ou *tackle*, em geral consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço,

pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja derrubá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que, além do contato físico, podem cercar, retirar ou roubar a bola. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes (exceto o *kickoff*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou for placado pelo adversário, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

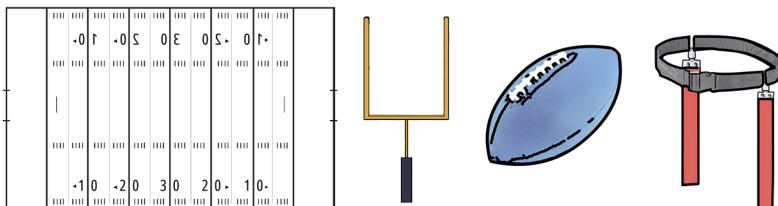
FLAG FOOTBALL 8X8 (FLAGBALL 8X8 OU FLAG 8X8)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (60 por 35 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 10 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralelas a elas, devem ser marcadas 5 linhas, cada uma distante 5 metros da outra ou, ao menos 2 linhas, cada uma distante 10 metros da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o *flag football* 8x8 tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “Y”, com 5 metros de largura e travessão a 2,5 metros de altura, posicionado centralizadamente pouco atrás da linha final de cada *endzone* (fora do campo, portanto).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, semelhante à de *american football*, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*flags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com 38 centímetros de comprimento. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com suas duas faixas presas ao cinto.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 8 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto de que os jogadores que terão possibilidade de receber passes para frente feitos pelo *quarterback* (jogador que inicia as jogadas de ataque) devem ser previamente identificados (são chamados de elegíveis), estando posicionados na ponta ou atrás da linha frontal da equipe no início de cada jogada. Além disso, a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções

específicas de jogo. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com uma série de posses (quantidade de ataques necessários para equipe marcar um ponto, dentro dos limites possíveis) por equipe, iniciando a 20 metros da *endzone* adversária. Realizam-se até 3 períodos extras e se, ao final do último, o empate persistir, o jogo termina empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 10 metros da *endzone* defensiva do time que chuta, em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 10 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage*. Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo

ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 3 metros da *endzone* adversária. Se chutar a gol e acertá-lo (conversão ou extra point), ganha mais 1 ponto. Se conseguir um novo *touchdown* (conversão de 2 pontos), ganha mais 2 pontos. Se a defesa roubar durante a tentativa de conversão adversária e fizer um *touchdown*, marca 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal*, que vale 3 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta (a partir de bola no chão ou de bate-pronto) a bola a gol, acertando-o. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante o *try* do adversário.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores

devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 5 metros para cada lado do atacante central que realiza o *snap* e ilimitadamente para trás da linha do *scrimmage* (*tackle box*), no início de cada ataque da equipe e enquanto a bola ainda ali estiver; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe (elegíveis) não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente alcançar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O jogador que

recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra, só pode conduzir a bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles tirem a *flag* do *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) e realizar fintas de corrida para não ter sua *flag* retirada. Contudo não pode proteger a *flag* com os braços, bola ou de qualquer maneira diferente de fintas. Se tiver uma *flag* retirada, deve imediatamente parar a jogada e voltar ao local onde foi retirada. Sempre que uma *flag* é retirada pela defesa, a equipe reinicia o ataque do local (porém, com a

bola centralizada entre as laterais) a partir de um *snap*. Se o atacante com bola cair no chão (tocar no chão com qualquer parte do corpo que não os pés e as mãos), sendo ou não em decorrência de ação da defesa, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 10 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*, se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos 10 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Os chutes podem ser direcionados a gol (*field goal*),

se a equipe estiver suficientemente próxima, ou simplesmente para frente (*punt*). Normalmente, isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na quarta descida. Ao chutar para frente, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que chutou. Os chutes são realizados também a partir do *scrimmage* e *snap* e podem ser bloqueados pelo adversário. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra, desde que partam de trás da bola no momento do chute. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que tiver sua *flag* retirada, sua equipe monta o *scrimmage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante sem bola pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 5 metros para cada lado e ilimitadamente para trás da bola no momento do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área. Nenhum atacante com bola pode ser tocado. O contato físico intencional ou gerado por descuido contra um atacante com bola é proibido, mas um defensor pode tocá-lo quando tem intuito de lhe retirar a *flag* e desde que esse toque não prejudique a ação ofensiva. Os defensores não podem tirar a bola das mãos dos atacantes, mas podem interceptar passes. Na tentativa de interceptação, o defensor pode disputar a bola com o atacante, mas não pode impedir com contato físico que este a receba. Para parar o atacante com bola, o defensor

deve lhe retirar a *flag*. Mesmo que a posse da bola continue com a equipe atacante, a retirada da *flag* exige uma nova descida. Se a equipe atacante não completar o percurso mínimo de 10 metros em 4 descidas, a bola é automaticamente transferida para equipe defensora. Após tirar uma *flag*, o defensor deve imediatamente devolvê-la ao atacante ou, ao menos, deixar no local onde foi retirada. Apenas as *flags* do portador da bola podem ser retiradas. Se a *flag* de um atacante sem bola (mesmo que esteja prestes a recebê-la ou que tenha acabado de passá-la ou entregá-la) for retirada, o jogo continua normalmente, mas o defensor deve imediatamente devolvê-la ao atacante e pode receber uma advertência. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que podem também bloquear ou interceptar passes e chutes (exceto o *kickoff*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou tiver sua *flag* retirada, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

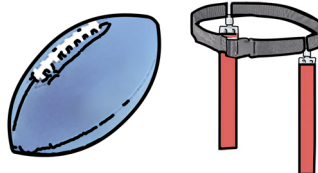
FLAG FOOTBALL (FLAGBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (45,7 por 22,90 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 9,1 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. A 4,6 metros de cada *endzone* há uma linha pontilhada (ou indicada por cones nas laterais), sinalizando a marca de tentativa de 1 ponto (centralizada de frente para o gol) e demarcando a zona sem corrida (entre a marca e a linha da *endzone*). A 4,6 metros de cada linha pontilhada há uma pequena linha centralizada, sinalizando a marca de tentativa de 2 pontos.

Alvo: o único alvo do jogo é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, semelhante à de *american football*, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*flags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com 38 centímetros de comprimento. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com suas duas faixas presas ao cinto.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto pelo fato de que a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. No início de cada jogada, um jogador da equipe atacante responsabiliza-se pelo *snap* (passe para trás); o receptor do *snap (quarterback)* é o único atacante que pode realizar um passe para frente, desde que esteja atrás da linha do *scrimmage* (linha de início da jogada); apenas um ou dois defensores (*blitzers*) podem, no início de cada jogada, desde que estejam a 6,4 metros ou mais da linha do *scrimmage*, erguer o braço e pedir direito de passagem, não podendo ser obstruídos pelos atacantes na tentativa de tirar a *flag* do atacante com bola. Não é obrigatório que as funções descritas sejam realizadas sempre pelo mesmo jogador da equipe, mas é comum que haja tal especialização em busca de melhores resultados. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas,

pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 2 tempos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com uma série de posses (4 descidas) por equipe, iniciando no meio do campo. Se a defesa consegue recuperar a bola e marcar um ponto, vence o jogo e não tem necessidade de realizar sua série de posses. Se o empate persistir, cada equipe realiza uma tentativa de conversão de 1 ponto a partir da linha pontilhada. Se o empate persistir, o procedimento se repete até que alguma equipe acabe à frente no placar, vencendo o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) na linha pontilhada de defesa do time cobrador, até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado. No segundo tempo e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage*. Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido

de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a partir da linha de conversão de 1 ou 2 pontos, à sua escolha. Se conseguir um novo *touchdown* a partir dessa única posse, ganha mais 1 ou 2 pontos, a depender de onde iniciou a jogada. Se a equipe de defesa consegue roubar a bola e converter um *touchdown* a partir de uma tentativa de conversão adversária, ganha 2 pontos. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue retirar a *flag* do atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante a tentativa de conversão adversária.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* até que o

snap seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada) e desde os companheiros, no momento do passe, também encontrem-se atrás da linha; apenas defensores que, no momento do *scrimmage*, estiverem a 6,4 metros ou mais de distância da linha de *scrimmage* podem ultrapassá-la antes do *quarterback* passar, entregar ou fingir que entregou a bola; em um *scrimmage* na zona sem corrida (entre a linha pontilhada e a *endzone* adversária), a equipe não pode realizar uma jogada de corrida, sendo obrigada a fazer uma jogada de passe para frente.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O receptor do *snap* (*quarterback*) pode passar a bola para qualquer direção, entregar na mão de um companheiro, realizar fintas de entrega, passe ou corrida, desde que, dentro de um tempo limite de 7 segundos após receber o *snap*. Pode também ele próprio correr com bola, mas somente pode ultrapassar a linha do *scrimmage* com posse de bola se, antes, ela tiver sido tocada por um companheiro. Somente ele pode realizar um passe para frente da linha do *scrimmage* e desde que tanto ele quanto os companheiros, no momento do passe, estejam atrás dessa linha, se o passador ultrapassá-la, só pode correr ou realizar passe

para o lado ou trás. Atrás da linha do *scrimmage*, os demais atacantes também podem realizar entregas e passes para trás. Contudo, se o *quarterback* passar ou entregar a bola a um companheiro atrás da linha do *scrimmage*, a equipe não pode mais passar a bola para frente naquela jogada (descida). Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos. Contudo, o passe somente pode ser feito para frente da linha do *scrimmage* se todos os atacantes estiverem atrás da mesma (o passe pode ser feito no ponto futuro à frente da linha do *scrimmage*, portanto). O atacante sem bola pode receber o passe, inclusive disputando com um defensor, mas não pode impedir com contato físico que este receba. Os atacantes sem bola sempre têm direito de passagem, ou seja, direito de se deslocar sem sofrerem obstruções feitas pelos adversários. Entretanto, um defensor parado não precisa abrir caminho para um atacante, sendo obrigação deste desviar (um jogador parado tem garantido seu direito de posição, que se sobrepõe ao direito de passagem do outro). Ao mesmo tempo, se 1 ou 2 defensores, no momento do *snap*, pedirem direito de passagem, os atacantes não podem obstruí-los em sua busca por retirar a *flag* do *quarterback* (mas mantêm, obviamente, seu direito de posição). O portador da bola não tem direito de passagem, sendo obrigado a desviar dos defensores que tentam retirar suas *flags*. A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador não pode tê-la tirada das mãos ou roubada, uma vez que a defesa objetiva retirar a *flag*. Sendo assim, o atacante que conduz bola pode realizar fintas de corrida para não ter sua *flag* retirada,

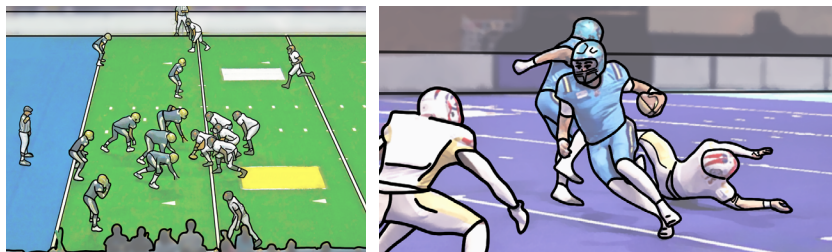
mas não pode protegê-la e/ou impedir que um defensor a tire. Se tiver uma *flag* retirada, deve imediatamente parar a jogada e voltar ao local onde foi retirada. Sempre que uma *flag* é retirada pela defesa, a equipe reinicia o ataque do local (porém, com a bola centralizada entre as laterais) a partir de um *snap*. Se um passe é incompleto (bola passada toca o chão antes de algum jogador), a equipe realiza o *snap* do local anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Se o atacante que a deixou cair ou um defensor a pegar, adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção. Se um outro atacante pega a bola após o *fumble*, a equipe realiza um *scrimmage* do local. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola ou toca o chão com qualquer parte do corpo exceto pés e mãos, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para ultrapassar a linha central. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 4 descidas para tentar chegar à *endzone* adversária. Obviamente, pode tentar o *touchdown* diretamente a partir de qualquer uma das descidas. Em um *scrimmage* na zona sem corrida (entre a linha pontilhada e a *endzone* adversária), a equipe não pode realizar uma jogada de corrida, sendo obrigada a fazer uma jogada de passe para frente. É proibido chutar a bola.

Dinâmica da defesa: no início de cada jogada, apenas os defensores que estão a 4,6 metros ou mais da linha do *scrimmage* podem ultrapassar essa linha e tentar retirar

as *flags* do *quarterback*. Se quiserem direito de passagem, devem indicar levantando um dos braços (apenas 1 ou 2 podem fazê-lo). Adquirindo tal direito, os defensores somente o mantêm se realizarem, a partir do *snap*, uma trajetória direta e objetiva em direção ao *quarterback*. Se este passar/entregar a bola ou se os defensores não forem diretos/objetivos, o direito de passagem cessa naquela jogada. Os defensores que estão a menos de 6,4 metros da linha do *scrimmage* não podem ultrapassá-la até que o *quarterback* faça um passe, uma entrega ou uma finta de entrega. O contato físico intencional ou gerado por descuido é proibido, mas um defensor pode tocar um atacante quando tem intuito de lhe retirar a *flag* e desde que esse toque não prejudique a ação ofensiva. Os defensores não podem tirar a bola das mãos dos atacantes, mas podem interceptar passes. Na tentativa de interceptação, o defensor pode disputar a bola com o atacante, mas não pode impedir com contato físico que este a receba. Para parar o atacante com bola, o defensor deve lhe retirar a *flag*. Mesmo que a posse da bola continue com a equipe atacante, a retirada da *flag* exige uma nova descida. Se a equipe atacante não completar o percurso mínimo (ultrapassar a linha central ou marcar o *touchdown*) em 4 descidas, a bola é automaticamente transferida para equipe defensora. Após tirar uma *flag*, o defensor deve imediatamente devolvê-la ao atacante ou, ao menos, deixar no local onde foi retirada. Apenas as *flags* do portador da bola podem ser retiradas. Se a *flag* de um atacante sem bola (mesmo que esteja prestes a recebê-la ou que tenha acabado de passá-la ou entregá-la) for retirada, o jogo continua normalmente, mas

o defensor deve imediatamente devolvê-la ao atacante e pode receber uma advertência. Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, desde que sem contato físico e com único objetivo de lhe retirar uma ou as duas *flags*. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes. Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção. Assim que o jogador que recuperou a bola tiver sua *flag* retirada, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

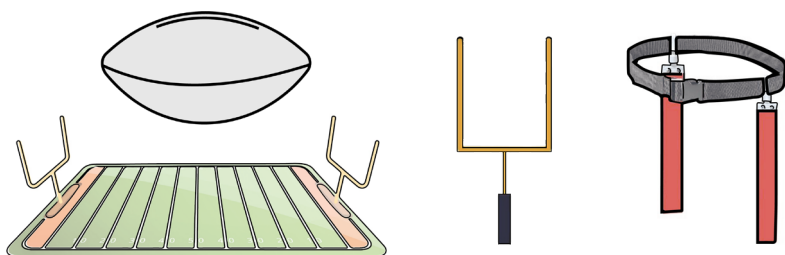
INDOOR AMERICAN FOOTBALL (INDOOR FOOTBALL OU ARENA AMERICAN FOOTBALL OU ARENA FOOTBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (45,7 por 25,6 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 7,3 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Os limites do campo (linhas laterais e de fundo) podem ser demarcados por linhas ou paredes. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralelas a elas, devem ser marcadas 4 linhas, cada uma distante 4,5 metros (5 jardas) da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o *indoor american football* tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “Y”, com 3 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo ao final de cada *endzone*.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football* (*soccer*). Os jogadores devem usar capacete com máscara facial e proteções para o corpo, principalmente ombros.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 8 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto de que os jogadores que terão possibilidade de receber passes/entregas feitos pelo *quarterback* (jogador que inicia as jogadas de ataque) devem ser previamente identificados (são chamados de elegíveis). Além disso, a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. É comum também que os jogadores sejam especializados em defesa, ataque ou situações de chute, cada qual com um time específico de 8 jogadores. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com uma série de posses (quantidade de ataques necessários para equipe marcar um ponto, dentro dos limites possíveis) por equipe, iniciando a 18,3 metros (20 jardas) da *endzone* adversária (procedimento semelhante ao realizado após um *touchdown*). Realizam-se tantos períodos extras quanto necessários, até que uma equipe termine à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*) realizado pela equipe, da linha frontal de sua *endzone*, em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 9,1 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador (apenas no caso de campo limitados por linhas), o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage* (contudo, se o passador, estando no *pocket*, que é a área logo atrás dos atacantes sem bola que o protegem, lança a bola propositalmente para fora com intuito de não ser derrubado, sua equipe é punida e o próximo *scrimmage* inicia alguns metros atrás do anterior). Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage*

anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 18,3 metros (20 jardas) do gol adversário, chamada *PAT* (ponto após o *touchdown*). Se chutar a gol e acertá-lo a partir da bola no chão, ganha mais 1 ponto. Se chutar de bate-pronto a gol e acertá-lo, ganha mais 2 pontos. Se conseguir um novo *touchdown* ganha mais 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal*, que vale 3 ou 4 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta a bola a gol, acertando-o. Se o chute é a partir de bola no chão, vale 3 pontos e se é de bate-pronto, vale 4 pontos. Se a equipe de defesa consegue recuperar a bola e fazer um *touchdown* direto desde o *PAT* adversário, ganha 2 pontos. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante o *PAT* ou após qualquer chute feito pelo adversário.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção (elegíveis) de passe não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*,

que é um passe para trás, em movimento contínuo por baixo das pernas. O jogador que recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis para receber. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra, só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) e protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e

não cair no chão (considera-se que o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos), pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se tocar na parede em decorrência de uma placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se tocar na parede sem que tenha sido decorrência de um contato feito por um defensor, o jogo continua. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é derrubado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão ou tocar na parede antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão e/ou de toar a parede (no caso de campos delimitados por paredes e não linhas). Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Sempre que um atacante sai de campo (no caso de campos delimitados por linhas)

com posse de bola, o novo scrumage inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrumages*) para percorrer, no mínimo, 9,1 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*, se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos 9,1 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas, desde que esteja em sua 4ª descida e/ou nos últimos 30 segundos de cada período. Os chutes devem ser obrigatoriamente direcionados a gol (*field goal*). Os chutes são realizados também a partir do *scrumage* e *snap* e podem ser bloqueados pelo adversário. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra e se, em campos delimitados por paredes, a bola tocar em uma delas, o jogo continua normalmente. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrumage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se, fora da área for tocado, a equipe adversária reinicia o jogo com um *scrumage* alguns metros à frente do local. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios

(obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. O contato físico sobre o atacante com bola, chamado placagem ou *tackle*, em geral consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja derrubá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que, além do contato físico, podem cercar, retirar ou roubar a bola. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes (exceto o *kickoff*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou for placado pelo adversário, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

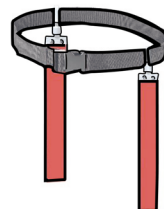
INDOOR FLAG FOOTBALL (INDOOR FLAGBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (22,90 por 22,90 metros), em superfície firme (madeira, cimento), sem linha central. Cada fundo da quadra é continuado por 9,1 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. A 4,6 metros de cada *endzone* há uma linha pontilhada (ou indicada por cones nas laterais), sinalizando a marca de tentativa de 1 ponto (centralizada de frente para o gol) e demarcando a zona sem corrida.

Alvo: o único alvo do jogo é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, semelhante à de *american football*, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*flags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com 38 centímetros de comprimento. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com suas duas faixas presas ao cinto.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto pelo fato de que a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. No início de cada jogada, um jogador da equipe atacante responsabiliza-se pelo *snap* (passe para trás); o receptor do *snap (quarterback)* é o único atacante que pode realizar um passe para frente, desde que esteja atrás da linha do *scrimmage* (linha de início da jogada); apenas um ou dois defensores (*blitzers*) podem, no início de cada jogada, desde que estejam a 4,6 metros ou mais da linha do *scrimmage*, erguer o braço e pedir direito de passagem, não podendo ser obstruídos pelos atacantes na tentativa de tirar a *flag* do atacante com bola. Não é obrigatório que as funções descritas sejam realizadas sempre pelo mesmo jogador da equipe, mas é comum que haja tal especialização em busca de melhores resultados. As substituições são ilimitadas. Se um jogador

comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 2 tempos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com uma série de posses (4 descidas) por equipe, iniciando no meio da quadra. Se a defesa consegue recuperar a bola e marcar um ponto, vence o jogo e não tem necessidade de realizar sua série de posses. Se o empate persistir, cada equipe realiza uma tentativa de conversão de 1 ponto a partir da linha pontilhada. Se o empate persistir, o procedimento se repete até que alguma equipe acabe à frente no placar, vencendo o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais da quadra) a 0,91 metros da *endzone* de defesa do time que inicia com bola, até que o *snap* (passa para trás que inicia a jogada) seja realizado. No segundo tempo e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de quadra sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage*. Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a

falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a partir da linha de conversão de 1 ponto. Se conseguir um novo *touchdown* a partir dessa única posse, ganha mais 1 ponto. Se a equipe de defesa consegue roubar a bola e converter um *touchdown* a partir de uma tentativa de conversão adversária, ganha 2 pontos. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue retirar a *flag* do atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de quadra com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante a tentativa de conversão adversária.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* até que o

snap seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada) e desde os companheiros, no momento do passe, também encontrem-se atrás da linha; apenas defensores que, no momento do *scrimmage*, estiverem a 4,6 metros ou mais de distância da linha de *scrimmage* podem ultrapassá-la antes do *quarterback* passar, entregar ou fingir que entregou a bola; em um *scrimmage* na zona sem corrida (entre a linha pontilhada e a *endzone* adversária), a equipe não pode realizar uma jogada de corrida, sendo obrigada a fazer uma jogada de passe para frente.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O receptor do *snap* (*quarterback*) pode passar a bola para qualquer direção, entregar na mão de um companheiro, realizar fintas de entrega, passe ou corrida, desde que, dentro de um tempo limite de 5 segundos após receber o *snap*. Pode também ele próprio correr com bola, mas somente pode ultrapassar a linha do *scrimmage* com posse de bola se, antes, ela tiver sido tocada por um companheiro. Somente ele pode realizar um passe para frente da linha do *scrimmage* e desde que tanto ele quanto os companheiros, no momento do passe, estejam atrás dessa linha, se o passador ultrapassá-la, só pode correr

ou realizar passe para o lado ou trás. Atrás da linha do *scrimmage*, os demais atacantes também podem realizar entregas e passes para trás. Contudo, se o *quarterback* passar ou entregar a bola a um companheiro atrás da linha do *scrimmage*, a equipe não pode mais passar a bola para frente naquela jogada (descida). Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pela quadra, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos. Contudo, o passe somente pode ser feito para frente da linha do *scrimmage* se todos os atacantes estiverem atrás da mesma (o passe pode ser feito no ponto futuro à frente da linha do *scrimmage*, portanto). O atacante sem bola pode receber o passe, inclusive disputando com um defensor, mas não pode impedir com contato físico que este receba. Os atacantes sem bola sempre têm direito de passagem, ou seja, direito de se deslocar sem sofrerem obstruções feitas pelos adversários. Entretanto, um defensor parado não precisa abrir caminho para um atacante, sendo obrigação deste desviar (um jogador parado tem garantido seu direito de posição, que se sobrepõe ao direito de passagem do outro). Ao mesmo tempo, se 1 ou 2 defensores, no momento do *snap*, pedirem direito de passagem, os atacantes não podem obstruí-los em sua busca por retirar a *flag* do *quarterback* (mas mantêm, obviamente, seu direito de posição). O portador da bola não tem direito de passagem, sendo obrigado a desviar dos defensores que tentam retirar suas *flags*. A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador não pode tê-la tirada das mãos ou roubada, uma vez que a defesa objetiva retirar a *flag*. Sendo assim, o atacante que conduz

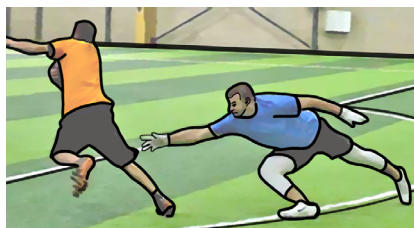
bola pode realizar fintas de corrida para não ter sua *flag* retirada, mas não pode protegê-la e/ou impedir que um defensor a tire. Se tiver uma *flag* retirada, deve imediatamente parar a jogada e voltar ao local onde foi retirada. Sempre que uma *flag* é retirada pela defesa, a equipe reinicia o ataque do local (porém, com a bola centralizada entre as laterais) a partir de um *snap*. Se um passe é incompleto (bola passada toca o chão antes de algum jogador), a equipe realiza o *snap* do local anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Se o atacante que a deixou cair ou um defensor a pegar, adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção. Se um outro atacante pega a bola após o *fumble*, a equipe realiza um *scrimmage* do local. Sempre que um atacante sai de quadra com posse de bola ou toca o chão com qualquer parte do corpo exceto pés e mãos, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para tentar chegar à *endzone* adversária. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Obviamente, pode tentar o *touchdown* diretamente a partir de qualquer uma das descidas. Em um *scrimmage* na zona sem corrida (entre a linha pontilhada e a *endzone* adversária), a equipe não pode realizar uma jogada de corrida, sendo obrigada a fazer uma jogada de passe para frente. É proibido chutar a bola.

Dinâmica da defesa: no início de cada jogada, apenas os defensores que estão a 4,6 metros ou mais da linha do *scrimmage* podem ultrapassar essa linha e tentar

retirar as *flags* do *quarterback*. Se quiserem direito de passagem, devem indicar levantando um dos braços (apenas 1 ou 2 podem fazê-lo). Adquirindo tal direito, os defensores somente o mantêm se realizarem, a partir do *snap*, uma trajetória direta e objetiva em direção ao *quarterback*. Se este passar/entregar a bola ou se os defensores não forem diretos/objetivos, o direito de passagem cessa naquela jogada. Os defensores que estão a menos de 4,6 metros da linha do *scrimmage* não podem ultrapassá-la até que o *quarterback* faça um passe, uma entrega ou uma finta de entrega. O contato físico intencional ou gerado por descuido é proibido, mas um defensor pode tocar um atacante quando tem intuito de lhe retirar a *flag* e desde que esse toque não prejudique a ação ofensiva. Os defensores não podem tirar a bola das mãos dos atacantes, mas podem interceptar passes. Na tentativa de interceptação, o defensor pode disputar a bola com o atacante, mas não pode impedir com contato físico que este a receba. Para parar o atacante com bola, o defensor deve lhe retirar uma ou ambas as *flags*. Mesmo que a posse da bola continue com a equipe atacante, a retirada da *flag* exige uma nova descida. Se a equipe atacante não completar o percurso mínimo (marcar o *touchdown*) em 4 descidas, a bola é automaticamente transferida para equipe defensora. Após tirar uma *flag*, o defensor deve imediatamente devolvê-la ao atacante ou, ao menos, deixar no local onde foi retirada. Apenas as *flags* do portador da bola podem ser retiradas. Se a *flag* de um atacante sem bola (mesmo que esteja prestes a recebê-la ou que tenha acabado de passá-la ou entregá-la) for retirada, o jogo continua normalmente, mas o defensor deve imediatamente

devolvê-la ao atacante e pode receber uma advertência. Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, desde que sem contato físico e com único objetivo de lhe retirar uma ou as duas *flags*. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes. Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção. Assim que o jogador que recuperou a bola tiver sua *flag* retirada, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

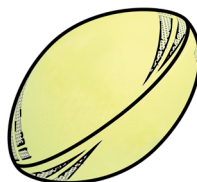
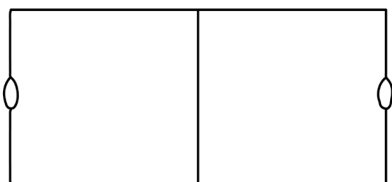
INDOOR TOUCH (INDOOR TOUCH FOOTBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (30 por 15 metros), em superfície firme (madeira, cimento) ou macia (grama), dividido por uma linha central. Cada fundo da quadra é continuado por 5 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*. Se não houver espaço na quadra para o *in-goal*, basta a linha de fundo (*scoreline*). Sobre a linha inicial de cada *in-goal* (*scoreline*), há, centralizadamente, uma pequena área em formato oval, chamada *halfway mark*, que serve para o início e reinícios de jogo (na sua falta, os inícios/reinício são feitos sobre a *scoreline*).

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é o mesmo do *touch*, que consiste em uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores de linha, quando no ataque, e 2 jogadores de linha quando na defesa. Tão logo ocorre uma mudança na posse de bola, um jogador da equipe que estava atacando deve sair de jogo e um jogador da equipe que estava defendendo deve entrar em jogo. O jogador que entra só pode participar do jogo depois de posicionar-se atrás da linha da bola. Não há diferenciação de papéis entre os jogadores. Em jogos mistos, cada equipe deve ter, no mínimo, 1 mulher. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por determinado período de tempo (a critério do árbitro), podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 7 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, sendo permitido o empate.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe (com as mãos) a partir da bola pega do chão, realizado da *halfway mark* de defesa da equipe cobradora. A equipe defensora deve estar atrás da linha central.

No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela lateral, é repostada de forma idêntica ao início de jogo, mas cobrada a 5 metros para dentro de quadra contados do local em que saiu, pela equipe que não a tocou por último. Em caso de faltas, a equipe que a sofreu reinicia o jogo do local, com o mesmo procedimento do início do jogo. O infrator deve estar a, no mínimo, 10 metros da bola e o outro defensor a, no mínimo, 5 metros da bola. Se a falta ocorre a 5 metros ou menos da linha do *in-goal*, a equipe que a sofreu ganha 1 ponto. Condutas antidesportivas fazem com que a equipe ofendida reinicie o jogo com um passe direto após a bola ter sido pega do chão, 5 metros à frente do local da infração. Porém, nenhuma reposição pode ser feita a menos de 5 metros da linha do *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante com bola consegue adentrar ao *in-goal* adversário (ou seja, consegue ultrapassar a linha de fundo ou *scoreline* adversária). Se uma equipe sofre falta a 5 ou menos metros da linha de gol adversária, recebe um ponto penal, ou seja, recebe 1 ponto automaticamente.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante

ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

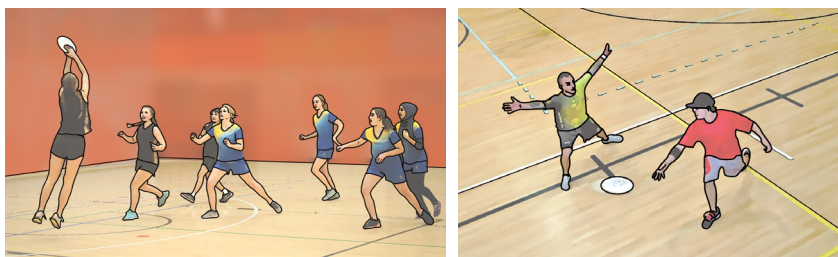
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pela quadra. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um toque no corpo (*touch*) deve parar no lugar, tocar a bola no chão e realizar um passe. Se o *touch* acontece sobre um jogador dentro do *in-goal* (ofensivo ou defensivo), ele deve reiniciar o jogo a 5 metros fora do mesmo. Se a equipe sofrer 4 *touches* consecutivos (sem que a defesa recupere a bola), perde a posse de bola, devendo entregá-la o quanto antes à equipe adversária ou deixá-la no chão, no local. Um toque do atacante com bola sobre um defensor é o mesmo que um *touch*. Se a equipe de ataque deixa a bola tocar no chão, mesmo que tenha sido decorrência de uma ação defensiva, perde a posse de bola. Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pela quadra, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe durante o jogo ou após o atacante com bola sofrer um *touch*. Sempre que um jogador sofre um *touch*, o jogo continua normalmente depois que ele toca a bola no solo e passa a um companheiro. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver

vantagem no lance, o jogo deve continuar. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico (exceto o *touch*, que é um toque leve e com a mão aberta no corpo, cabelo ou bola). O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo ou tocá-lo no corpo. O toque no corpo pode ser realizado em qualquer parte do abaixo dos ombros (os organizadores da competição podem restringir partes do corpo possíveis de serem tocadas, principalmente no caso de jogos mistos) e tão logo o defensor toque o atacante, deve gritar “*touch*”. Se a equipe conseguir 4 *touches* ou se os atacantes deixarem a bola cair, adquire a posse de bola, reiniciando o jogo com um toque da bola no solo, seguido de passe do local. O atacante somente pode ser tocado se estiver em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser tocado). Se o defensor tocar o atacante, ele e seu companheiro devem afastar-se 3 metros da bola o quanto antes e não podem pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente podem continuar a defender depois que a equipe adversária tocar a bola no chão. Os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante (pois o toque na bola dominada por um atacante conta como um *touch*), mas podem bloquear passes. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

Se, após um bloqueio ou interceptação de passe, os defensores deixam a bola cair, eles adquirem a posse, mas desde que não tenham conseguido o domínio da bola antes dela cair. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

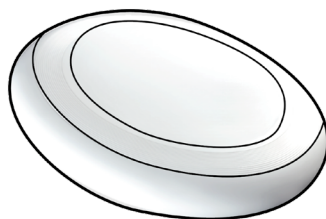
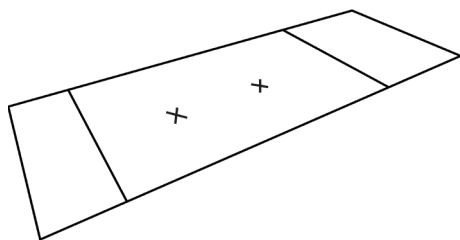
INDOOR ULTIMATE (INDOOR ULTIMATE FRISBEE)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (28 por 20 metros), em superfície macia (areia). Cada fundo da quadra é continuado por 6 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. A 8 metros de cada *endzone*, em direção ao meio de quadra, há, centralizada, uma pequena marca, chamada marca do *brick*.

Alvo: é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete uma falta violenta ou excesso de faltas, pode ser expulso pelos demais, em comum acordo, uma vez que no *indoor ultimate* não há árbitro e todos que jogam aceitam fazê-lo em condição de respeito absoluto às regras, companheiros e adversários (*fair play*). Se expulso, um substituto pode imediatamente entrar em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: a duração do jogo é por pontos ou tempo, vencendo a equipe que atinge 15 pontos primeiro ou que tiver mais pontos ao final de 30 minutos, não sendo permitido o empate. Se, ao final dos 30 minutos, a diferença no placar for igual ou menor a 3 pontos, o jogo continua até que alguma atinja a pontuação da equipe com mais pontos acrescido de 1. Por exemplo, os 30 minutos terminam e o jogo está 12 a 11. Como 12 é a maior pontuação e deve-se crescer 1, as equipes continuam jogando até que alguma delas atinja 13 pontos, sendo declarada vencedora. A cada ponto, as equipes trocam de lado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *pull* que se trata de um lançamento feito pela equipe de defesa em direção à quadra da equipe de ataque. O cobrador e todos os defensores devem estar dentro da

sua *endzone*. Os atacantes devem estar com ao menos um dos pés dentro de sua *endzone*. Após o lançamento, todos os jogadores podem se movimentar. O lançamento deve chegar à *endzone* adversária, a uma altura apanhável. Se não chegar (se for alto demais, tocar o chão ou sair de quadra), a equipe atacante reinicia o jogo da marca da marca do *brick* em sua quadra de defesa. Se o atacante, em uma tentativa honesta de recepção do disco no *pull*, deixar o *frisbee* cair, ele próprio ou qualquer outro jogador (atacante ou defensor) pode pegá-lo do chão e reiniciar o jogo com um passe (se deixa o disco cair intencionalmente ou por falta de esforço para tentar pegá-lo, o disco passa para a outra equipe, sendo reposta por meio de um passe do local). Em faltas, violações e caso o disco saia de quadra (ou tocar o teto) é reposto por meio de um passe do local pela equipe ofendida ou pela equipe que não o tocou por último, respectivamente. Contudo, se a infração ou saída do disco encontra-se dentro de uma *endzone*, a cobrança é realizada logo fora dela. Todos os jogadores devem retornar à posição em que se encontravam quando o jogo foi paralisado e somente podem se deslocar após o disco deixar a mão do cobrador.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o ponto ou gol, que consiste na recepção do disco dentro da *endzone*. Se um atacante recebe o disco adentrando a *endzone* (saltando ou freando), o ponto é válido, desde que, ao

parar naturalmente, o jogador tenha ao menos um dos pés na *endzone*. O passe pode ser realizado de qualquer lugar. Se um defensor desvia o disco, mas o atacante dentro da *endzone* consegue recepcioná-la antes que toque o solo, o ponto é válido.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo a quadra, exceto nos inícios e reinícios de jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação do disco é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). O atacante com disco pode segurá-lo, realizar fintas (de corpo ou passe), pivotar (movimentar um dos pés enquanto o outro permanece fixo no chão) e passar para qualquer direção e a qualquer distância, mas não pode se deslocar. Porém, se recebe o disco em deslocamento, pode dar a quantidade de passos necessárias (normalmente um ou dois passos curtos) para frear e adquirir posição estanque, sem mudar de direção. O passe somente pode ser realizado se o jogador estiver com um pé de pivô estabelecido ou ajoelhado ou caído no chão ou enquanto freia, mas desde que, no ato do passe, mantenha contato com o solo. Pode também passar o disco se receber e já passar no ar, antes de aterrissar. O atacante, a partir da recepção, tem um máximo de 8 segundos para realizar um passe. Se o disco cai no chão, deve ser repostado em jogo pela equipe que não o tocou por último (exceto na recepção do *pull*, em que o disco caído no chão pode ser disputado). Porém, em quedas de disco que não sejam na recepção do *pull*, qualquer jogador, com as mãos, pode parar um disco que está rolando no chão, impedindo-se de

avançar terreno em qualquer direção (a parada no disco que está no chão não faz mudar a equipe que adquiriu o direito de repô-lo em jogo logo quando tocou no chão). Para reiniciar o jogo após o disco ter tocado no chão, basta o cobrador pegá-lo e realizar um passe dentro do limite de 8 segundos. Um atacante não pode entregar o disco na mão do outro e não pode realizar um passe para si mesmo. Sem o disco, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir o disco, recebê-lo, trocar de posição com outro atacante sem disco e disputar discos sem posse (no ar em qualquer situação ou no chão, após uma queda na recepção do *pull*), mas desde que sem contato físico intencional com os adversários. Se a equipe estava defendendo e recupera o disco dentro da *endzone* adversária, não marca o ponto instantaneamente, mas sim, somente, após o disco ser passado a um companheiro dentro da *endzone*.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, desde que sem contato físico intencional e que mantenha uma distância segura do atacante (distância que garanta que um contato físico provavelmente seja evitado – ao menos uns 50 centímetros aproximadamente). Contudo, se o defensor mantém uma distância adequada e tentar evitar tocar o atacante com disco, mas este provoca um contato com seu movimento de passe, não há falta (ou, se intencional, é falta do atacante). O atacante com disco não pode ser marcado por mais de um defensor (um defensor que não seja o marcador do atacante com disco ou que não esteja marcando diretamente um atacante sem disco, não pode permanecer a 3 ou menos metros do

atacante com disco). O defensor não pode tirar o disco do atacante, mas pode bloquear passes. Os defensores dos atacantes sem disco podem interceptar passes, flutuar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor e disputar discos sem posse (no ar em qualquer situação ou no chão, após uma queda na recepção do *pull*).

JUGGER⁶

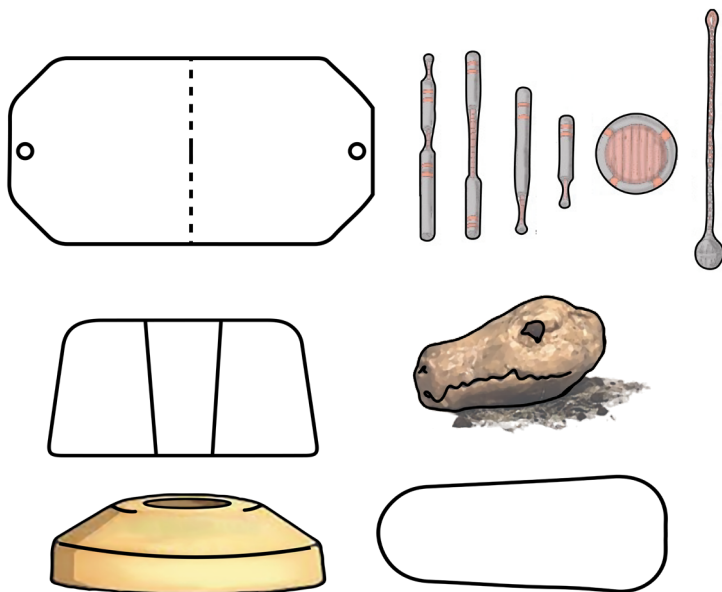


ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (40 por 20 metros), com cantos recortados (lateral com 30 metros, fundos com 10 metros e cada canto com 5 metros), preferencialmente com superfície macia (grama) e dividida ao meio por uma linha central. A área atrás de cada linha de fundo é chamada de zona da equipe.

Alvo: é a cesta ou gol, ou seja, uma pequena estrutura circular, com um buraco no centro. Tem aproximadamente 50 centímetros de diâmetro na base e 28 centímetros de altura e o buraco (cesto) tem 12 centímetros de diâmetro. É posicionado centralizadamente a 2 metros de cada linha de fundo. Deve ser feita ou revestida com um material macio.

⁶ O *juggler* não apresenta uma federação internacional, mas há federações nacionais, existindo pequenas diferenças entre as regras adotadas por cada uma. Aqui utilizou-se as regras da federação espanhola.



Móbil e materiais: o móbil é chamado *jugg* ou *skull* e trata-se de um objeto macio e arredondado com comprimento entre 28 e 30 centímetros e diâmetro 12 a 15 centímetros em uma extremidade e 8 a 10 centímetros na outra, simulando a caveira de uma espécie de jacaré, em referência ao filme do qual o jogo é derivado (*The Blood of Heroes* ou *The Salute of the Juggers* ou *Juggers – Os Gladiadores do Futuro*). Exceto o jogador que manuseia o jugg (corredor ou *qwiker*), todos os demais utilizam armas macias ou acolchoadas, chamadas *pompfens*, das quais: *q-tip* (arma em forma de cotonete, com cabo central de 80 centímetros e cada extremidade/área de contato com 60 centímetros); bastão, *stab* ou *staff* (bastão com dois cabos e duas áreas de contato, uma entre os

cabos e uma na extremidade, sendo, cabo da extremidade com 20 centímetros, área central de contato com 50 centímetros, cabo central com 20 centímetros e área de contato da extremidade com 90 centímetros); espada longa, *mandoble* ou *long pompfen* (espada com cabo de 40 centímetros e área de contato de 1 metro); espada curta ou *short pompfen* (espada com cabo de 20 centímetros e área de contato de 65 centímetros); escudo ou *shield* (escudo com 60 centímetros de diâmetro); corrente, *kette* ou *chain* ou *chain ball* (corrente com bola, que é a área de contato presa na extremidade, sendo corrente de 3 metros e uma bola de 20 centímetros de diâmetro). Todas as áreas de contato (exceto escudo e corrente) devem ter entre 6 e 15 centímetros de diâmetro (semelhante a um macarrão de piscina, por exemplo). Todos os cabos devem ter um pomo acolchoado na extremidade inferior. O escudo deve ter sua frente e suas bordas acolchoadas. A corrente deve ter a bola macia (não pode ser uma bola dura com acolchoamento) e o metro da corrente mais próximo da bola deve obrigatoriamente ser acolchoado, enquanto o acolchoamento dos 2 metros restantes é opcional. Os jogadores podem optar por usar as seguintes combinações: um *q-tip*; um bastão; uma espada longa; uma espada curta e um escudo; duas espadas curtas; uma corrente. Mais de um jogador pode usar a mesma combinação, exceto no caso da corrente, permitida apenas a um jogador de cada equipe. O escudo é a única arma exclusiva para defesa, não podendo ser usado para golpear um adversário. Os jogadores podem também usar equipamentos leves de segurança.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 1 corredor (*qwiker*) e 4 *pompfens* (ou *pompfers* ou executores) ou 3 *pompfens* e 1 *kette* (ou jogador da corrente). Cada papel é identificado pela arma que segura (ou sua ausência). O corredor não usa arma e é o único que pontua e manuseia o *jugg*, embora os demais jogadores possam tocá-lo com as armas. Porém, não podem tocá-lo com o corpo e tampouco conduzi-lo com as armas (pinçá-lo com duas espadas curtas ou usar o escudo como bandeja, por exemplo). Os demais jogadores (*pompfens* e *kette*) usam armas, escolhendo dentre as combinações possíveis e desde que apenas um use a corrente. Eles não pontuam e não podem manusear o *jugg*, mas podem golpeá-lo com as armas. As substituições são ilimitadas, mas somente ocorrem depois que um ponto é marcado ou no intervalo de jogo. Se um jogador comete duas faltas graves, é expulso do jogo assim que um ponto for marcado ou que o período terminar, podendo entrar um substituto em seu lugar. Se um jogador comete uma falta técnica (falta muito grave ou antidesportiva), é expulso do jogo assim que um ponto for marcado ou que o período terminar, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: a duração do jogo pode ser definida por tempo ou sets. Se for por tempo, dura dois períodos de 2, 2,5, 3,75 ou 5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Porém, a cada ponto, o cronômetro é parado até que o jogo reinicie após os jogadores estarem devidamente posicionados. No jogo por sets são disputados 2 *sets* e vence cada *set* a equipe que marcar 5 pontos primeiro. Em qualquer caso,

se houver empate (de pontos ou de *sets*), é disputado um tempo extra chamado *jugg* de ouro, no qual vence o jogo a equipe que marcar o primeiro ponto. Além disso, se uma equipe comete sua 4ª falta grave ao longo do jogo, o perde imediatamente.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com cada equipe em sua respectiva zona de equipe (atrás da linha de fundo) e o *jugg* em posse do corredor da equipe vencedora do sorteio. Ao sinal do árbitro, todos podem entrar em campo. No período subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando o *jugg* sai de campo, é repostado do local pelo corredor da equipe que não o tocou por último (deve entrar em campo conduzindo o *jugg* o mais rápido possível após a saída, podendo ser defendido pelos adversários). Quando um jogador sem o *jugg* sai de campo, comete uma falta leve. Após faltas leves (violações), o infrator deve apoiar ao menos um dos joelhos no chão, deixar sua arma (ou o *jugg*) no solo (exceto a alça do escudo que fica presa no antebraço e a alça da corrente, que fica presa ao punho), colocar as mãos para trás (no caso do escudo e corrente, apenas a mão livre) e permanecer ali durante 7,5 segundos, contando em voz alta (segundo por segundo) e sem interferir de qualquer maneira no jogo (o jogador pode proteger-se de contatos e girar sobre o joelho, mas não pode interferir nas ações dos demais). Após faltas graves (que são as violentas e/ou antidesportivas) ou técnicas (ainda mais violentas e/ou antidesportivas), o jogador cumpre a mesma punição das faltas leves, a repetindo logo no reinício de jogo após um ponto (se o jogador é substituído no início do ponto seguinte, seu substituto cumpre a sanção). Se uma equipe cometer 4

faltas graves, perde o jogo imediatamente. Se uma falta impede uma clara chance de ponto é considerada grave e o ponto é concedido à equipe ofendida.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é inserir o *jugg* no cesto. Somente o corredor pode fazê-lo e o ponto somente é válido se o *jugg*, após solto pelo corredor, permanece dentro do cesto. Os defensores não podem obstruir o buraco ou tirar o *jugg* que já se encontra encestado.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, exceto no caso de estarem cumprindo uma punição por terem cometido uma falta ou terem sido atingidos pelo adversário (devem ficar ajoelhados por 7,5 ou 12 segundos, como se vê adiante).

Dinâmica do ataque: a manipulação do *jugg* por parte do corredor é livre, feita com qualquer parte do corpo, sem limitações de ações (pode segurá-lo, conduzi-lo, lançá-lo, chutá-lo, rebatê-lo, etc.). O corredor pode fintar (com o corpo, *jugg*, etc.) e usar o corpo para se defender de um golpe (*tag*) de arma ou do corredor defensor, desde que não golpeie ou utilize força desnecessária contra o adversário. Pode inserir ou lançar o *jugg* no cesto. Se deixar o *jugg* cair, pode pegá-lo novamente e/ou disputá-lo. Os executores e o jogador da corrente (quando houver) podem deslocar-se livremente e golpear o *jugg* com as armas, mas não golpeá-lo com o corpo ou

segurá-lo de qualquer maneira. Eles têm como função proteger o corredor utilizando golpes (ou ameaças de golpe) contra os adversários. A manipulação das armas é livre, mas um contato delas com outro jogador somente é permitido se estiverem sendo seguradas pela área própria para tal (cabo no caso de espadas, bastão e *q-tip*, corrente no caso da corrente e alças no caso do escudo). Um jogador não pode participar do jogo se sua arma estiver danificada. Para golpear um adversário, as armas devem estar sendo seguradas com ambas as mãos, exceto no caso das espadas curtas e escudos. Nestes casos, somente é permitido atingir um adversário se ambas as armas estiverem sendo seguradas, uma em cada mão. Para se defender, contudo, o jogador pode estar segurando a arma com apenas uma mão. Qualquer jogador atingindo por um golpe legal é considerado golpeado, mesmo que seja da mesma equipe, devendo cumprir a punição de ajoelhar-se (ver adiante). Contudo, o golpe deve atingir uma zona de impacto válida, que abrange todo o corpo, exceto a cabeça e o pescoço (porém, se a arma toca primeiro no ombro ou outra parte do corpo e depois na cabeça/pescoço, o golpe é válido; e se o jogador atingido propositalmente interpõe a cabeça entre a arma e o golpe, este também é válido) e as mãos que seguram uma espada, bastão ou *q-tip*. Os punhos são válidos. As mãos do corredor (sem ou com *jugg*, incluindo este) e do jogador da corrente e a mão que segura o escudo também são válidas. Qualquer mão que não se encontre segurando a arma também é válida. Um golpe é válido somente se a arma estiver sendo segurada corretamente, se o contato for gerado pela área de contato da arma, se o contato for feito em uma zona de impacto válida e se não houver

força desnecessária. Contatos feitos com o pomo das armas (estocadas) são proibidos. No caso da corrente, além das condições anteriores, o golpe é válido se feito com a bola ou se a corrente enrola no adversário ou sua arma, dando ao menos uma volta completa. Contudo, um jogador pode prender ou enrolar a corrente com sua arma, não sendo considerado golpeado. Se a corrente é presa, cabe ao jogador da corrente tentar livrá-la. Se é enrolada, o jogador da corrente deve facilitar a soltura. Porém, se o jogador da corrente realizar a enrolada, o jogador preso é quem deve facilitar a soltura. Sempre que um jogador é atingido por um golpe válido aplicado em uma zona de contato válida, deve apoiar ao menos um dos joelhos no chão, deixar sua arma no solo (exceto a alça do escudo que fica presa no antebraço e a alça da corrente, que fica presa ao punho), colocar as mãos para trás (no caso do escudo e corrente, apenas a mão livre) e permanecer ali durante 7,5 segundos (12 segundos quando o jogador é atingido pela corrente), contando em voz alta (segundo por segundo) e sem interferir de qualquer maneira no jogo (o jogador pode proteger-se de contatos e girar sobre o joelho, mas não pode interferir nas ações dos demais). Um jogador ajoelhado não pode sofrer golpes. Se o corredor com o *jugg* for golpeado, deve respeitar o mesmo procedimento e deve deixar o *jugg* no solo de maneira acessível aos demais jogadores (não pode proteger o *jugg*, ajoelhando-se sobre ele, por exemplo). Assim que terminar a contagem, o jogador pode levantar-se e participar normalmente do jogo. Enquanto um jogador está ajoelhado, os adversários podem bloqueá-lo com a arma (exceto a corrente e o escudo), dificultando sua levatada após terminada a contagem. Contatos corporais

intencionais entre os executores/jogador da corrente são proibidos. Contatos entre as armas são permitidos. Contatos corporais entre os corredores são permitidos, desde que feitos sobre uma zona de impacto válida (entre os ombros e o quadril para um corredor em pé e a partir agarrões e arrastadas pelos braços ou pernas em um corredor caído) que não sejam excessivos e não coloquem em risco a integridade física do adversário. São legais: empurrões, ombradas, levantamentos e uso das mãos para impedir o contato (*hand-offs*), todos sem excesso de força. São ilegais, além de qualquer excesso de força: projeções sobre o corpo adversário (*tackles* ou placagens), golpes e agarrões (exceto no caso de um corredor caído, que pode ser agarrado e arrastado pelas pernas ou braços). Os contatos são permitidos quando um dos corredores tem a posse de bola ou quando nenhum a tem. O jogo passivo é considerado falta grave.

Dinâmica da defesa: embora a equipe com posse do *jugg* seja considerada atacante, a atuação dos jogadores armados do ataque e da defesa é idêntica (ambos atacam e se defendem dos adversários). A diferença efetivamente existente encontra-se do papel do corredor, vez que o atacante tem o *jugg* e o defensor não, o que obviamente interfere em suas ações. O corredor defensor busca o contato corporal com o corredor atacante e/ou busca atuar de forma a estar pronto para pegar o *jugg* no caso do corredor atacante ser golpeado por um defensor armado. Os defensores armados (executores e jogador da corrente) podem se deslocar livremente e buscam ao mesmo tempo acertar o corredor atacante para tentar recuperar o *jugg* e acertar os executores/jogador

da corrente adversário em busca de impedi-los de proteger o corredor atacante. Os defensores respeitam as mesmas regras de manuseio das armas e do *jugg* e de contracomunicação sociomotriz (relações com os adversários) que os atacantes.

KI O RAHI (KI-O-RAHI OU RAHI-BALL)^{7 8}



ESTRUTURA GERAL

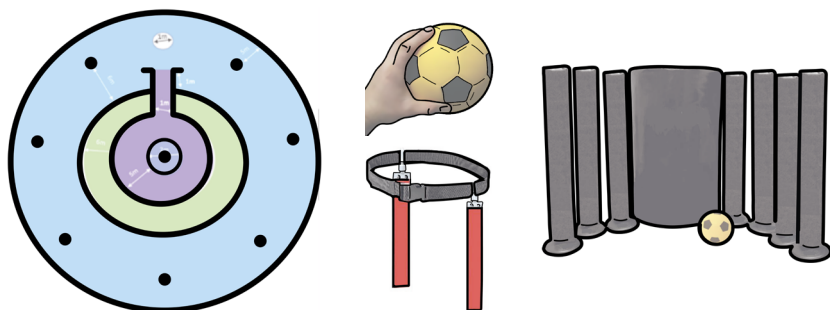
Espaço: o campo é circular (46 metros de diâmetro), com superfície macia (grama). Internamente há três outros círculos, um com 2 (área proibida), um com 12 (área

7 O *ki o rahi* não apresenta uma única instituição regente. Embora tenha uma dinâmica funcional própria, algumas regras podem variar, sendo determinadas pela instituição regente de cada competição. Ainda que em sua versão de jogo tradicional, o *ki o rahi* fosse praticado no formato *tackle* (contato físico para segurar o portador da bola) e existam menções ao formato *touch* (toque com as mãos sobre o portador da bola, para pará-lo), o formato institucionalizado em regras oficiais provenientes de diferentes instituições/competições é o *tag* (retirada de uma faixa presa à cintura do portador da bola, para pará-lo).

8 O *ki o rahi* apresenta diferentes formas de pontuar (diferentes alvos) e poderia ser classificado como um jogo esportivo com múltiplos alvos. Contudo, assim como no caso dos jogos esportivos como o *american football* ou *rugby*, apesar de existirem diferentes alvos, prevalece a busca pela chegada à área, sendo, por isso, aqui classificado como um jogo de busca à área específica.

de bloqueio) e um com 24 metros de diâmetro (lago). A parte de fora do círculo de 24 metros chama-se mundo. O círculo de 12 metros tem uma abertura de 1 metro de largura que se estende a um metro para fora do círculo de 24 metros (essa abertura é chamada de caminho). A 1 metro do caminho há uma pequena área circular de 1 metro de diâmetro (lua).

Alvo: o *ki o rahi* apresenta três distintos alvos, sendo dois para equipe de ataque e um para equipe de defesa. Os alvos da equipe de ataque são os 7 bastões (minipostes de aproximadamente 1 metro de altura e 10 ou menos centímetros de diâmetro, chamados *pous*) posicionados equitativamente pelo mundo, a 5 metros das bordas exteriores; e a área de bloqueio (depois de tocar em um ou mais *pous* e antes que a bola toque o chão ou um adversário, um atacante deve conduzi-la através do lago e tocá-la no chão da área de bloqueio). O alvo da equipe de defesa é o alvo central (latão ou estrutura equivalente, com aproximadamente 1 metro de altura e 50 centímetros de diâmetro, chamado *tupu*), posicionado no centro do campo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, semelhante à de *handball* infantil (menor e mais leve que a bola de *handball* adulto). Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*tags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com comprimento até um pouco acima do joelho. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com suas duas faixas presas ao cinto (exceto no momento em que um jogador tem sua faixa retirada, quando deve rapidamente disponibilizar a bola a um companheiro).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 8 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 2 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse período. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute realizado pela equipe de ataque, de dentro da lua em direção à área de bloqueio. Dois atacantes sem bola podem estar na área de bloqueio e os demais no

mundo. Até quatro defensores podem estar no lago (mas não no caminho). Se a bola tocar o chão ou qualquer jogador antes de adentrar a área de bloqueio, a posse de bola passa para equipe de defesa. Nos períodos subsequentes e após os pontos da equipe de ataque (chamados de *tupu manawa* ou *try*), o jogo reinicia da mesma forma. Sempre que a bola sai de jogo e após violações (uma invasão de área, por exemplo) e faltas, o jogo reinicia do local por meio de passe ou condução de bola, cobrado, respectivamente, pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida. A bola deve ser tocada no chão antes da cobrança. Os adversários precisam ficar a uma distância razoável da cobrança. O mesmo procedimento é realizado quando um jogador retira simultaneamente as duas *tags* do adversário com bola, adquirindo a posse da mesma.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: cada equipe tem um objetivo diferente em cada período de jogo. Em cada tempo, apenas uma equipe é considerada atacante e outra defensora. Contudo, a defesa também pode adquirir posse de bola e pontuar (de maneira diferente à do ataque). A cada período, os objetivos se invertem. A equipe de ataque tem como objetivo o *tupu manawa* (semelhante ao *try* do *rugby*), que acontece quando consegue apoiar a bola no chão da área de bloqueio, mas desde que, antes, a bola tenha tocado ao menos um bastão (*pou*) e que o atacante atravesse o lago a conduzindo (não vale o ponto se passar

a um companheiro posicionado na área de bloqueio). Se a equipe tocar em 2 *pous* consecutivos e posteriormente marcar o *tupu manawa*, ganha 2 pontos. Se forem 3 *pous*, ganha 3 pontos e assim sucessivamente. A equipe de defesa marca 1 ponto sempre que a bola ou qualquer jogador da equipe atacante toque no alvo central (*tupu*), com ou sem intenção. Obviamente, a equipe de defesa, quando em posse de bola, tenta intencionalmente lançá-la contra o *tupu*.

Ocupação do espaço de jogo: a ocupação do espaço de jogo e as respectivas possibilidades de ação são diferentes para cada equipe: a equipe de ataque ocupa as áreas do mundo e de bloqueio (e passa de uma à outra exclusivamente pelo caminho). Um máximo de dois atacantes pode estar na área de bloqueio a cada momento do jogo (qualquer atacante pode entrar nessa área, desde que outro dela saia antes e que ambos somente saiam/entrem pelo caminho). Apenas os atacantes sem bola podem entrar no caminho. Nenhum atacante com bola pode se deslocar pelo caminho, mas se a bola parar no caminho ou rolar sobre ele, os atacantes sem bola podem pegá-la e passá-la. A equipe de defesa ocupa as áreas do mundo e do lago e não podem entrar no caminho. Um máximo de quatro defensores pode estar no lago a cada momento. Nenhum defensor pode estar a menos de 1 metro de um *pou*. Nenhum jogador pode entrar na área alheia, exceto o atacante com bola que tenta conduzi-la do mundo à área de bloqueio atravessando o lago, em busca do *tupu manawa* (o atacante pode também saltar do mundo, receber a bola no ar e aterrissar no lago). Porém, qualquer jogador pode tentar pegar a bola em

uma área alheia, desde que mantenha ao menos uma parte de ambos os pés em sua própria área (podem até deitar-se sobre a área alheia, desde que a ponta de ambos os pés esteja apoiada em sua área). Nenhum jogador pode adentrar a área proibida (mas os atacantes da área de bloqueio podem pegar a bola se mantiverem ao menos parte de ambos os pés na área de bloqueio).

Dinâmica do ataque: em suas respectivas áreas, os atacantes podem se deslocar livremente. A manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto os joelhos e abaixo deles. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, conduzi-la (correr segurando-a), tocá-la nos *pous* e passá-la. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.) e não podem usar qualquer parte do corpo para proteger as *tags* (somente pode realizar fintas de deslocamento para esta finalidade). Antes de tentar um *tupu manawa*, a equipe precisa tocar a bola em um *pou*. Depois de tocar a bola em um *pou*, o ataque pode continuar conduzindo, passando, tocando em outros *pous*, etc., antes de tentar cruzar o lago em busca do *tupu manawa*. Contudo, sempre que a bola toca no chão ou a equipe de defesa consegue tocá-la ou consegue tirar uma *tag* do atacante com bola, a contagem dos toques nos *pous* é zerada, de forma que a equipe de ataque precisa novamente tocá-los antes de tentar um *tupu manawa*. Se tocar mais de uma vez no mesmo *pou*, a contagem volta para 1. Se o atacante com bola tentar cruzar o lago antes da bola ter tocado um *pou*, a bola passa para equipe adversária. O atacante com bola que inicia o cruzamento pelo lago é obrigado a

tentar chegar à área de bloqueio e não pode passar a bola. Somente pode recuar ao mundo se tiver uma *tag* retirada ou perder a posse de bola (ou, obviamente, depois que chegou à área de bloqueio). Para apoiar a bola no chão na área de bloqueio, o atacante com bola pode mergulhar, mas desde que não gere risco à integridade física dos adversários. Quando o atacante com bola tem uma *tag* retirada, deve parar no local e imediatamente passar ou soltar a bola (tem um limite de 3 segundos para fazê-lo). Quando o atacante tem ambas as *tags* retiradas simultaneamente por um único defensor, a posse de bola passa para equipe de defesa. Quando a bola está com a equipe de defesa, os atacantes, dentro de suas respectivas áreas, defendem respeitando as mesmas regras adotadas para defesa realizada pela equipe de defesa. Os atacantes posicionados na área de bloqueio podem usar qualquer parte do corpo para defender o alvo e podem tirar a *tag* do defensor com bola. Estando com ambos os pés na área de bloqueio, os atacantes podem também tirar as *tags* do defensor com bola mesmo que ele esteja no lago. Se o atacante receber ou recuperar a bola na área de bloqueio, tem 5 segundos para passá-la ao mundo. Estando a posse de bola com a equipe de ataque, os atacantes sem bola podem se deslocar livremente (desde que respeitem as condições de uso do espaço de jogo). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse, tudo sem contato físico intencional com os defensores.

Dinâmica da defesa: a defesa atua no mundo e no lago e, dentro destas áreas, qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Contudo, apenas a *tag* do atacante com bola pode ser retirada. Ou seja, o defensor, para parar o atacante com bola, deve tirar uma de suas *tags*. Se conseguir, deve imediatamente devolvê-la ao atacante ou deixá-la no chão. Não pode interferir no passe subsequente realizado pelo atacante. Se o defensor conseguir tirar simultaneamente as duas *tags* do atacante, adquire a posse de bola. O defensor do atacante com bola pode também tentar tirar a bola das mãos do atacante (mas não bater na bola para que ela cai das mãos do atacante) e pode bloquear passes. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção aos alvos (*pous* ou área de bloqueio) (posicionando-se na linha entre o atacante e o respectivo alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Se os defensores adquirirem a posse de bola, a manipulam respeitando as mesmas regras dos atacantes e buscam lançá-la contra o *tupu*. O lançamento pode ser feito do mundo ou do lago. O defensor pode saltar do lago, lançar a bola no ar contra o *tupu* e aterrissar na área de bloqueio, desde que isto não gere risco à integridade física dos

atacantes e que efetivamente lance a bola contra o *tupu* (não pode fazer um passe neste caso). A partir do momento em que a equipe de defesa tem a bola dentro do lago, tem 5 segundos para lançá-la ao *tupu* (se o ataque tocar na bola ou retirar uma *tag*, a defesa adquire mais 5 segundos).

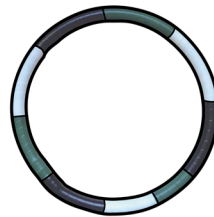
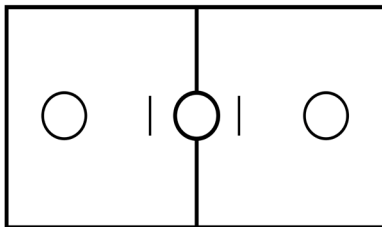
LA ROSQUILLA



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia), dividida por uma linha central. Centralizado e a 4 metros de cada linha de fundo há um círculo com 3 metros de diâmetro (a parte mais de trás do círculo é que fica a 4 metros da linha de fundo). Centralizada e a 5 metros da linha central, em cada metade da quadra, há uma marca de lançamento com barreira.

Alvo: é um companheiro de equipe posicionado sobre o círculo de ataque.



Móbil e materiais: o móbil é um aro, um anel de PVC ou material semelhante, com 28 a 30 centímetros de diâmetro e entre 120 e 140 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 ou 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador cometer sua 5ª falta no jogo, é expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa o anel lançado pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. Um jogador de cada equipe fica dentro do círculo central e os demais fora, em qualquer meia quadra. Nos períodos subsequentes e sempre que um jogador de cada equipe segura o anel ao mesmo tempo por alguns segundos sem uma definição de posse, o jogo inicia da mesma forma. Após os pontos, o jogo é reiniciado no meio da quadra, por meio de passe livre realizado pela equipe que o sofreu. Os jogadores podem estar em qualquer lugar da quadra. Quando a bola sai de jogo, é reposta do local por meio de passe cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la. Em faltas e violações, a equipe ofendida repõe a bola em jogo a partir de passe realizado de trás da linha lateral. Uma *rosquilla* direta de uma reposição não é permitida. Sempre que um defensor invade a área de defesa para impedir uma

rosquilla e a partir de 7ª falta cometida pela equipe em cada período, em vez de lateral, a equipe ofendida cobra um lançamento com barreira. O cobrador deve estar atrás da linha de lançamento, um companheiro dentro do círculo de ataque e até 4 defensores a não menos que 3,5 metros do cobrador. Os demais jogadores devem estar atrás da linha central.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é a *rosquilla*, que acontece quando um atacante com ao menos um pé dentro do círculo de ataque consegue introduzir parte do braço no anel passado por um companheiro e, logo em seguida, toca o anel no chão antes de sair do círculo. O atacante pode saltar para receber o anel, de dentro ou fora do círculo, desde que caia com ao menos um dos pés dentro e que toque o anel no chão sem ter saído do círculo. Se o passe é feito da meia quadra de ataque, a *rosquilla* vale 2 pontos. Se é feito da meia quadra de defesa, vale 3 pontos. Se é feito de um lançamento com barreira (cobrança de falta) vale 1 ponto.

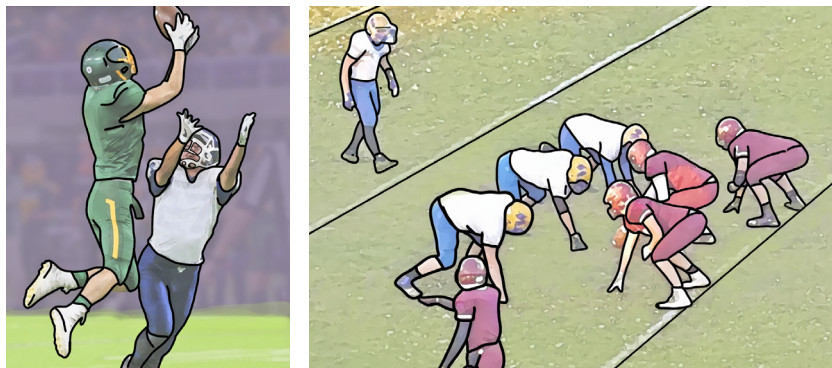
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: um atacante não pode permanecer mais de 5 segundos dentro do círculo de ataque; um defensor não pode entrar no círculo de defesa (se entrar acidentalmente e não interferir de qualquer maneira na jogada, o jogo continua).

Dinâmica do ataque: a manipulação do anel é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). O atacante com anel pode segurá-lo, realizar fintas (de corpo ou passe), pivotear (movimentar um dos pés enquanto o outro permanece fixo no chão), passar para qualquer direção e a qualquer distância, e dar, no máximo, 2 passos segurando. O pivoteamento pode ser feito antes e/ou depois dos passos. Pode também receber e já passar o anel no ar, antes de aterrissar. O atacante, a partir da recepção, tem um máximo de 5 segundos para realizar um passe. Se o anel cai no chão, deve ser repostado em jogo pela equipe que não o tocou por último a partir de uma cobrança de lateral. Um atacante não pode entregar o anel na mão do outro e não pode realizar um passe para si mesmo. Sem o anel, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir o anel, recebê-lo, trocar de posição com outro atacante sem anel e disputar anéis sem posse (desde que no ar, pois um anel no solo nunca está em disputa), mas desde que sem contato físico intencional com os adversários. Se um atacante e um defensor recebem um anel ao mesmo tempo, disputam um sobe-dois no centro da quadra.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante ou espaço da quadra pode ser marcado, desde que sem contato físico intencional e que o defensor mantenha uma distância mínima de 1 metro do atacante com anel. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante, desde que mantida a distância mínima de 1 metro. Não há distância mínima para marcação de um atacante sem bola, desde que não haja contato físico intencional. O defensor não pode

tirar o anel do atacante, mas pode bloquear passes. Os defensores dos atacantes sem anel podem interceptar passes, flutuar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor e disputar anéis sem posse (desde que no ar, pois um anel no solo nunca está em disputa).

NINE-MAN FOOTBALL (9 MAN FOOTBALL OU NINE-MAN AMERICAN FOOTBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (55 por 35,6 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 8 a 10 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralelas a elas, devem ser marcadas 7 linhas, cada uma distante 4,6 metros (5 jardas) da outra ou, ao menos, 3 linhas, cada uma distante 9,1 metros (10 jardas) da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o *nine-man football* tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “Y”,

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 12 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. No caso de empate, é realizado um período extra com duas séries de posses (quantidade de ataques necessários para equipe marcar um ponto, dentro dos limites possíveis) por equipe, iniciando a 22,9 metros (25 jardas) da *endzone* adversária (procedimento semelhante ao realizado após um *touchdown*). Realizam-se tantos períodos extras quanto necessários, até que uma equipe termine à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 13,7 metros da linha central (marca das 25 jardas), em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 9,1 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage* (contudo, se o passador, estando no *pocket*, que é a área logo atrás dos atacantes sem bola que o protegem, lança a bola propositalmente para fora com intuito de não ser derrubado, sua equipe é punida e o próximo *scrimmage* inicia alguns metros atrás do anterior). Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do

scrimmage anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 13,7 (15 jardas) ou 2,7 metros (3 jardas) da *endzone* adversária, à sua escolha, chamada *try*. Se chutar a gol da marca de 13,7 metros e acertá-lo (conversão ou *extra point*), ganha mais 1 ponto. Se conseguir um novo *touchdown* da marca de 2.7 metros (conversão de 2 pontos), ganha mais 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal*, que vale 3 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta (a partir de bola no chão ou de bate-pronto) a bola a gol, acertando-o. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante o *try* do adversário.

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

há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe (elegíveis) não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás,

em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O jogador que recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra, só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) e protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão (considera-se que

o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos), pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é derrubado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 9,1 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos 9,1 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Os chutes

podem ser direcionados a gol (*field goal*), se a equipe estiver suficientemente próxima, ou simplesmente para frente (*punt*). Normalmente isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na quarta descida. Ao chutar para frente, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que chutou. Os chutes são realizados também a partir do *scrimmage* e *snap* e podem ser bloqueados pelo adversário. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrimmage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se, fora da área for tocado, a equipe adversária reinicia o jogo com um *scrimmage* alguns metros à frente do local. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. O contato físico sobre o atacante com bola, chamado placagem ou *tackle*, em geral consiste em

segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja derrubá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que, além do contato físico, podem cercar, retirar ou roubar a bola. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes (exceto o *kickoff*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou for placado pelo adversário, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

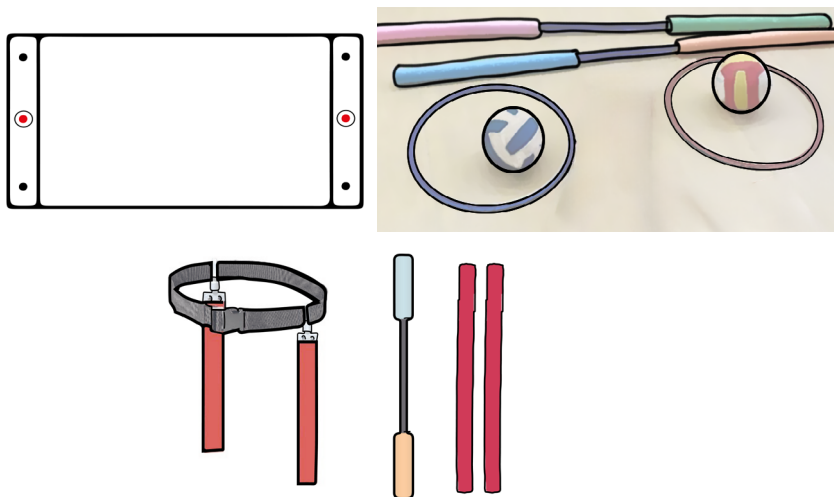
NOQBALL



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (25 por 15 metros), com superfície macia (grama, areia) ou rígida (cimento, madeira). Paralela e a 2 metros de cada linha de fundo há uma linha que vai de lateral a lateral. As áreas formadas por essas linhas são as zonas livres de contato. O restante da quadra é a zona central. A, aproximadamente, 1 metro de cada linha lateral de cada zona livre de contato, há um cone, que deve ser tocado para que um jogador nocauteado (ver o que é “nocaute” abaixo) possa voltar ao jogo (ponto de desnocaute).

Alvo: é o aro (bambolê) posicionado centralizadamente sobre cada zona livre de contato.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de *volleyball* ou semelhante, parcialmente desinflada. Os demais materiais variam conforme o papel exercido pelo jogador. Os corredores utilizam cintos com duas faixas (*tags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com comprimento até um pouco acima do joelho. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Os protetores curtos utilizam uma proteção curta, que consiste em um macarrão de piscina de 70 centímetros de comprimento (entre 6 e 15 centímetros de diâmetro). Os protetores duplos utilizam uma proteção dupla, que consiste em um instrumento com dois macarrões de piscina de 70 centímetros de comprimento cada (entre 6 e 15 centímetros de diâmetro) presos nas extremidades de um cabo de vassoura (entre 40 e 50 centímetros devem permanecer livres no centro do cabo de vassoura).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores (preferencialmente 3 homens e 3 mulheres), sendo 2 corredores, 2 protetores curtos e 2 protetores duplos. Cada papel é identificado pelo instrumento que carrega. Os corredores são os únicos que podem carregar a bola e usam os cintos com faixas (*tags*). Os protetores curtos carregam uma proteção curta cada. Os protetores duplos carregam uma proteção dupla cada. A cada 3 tempos de jogo, os jogadores devem mudar de papel e nenhum jogador pode exercer um dos papéis de jogo mais de 3 vezes em cada uma das duas partes do jogo. Substituições somente são admitidas em caso de lesão, não sendo permitido ao jogador lesionado retornar ao jogo. Se um jogador comete sua terceira infração ao longo do jogo, sai de quadra e não joga o tempo subsequente, não podendo entrar um substituto em seu lugar. Se um jogador comete uma conduta antidesportiva, sai de quadra e não joga um ou mais dos tempos subsequentes (a critério dos árbitros), não podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 partes de 9 tempos cada (total de 18 tempo). Cada tempo de jogo encerra quando uma das equipes consegue recuperar sua bola (aquela que no início do tempo encontra-se no aro defendido pelo adversário), colocando-a dentro do aro em sua meia quadra de defesa, ou quando uma das equipes consegue retirar todas as 4 fitas (*tags*) dos dois corredores adversários. É vitoriosa a equipe que vencer mais tempos de jogo. Se houver empate em um tempo ou ao final do jogo, conta-se os pontos feitos a partir da recuperação da bola (quando uma equipe

consegue recolocar a bola que defende em seu aro). Se o empate (em um tempo ou ao final do jogo) persistir, o jogo termina empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com todos os jogadores posicionados com ao menos um dos pés sobre a linha da zona livre de contato em sua metade defensiva da quadra, distribuídos equitativamente por toda a extensão dessa linha. Os protetores curtos devem estar em uma das extremidades, os protetores duplos no centro e os corredores na outra extremidade, sempre de frente para os pares da equipe adversária (ou seja, protetores curtos de uma equipe não podem estar de frente para corredores da outra equipe). Ao sinal do árbitro, todos podem ser deslocar livremente. Cada tempo de jogo inicia da mesma forma. Quando um jogador sai de quadra, está nocauteado. Se a bola ou uma proteção sai de quadra, o jogador responsável estará nocauteado e deve imediatamente reintroduzi-la na quadra, no ponto mais próximo do local de saída. Infrações não paralisam o jogo, mas são computadas ao infrator, que será automaticamente considerado nocauteado, sendo penalizado para além disso somente se cometer sua terceira infração no jogo. Contudo, se alguma infração retirar a bola de lugar ou gerar algum tipo de lesão ao adversário, o árbitro paralisará o jogo, sendo obrigatório que todos os jogadores permaneçam parados no local. Quando a bola tiver sido repostada no local original e/ou o jogador lesionado for atendido ou substituído, o jogo reinicia exatamente na situação que se encontrava quando da paralisação.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal do jogo é coletar a bola do aro defendido pelo adversário e inseri-la no aro defendido pela própria equipe. Sempre que a equipe consegue fazê-lo, vence o tempo de jogo. O objetivo secundário é retirar as *tags* dos corredores. Se as 4 forem retiradas, a equipe vence o tempo de jogo independentemente da situação das bolas. O objeto terciário é retomar a própria bola (sempre que um corredor adversário é nocauteado, deve deixar a bola no chão e ela pode ser retomada e devolvida ao aro original). Cada vez que isso acontece, a equipe ganha um ponto. Esses pontos servem para o caso de haver empate naquele tempo de jogo (ambas as equipes inserem a bola no seu aro de defesa ao mesmo tempo, por exemplo) ou para o caso de ambas as equipes terem vencido a mesma quantidade de tempos ao final do jogo (neste caso, todos os pontos de recuperação de bola feitos pelas equipes ao longo de todo o jogo são contabilizados).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda quadra, mas há alguns condicionantes: sempre que um jogador é nocauteado, deve erguer um ou ambos os braços e dirigir-se a um dos pontos de desnoquite em sua metade da quadra (os corredores, após tocar no ponto de desnoquite, já podem voltar ao jogo, enquanto os protetores, mesmo após tocar no ponto de desnoquite, somente podem voltar ao jogo após recuperarem uma proteção); enquanto um jogador está nocauteado, não pode interferir no jogo e não pode

sofrer qualquer interferência; nas zonas de livre contato, os corredores não podem ser nocauteados (tocados por um protetor ou ter suas *tags* retiradas por um corredor adversário).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente pelos corredores. Eles podem coletar a bola defendida pelo adversário e tentar levá-la ao seu aro e podem coletar sua própria bola após um adversário nocauteado tê-la deixado no chão, levando-a novamente ao seu aro. Podem, inclusive, ter ambas as bolas em sua posse de uma única vez. Contudo, jamais podem pegar a bola que estiver no aro que defendem. Com bola, podem segurá-la e conduzi-la, mas não lançá-la ou chutá-la. Podem também passar a bola, mas somente dentro das zonas livres de contato. Podem ainda fintar e se esquivar, mas não podem impedir com mãos ou braços outro corredor de tirar a sua *tag*. Se estiverem com bola e tiverem uma *tag* retirada, devem imediatamente largá-la no lugar, levantar um ou ambos os braços e dirigir-se até um ponto de desnocaute em sua meia quadra de defesa. Se estiverem sem bola e forem nocauteados, realizam o mesmo procedimento, mas obviamente sem ter que deixar a bola no chão. Se tiverem as duas *tags* retiradas, estão fora daquele tempo de jogo. Um corredor sem bola em uma das áreas livres de contato pode recebê-la por meio de passe (passes na zona central são infrações). Qualquer corredor sem bola e qualquer protetor podem ajudar (proteger) o corredor com bola, tentando nocautear os adversários que tentam nocauteá-lo. A manipulação das proteções é feita exclusivamente pelos protetores, que somente podem

manipular uma única proteção (curta ou dupla) de cada vez. Sempre que são nocauteados, devem deixar sua proteção no chão, levantar um ou ambos os braços, dirigir-se até um ponto de desnoquite em sua meia quadra de defesa e retomar a posse de uma proteção, somente assim podendo retomar a participação no jogo. Na retomada da proteção, o protetor pode pegar qualquer uma que esteja disponível no chão (o que acontece se mais de um protetor estiver nocauteado no mesmo momento), mesmo que não seja do tipo que utilizava no início do tempo e que não seja da sua equipe (um protetor curto de uma equipe pode pegar a proteção dupla da outra equipe, por exemplo). Sempre que um jogador coleta uma proteção de tipo diferente da inicial, automaticamente muda de papel. A manipulação da proteção curta é livre, enquanto a proteção dupla somente pode ser manipulada pela sua parte central (sem macarrões), com uma ou duas mãos.

Dinâmica da defesa: a defesa é realizada por meio dos nocautes, que acontecem quando um adversário é atingido por uma proteção ou quando um corredor tem uma de suas *tags* retirada. Nenhum corredor pode ser nocauteado nas zonas livres de contato. Os protetores curtos podem acertar qualquer jogador adversário, desde que em qualquer parte do corpo exceto a cabeça. Os protetores duplos podem acertar qualquer jogador adversário, desde que da cintura para baixo (se o adversário usar o braço para se defender abaixo da cintura e a proteção nele tocar, será nocauteado). Se um protetor acertar uma parte proibida do corpo adversário, este continua no jogo normalmente e o infrator estará nocauteado. Se dois adversários se acertam ao mesmo tempo ou se houver

dúvida sobre quem acertou o outro antes, ambos são considerados nocauteados. Os protetores não podem retirar as *tags* dos corredores e não podem coletar ou mesmo tocar intencionalmente na bola. Os corredores (mesmo aqueles que detém as bolas) podem retirar as *tags* dos outros corredores (com ou sem bola), mas não podem coletar ou mesmo tocar intencionalmente nas proteções. Nenhum tipo de contato físico intencional é permitido, exceto o gerado legalmente pelos nocautes. Se um protetor toca um companheiro com sua proteção, nada acontece.

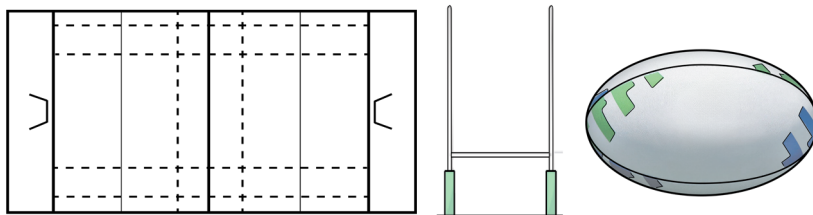
RUGBY 10S



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (94 a 100 por 67 a 70 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por mais alguns metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: o rugby 10s tem dois alvos: o principal é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “H”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre a linha frontal de cada *in-goal*.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 10 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Em jogos oficiais, a equipe deve ter, no mínimo, 3 jogadores de primeira linha, que são aqueles que, durante os *scrums* (jogador da equipe que não cometeu a infração lança a bola abaixo de uma estrutura formada por 5 jogadores entrelaçados de cada equipe, três à frente e dois atrás; o jogador central da linha de frente de cada equipe tentar puxar a bola de frente para trás, com os pés, utilizando o calcanhar; se conseguir, os demais também podem tocar a bola com os pés; ao mesmo tempo, ambas as equipes tentam empurrar os adversários contra seu meio campo de defesa; quando a bola estiver disponível atrás de uma das equipes, pode ser pega com as mãos por um jogador fora do *scrum*), ficam mais à frente, em contato com o adversário. Esses jogadores, contudo, ao longo do jogo, não têm direitos e deveres diferentes dos demais. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute (de bate-pronto) de saída, realizado da linha central ou de trás dela, em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 10 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No segundo tempo, inverte-se. Após uma pontuação, chuta a equipe que a sofreu. Quando a bola sai pela linha lateral é repostada, na maioria dos casos, pela equipe que não foi a última a tocá-la, a partir de uma cobrança rápida (passe para trás) ou de um *lineout* (passe feito entre um corredor formado pelas equipes, variando a distância e a altura da bola; os jogadores do corredor não podem invadi-los com os pés, mas podem projetar os braços à frente e podem levantarem-se uns aos outros, pegando a bola mais no alto). Quando acontece uma violação simples, principalmente relacionada à movimentação irregular da bola para frente, o jogo é reiniciado com um *scrum*. Faltas normalmente geram um *free-kick*, pelo qual o jogador, com a bola em mãos, dá um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí. Faltas e violações mais graves geram um penal convertido (chute livre a gol). Bolas que saem pela linha de fundo são repostadas por um *scrum* do local em que foram chutadas ou por um chute (não a gol) realizado da área próxima ao *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *try*, que vale 5 pontos e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal* ou em um poste do gol. O objetivo secundário é o gol (bola deve ser chutada e deve passar acima do travessão e entre os postes ou sua continuidade vertical imaginária), por meio de três possibilidades: conversão, penal convertido ou *drop-goal*. Após um *try*, a equipe tem direito a uma conversão, que vale 2 pontos e trata-se de um chute livre a gol, obrigatoriamente de bate-pronto, realizado de um ponto dentro do campo, na linha (paralela à lateral) de onde o *try* foi feito. O penal convertido e o *drop-goal* valem 3 pontos cada. O penal convertido é cobrado do local em que a falta ocorreu, a partir de um chute livre, realizado de bate-pronto ou a partir da bola segurada pelo cobrador (mas não de bola no chão). O *drop-goal* trata-se de um chute de bate-pronto realizado em meio à dinâmica do jogo. Existe ainda o penal *try*, que vale 7 pontos e ocorre quando uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, consistindo em um penal convertido bem de frente ao gol.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo, além de protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta (*hand off*). Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão, pode continuar de deslocando. Enquanto o atacante com bola está sendo segurado em pé por um ou mais defensores, os atacantes sem bola podem também segurá-lo, numa ação chamada de *maul*. Quando ele acontece, atacantes e defensores empurram o atacante com bola contra a linha de fundo adversária. Qualquer jogador que se junte ao *maul*, deve fazê-lo por trás ou lado do seu companheiro que está mais atrás. Quando o atacante com bola é derrubado ou lança-se ao chão antes de ser derrubado, ou seja, quando vai ao chão (deitado, sentado ou com ao menos um dos joelhos apoiados), deve obrigatoriamente abandonar o contato com a bola e não pode obstruir a tentativa de posse por parte de qualquer outro jogador. Nenhum jogador pode lançar-se sobre um jogador caído. Ao cair, o atacante pode apoiar, largar ou empurrar a bola ao lado ou atrás do seu corpo. A bola no chão pode ser disputada pelas equipes, mas nenhum jogador pode pegá-la se perceber que um adversário também pode fazê-lo. Neste caso, os jogadores devem formar um *ruck*, procedimento em que um jogador de cada equipe se entrelaça de frente com o adversário, tentando empurrá-lo contra sua linha de fundo, tendo a bola no chão entre eles. Qualquer jogador que se junte ao *ruck*,

deve fazê-lo pelo lado ou trás do companheiro mais atrás. A equipe que consegue empurrar o adversário, passa sobre a bola, podendo chutá-la para trás e pegá-la. Tanto o *ruck* quanto o *maul* devem ser disputados com os jogadores em pé. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. A única forma de enviar a bola para frente é chutando-a. Quando um jogador chuta a bola, ele e qualquer jogador que está atrás dela no momento do chute pode disputá-la. Nessa disputa, é possível o contato ombro-a-ombro com os adversários. O mesmo vale para disputa de bolas sem posse em geral, que não estejam num *ruck*. O atacante pode também chutar a gol, desde que de bate-pronto. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, exceto no caso dos *mauls* ou *rucks*. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, correr atrás de bolas chutadas, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente iniciar o *maul* ou *ruck*, sempre que o atacante com bola for ao chão. Sempre que um jogador pega uma bola que estava no chão, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e

o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, retirar-lhe ou roubar-lhe a bola ou podem placá-lo, o que é mais comum. A placagem consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja de segurá-lo/agarrá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o defensor derrubar o atacante, deve soltá-lo o quanto antes e não pode pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente pode pegar a bola depois de entrar atrás do *ruck*. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes. Contudo, se o defensor toca na bola e ela cai à sua frente, comete um *knock-on*. Em disputas de bola sem posse (um chute do atacante, por exemplo) que não estejam num *ruck*, os defensores podem estabelecer contato ombro-a-ombro com os adversários. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor, iniciar um *ruck* e participar de um *ruck* ou *maul*, respeitando as mesmas regras descritas para os atacantes.

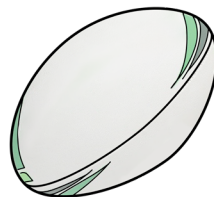
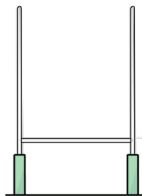
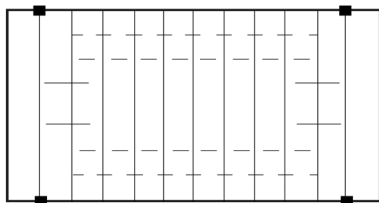
RUGBY LEAGUE



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (100 por 68 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 6 a 11 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: o *rugby league* tem dois alvos: o principal é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “H”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre a linha frontal de cada *in-goal*.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 13 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são limitadas a um máximo de 10 e um jogador substituído pode voltar ao jogo. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 40 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída, realizado da linha central ou de trás dela, em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 10 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No segundo tempo, inverte-se. Após uma pontuação, chuta a equipe que a sofreu. Quando a bola sai de campo e no caso de violações simples, a reposição é feita do local (quando dentro do *in-goal*, é feita a uma distância de 1º metros do mesmo), pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente, por meio de um *scrum* (cobrador lança

a bola abaixo de uma estrutura formada por 6 jogadores entrelaçados de cada equipe, três à frente, dois atrás e um mais atrás; o jogador central da linha de frente de cada equipe pode tentar puxar a bola de frente para trás, com os pés, utilizando o calcanhar; se conseguir, os demais também podem tocar a bola com os pés; ao mesmo tempo, ambas as equipes tentam empurrar os adversários contra seu meio campo de defesa; quando a bola estiver disponível atrás de uma das equipes, pode ser pega com as mãos por um jogador fora do *scrum*). Faltas normalmente geram um *free-kick*, pelo qual o jogador pode chutar a bola do chão ou de suas mãos (bate-pronto ou chute direto das mãos), podendo, ainda, com a bola em mãos, dar um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí. Faltas e violações mais graves geram um penal convertido (chute livre a gol).

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *try*, que vale 4 pontos e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*. O objetivo secundário é o gol (bola deve ser chutada e deve passar acima do travessão e entre os postes ou sua continuidade vertical imaginária), por meio de três possibilidades: conversão, penal convertido ou *drop-goal*. Após um *try*, a equipe tem direito a uma conversão, que vale 2 pontos e trata-se de um chute livre a gol, realizado de um ponto dentro do campo, na linha (paralela à lateral) de onde o *try* foi feito.

O chute pode ser feito a partir da bola no chão (sendo permitido que um companheiro segure a bola para o chutador) ou de bate-pronto. O penal convertido também vale 2 pontos e funciona da mesma forma que a conversão, sendo cobrado do local em que a falta ocorreu. O *drop-goal* vale 1 ponto e trata-se de um chute de bate-pronto realizado em meio à dinâmica do jogo. Existe ainda o penal *try*, que vale 6 pontos e ocorre quando uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, consistindo em um penal convertido bem de frente ao gol.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo, além de protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta (*hand off*). Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão, pode continuar se deslocando. Enquanto o atacante com bola está sendo segurado em pé por um ou mais defensores, os atacantes sem bola podem também segurá-lo, numa ação chamada *maul*. Quando ele acontece, atacantes e defensores empurram

o atacante com bola contra a linha de fundo adversária. Qualquer jogador que se junte ao *maul*, deve fazê-lo por trás ou lado do seu companheiro que está mais atrás. O atacante com bola não pode lançar-se propositalmente ao solo para não ser derrubado (mas pode antecipar a derrubada, ajustando seu movimento e queda). Quando é derrubado (vai ao chão deitado, sentado ou com ao menos um dos joelhos apoiados), deve obrigatoriamente abandonar o contato com a bola e não pode obstruir a tentativa de posse por parte de qualquer outro jogador. Nenhum jogador pode lançar-se sobre um jogador caído. Ao cair, o atacante pode apoiar, largar ou empurrar a bola ao lado ou atrás do seu corpo. A bola no chão pode ser disputada pelas equipes, mas nenhum jogador pode pegá-la se perceber que um adversário também pode fazê-lo. Neste caso, os jogadores devem formar um *ruck*, procedimento em que um jogador de cada equipe se entrelaça de frente com o adversário, tentando empurrá-lo contra sua linha de fundo, tendo a bola no chão entre eles. Qualquer jogador que se junte ao *ruck*, deve fazê-lo pelo lado ou atrás do companheiro mais atrás. A equipe que consegue empurrar o adversário, passa sobre a bola, podendo chutá-la para trás e pegá-la. Tanto o *ruck* quanto o *maul* devem ser disputados com os jogadores em pé. Se a equipe sofrer 6 placagens consecutivas (sem que a defesa toque ou recupere a bola), perde a posse de bola. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. A única forma de enviar a bola para frente é chutando-a. Quando um jogador chuta a bola, ele e qualquer jogador que está atrás dela no momento do chute pode disputá-la. Nessa disputa, é possível o contato ombro-a-ombro

com os adversários. O mesmo vale para disputa de bolas sem posse em geral, que não estejam num *ruck*. O atacante pode também chutar a gol, desde que de bate-pronto. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, exceto no caso dos *mauls* ou *rucks*. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, correr atrás de bolas chutadas, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente iniciar o *maul* ou *ruck*, sempre que o atacante com bola for ao chão. Sempre que um jogador pega uma bola que estava no chão, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, retirar-lhe ou roubar-lhe a bola ou podem placá-lo, o que é mais comum. A placagem consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja de segurá-lo/agarrá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo

ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o defensor derrubar o atacante, deve soltá-lo o quanto antes e não pode pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente pode pegar a bola depois de entrar atrás do *ruck*. Se a equipe conseguir seis placagens ou se os atacantes deixarem a bola cair (sem desvio da defesa), adquire a posse de bola, reiniciando o jogo da mesma forma que um atacante faz após a placagem. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes. Contudo, se o defensor toca na bola e ela cai à sua frente, comete um *knock-on* e a contagem das placagens reinicia em favor da equipe atacante. Em disputas de bola sem posse (um chute do atacante, por exemplo) que não estejam num *ruck*, os defensores podem estabelecer contato ombro-a-ombro com os adversários. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor, iniciar um *ruck* e participar de um *ruck* ou *maul*, respeitando as mesmas regras descritas para os atacantes.

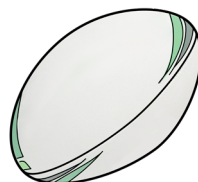
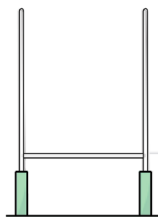
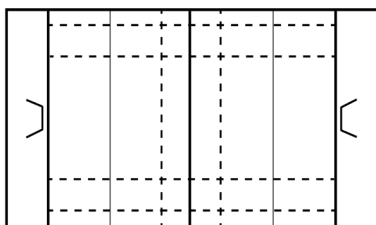
RUGBY SEVENS



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (94 a 100 por 67 a 70 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por mais alguns metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: o *rugby sevens* tem dois alvos: o principal é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “H”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre a linha frontal de cada *in-goal*.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são limitadas a um máximo de 5 e um jogador substituído não pode voltar ao jogo. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute (de bate-pronto) de saída, realizado da linha central ou de trás dela, em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 10 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No segundo tempo, inverte-se. Após uma pontuação, chuta a equipe que a sofreu. Quando a bola sai pela linha lateral é reposta, na maioria dos casos, pela equipe que não foi a última a tocá-la, a partir de uma cobrança rápida (passe para trás) ou de um *lineout* (passe feito entre um corredor formado pelas equipes, variando a distância e a altura

da bola; os jogadores do corredor não podem invadi-los com os pés, mas podem projetar os braços à frente e podem levantarem-se uns aos outros, pegando a bola mais no alto). Quando acontece uma violação simples, principalmente relacionada à movimentação irregular da bola para frente, o jogo é reiniciado com um *scrum* (jogador da equipe que não cometeu a infração lança a bola abaixo de uma estrutura formada por 3 jogadores entrelaçados de cada equipe; o jogador central de cada equipe tentar puxar a bola de frente para trás, com os pés, utilizando o calcanhar; se conseguir, os demais também podem tocar a bola com os pés; ao mesmo tempo, ambas as equipes tentam empurrar os adversários contra seu meio campo de defesa; quando a bola estiver disponível atrás de uma das equipes, pode ser pega com as mãos por um jogador fora do *scrum*). Faltas normalmente geram um *free-kick*, pelo qual o jogador, com a bola em mãos, dá um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí. Faltas e violações mais graves geram um penal convertido (chute livre a gol). Bolas que saem pela linha de fundo são repostas por um *scrum* do local em que foram chutadas ou por um chute (não a gol) realizado da área próxima ao *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *try*, que vale 5 pontos e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal* ou em um poste do gol.

O objetivo secundário é o gol (bola deve ser chutada e deve passar acima do travessão e entre os postes ou sua continuidade vertical imaginária), por meio de três possibilidades: conversão, penal convertido ou *drop-goal*. Após um *try*, a equipe tem direito a uma conversão, que vale 2 pontos e trata-se de um chute livre a gol, obrigatoriamente de bate-pronto, realizado de um ponto dentro do campo, na linha (paralela à lateral) de onde o *try* foi feito. O penal convertido e o *drop-goal* valem 3 pontos cada. O penal convertido é cobrado do local em que a falta ocorreu, a partir de um chute livre, realizado de bate-pronto ou a partir da bola segurada pelo cobrador (mas não de bola no chão). O *drop-goal* trata-se de um chute de bate-pronto realizado em meio à dinâmica do jogo. Existe ainda o penal *try*, que vale 7 pontos e ocorre quando uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, consistindo em um penal convertido bem de frente ao gol.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo, além de protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta (*hand off*). Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, etc.),

esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão, pode continuar se deslocando. Enquanto o atacante com bola está sendo segurado em pé por um ou mais defensores, os atacantes sem bola podem também segurá-lo, numa ação chamada de *maul*. Quando ele acontece, atacantes e defensores empurram o atacante com bola contra a linha de fundo adversária. Qualquer jogador que se junte ao *maul*, deve fazê-lo por trás ou lado do seu companheiro que está mais atrás. Quando o atacante com bola é derrubado ou lança-se ao chão antes de ser derrubado, ou seja, quando vai ao chão (deitado, sentado ou com ao menos um dos joelhos apoiados), deve obrigatoriamente abandonar o contato com a bola e não pode obstruir a tentativa de posse por parte de qualquer outro jogador. Nenhum jogador pode lançar-se sobre um jogador caído. Ao cair, o atacante pode apoiar, largar ou empurrar a bola ao lado ou atrás do seu corpo. A bola no chão pode ser disputada pelas equipes, mas nenhum jogador pode pegá-la se perceber que um adversário também pode fazê-lo. Neste caso, os jogadores devem formar um *ruck*, procedimento em que um jogador de cada equipe se entrelaça de frente com o adversário, tentando empurrá-lo contra sua linha de fundo, tendo a bola no chão entre eles. Qualquer jogador que se junte ao *ruck* deve fazê-lo pelo lado ou atrás do companheiro mais atrás. A equipe que consegue empurrar o adversário, passa sobre a bola, podendo chutá-la para trás e pegá-la. Tanto o *ruck* quanto o *maul* devem ser disputados com os jogadores em pé. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. A única forma de enviar a bola para frente

é chutando-a. Quando um jogador chuta e bola, ele e qualquer jogador que está atrás dela no momento do chute pode disputá-la. Nessa disputa, é possível o contato ombro-a-ombro com os adversários. O mesmo vale para disputa de bolas sem posse em geral, que não estejam num *ruck*. O atacante pode também chutar a gol, desde que de bate-pronto. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, exceto no caso dos *mauls* ou *rucks*. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, correr atrás de bolas chutadas, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente iniciar o *maul* ou *ruck*, sempre que o atacante com bola for ao chão. Sempre que um jogador pega uma bola que estava no chão, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, retirar-lhe ou roubar-lhe a bola ou podem placá-lo, o que é mais comum. A placagem consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o,

desde que a intenção seja de segurá-lo/agarrá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o defensor derrubar o atacante, deve soltá-lo o quanto antes e não pode pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente pode pegar a bola depois de entrar atrás do *ruck*. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes. Contudo, se o defensor toca na bola e ela cai à sua frente, comete um *knock-on*. Em disputas de bola sem posse (um chute do atacante, por exemplo) que não estejam num *ruck*, os defensores podem estabelecer contato ombro-a-ombro com os adversários. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor, iniciar um *ruck* e participar de um *ruck* ou *maul*, respeitando as mesmas regras descritas para os atacantes.

RUGBY (RUGBY UNION; RUGBY 15; RÚGBI)⁹

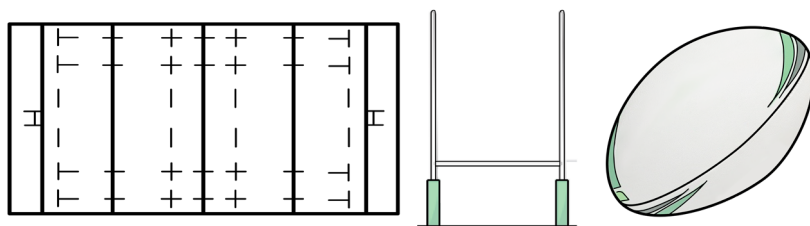


ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (94 a 100 por 67 a 70 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por mais alguns metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: o *rugby union* tem dois alvos: o principal é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “H”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre a linha frontal de cada *in-goal*.

⁹ O *rugby*, assim como o futebol (*soccer*), tem origem em jogos rústicos da região da Inglaterra, local onde jogos populares pela primeira vez receberam formalização institucionalizada de regras, dando origem ao que se conhece hoje como esporte. Existem outros jogos rústicos antigos com semelhanças ao *rugby* e/ou *soccer*, mas não institucionalizados na atualidade, ainda que possam continuar sendo praticados em caráter festivo em algumas localidades. Pode-se citar: *eton wall game*, *eton field game* (ou *eton ball game*), *swedish football*, *volata*, *harpastum*, *calcio fiorentino*, *pushball*, *bladderball*, *medieval football* (ou *folk football* ou *mob football* ou *shrovetide football*), entre outros.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 15 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Em jogos oficiais, a equipe deve ter, no mínimo, 3 jogadores de primeira linha, que são aqueles que, durante os *scrums* (jogador da equipe que não cometeu a infração lança a bola abaixo de uma estrutura formada por 8 jogadores entrelaçados de cada equipe, três à frente, quatro atrás e um mais atrás; o jogador central da linha de frente de cada equipe tentar puxar a bola de frente para trás, com os pés, utilizando o calcanhar; se conseguir, os demais também podem tocar a bola com os pés; ao mesmo tempo, ambas as equipes tentam empurrar os adversários contra seu meio campo de defesa; quando a bola estiver disponível atrás de uma das equipes, pode ser pega com as mãos por um jogador fora do *scrum*), ficam mais à frente, em contato com o adversário. Esses jogadores, contudo, ao longo do jogo, não têm direitos e deveres diferentes dos demais. As substituições são limitadas a um máximo

de 8 e um jogador substituído não pode voltar ao jogo. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 40 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute (de bate-pronto) de saída, realizado da linha central ou de trás dela, em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 10 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No segundo tempo, inverte-se. Após uma pontuação, chuta a equipe que a sofreu. Quando a bola sai pela linha lateral, é reposta, na maioria dos casos, pela equipe que não foi a última a tocá-la, a partir de uma cobrança rápida (passe para trás) ou de um *lineout* (passe feito entre um corredor formado pelas equipes, variando a distância e a altura da bola; os jogadores do corredor não podem invadi-los com os pés, mas podem projetar os braços à frente e podem levantarem-se uns aos outros, pegando a bola mais no alto). Quando acontece uma violação simples, principalmente relacionada à movimentação irregular da bola para frente, o jogo é reiniciado com um *scrum*. Faltas normalmente geram um *free-kick*, pelo qual o jogador, com a bola em mãos, dá um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí. Faltas e violações mais graves geram um penal

convertido (chute livre a gol). Bolas que saem pela linha de fundo são repostas por um *scrum* do local em que foram chutadas ou por um chute (não a gol) realizado da área próxima ao *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *try*, que vale 5 pontos e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal* ou em um poste do gol. O objetivo secundário é o gol (bola deve ser chutada e deve passar acima do travessão e entre os postes ou sua continuidade vertical imaginária), por meio de três possibilidades: conversão, penal convertido ou *drop-goal*. Após um *try*, a equipe tem direito a uma conversão, que vale 2 pontos e trata-se de um chute livre a gol, realizado de um ponto dentro do campo, na linha (paralela à lateral) de onde o *try* foi feito. No momento do chute a bola deve estar no chão, podendo ser segurada por um companheiro. O penal convertido e o *drop-goal* valem 3 pontos cada. O penal convertido funciona da mesma forma que a conversão, sendo cobrado do local em que a falta ocorreu. O *drop-goal* trata-se de um chute de bate-pronto realizado em meio à dinâmica do jogo. Existe ainda o penal *try*, que vale 7 pontos e ocorre quando uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, consistindo em um penal convertido bem de frente ao gol.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo, além de protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta (*hand off*). Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão, pode continuar se deslocando. Enquanto o atacante com bola está sendo segurado em pé por um ou mais defensores, os atacantes sem bola podem também segurá-lo, numa ação chamada de *maul*. Quando ele acontece, atacantes e defensores empurram o atacante com bola contra a linha de fundo adversária. Qualquer jogador que se junte ao *maul*, deve fazê-lo por trás ou lado do seu companheiro que está mais atrás. Quando o atacante com bola é derrubado ou lança-se ao chão antes de ser derrubado, ou seja, quando vai ao chão (deitado, sentado ou com ao menos um dos joelhos apoiados), deve obrigatoriamente abandonar o contato com a bola e não pode obstruir a tentativa de posse por parte de qualquer outro jogador. Nenhum jogador pode lançar-se sobre um jogador caído. Ao cair, o atacante pode apoiar, largar ou empurrar a bola ao lado ou atrás do seu corpo. A bola no chão pode ser disputada pelas equipes, mas nenhum jogador pode pegá-la se perceber

que um adversário também pode fazê-lo. Neste caso, os jogadores devem formar um *ruck*, procedimento em que um jogador de cada equipe se entrelaça de frente com o adversário, tentando empurrá-lo contra sua linha de fundo, tendo a bola no chão entre eles. Qualquer jogador que se junte ao *ruck*, deve fazê-lo pelo lado ou trás do companheiro mais atrás. A equipe que consegue empurrar o adversário, passa sobre a bola, podendo chutá-la para trás e pegá-la. Tanto o *ruck* quanto o *maul* devem ser disputados com os jogadores em pé. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. A única forma de enviar a bola para frente é chutando-a. Quando um jogador chuta a bola, ele e qualquer jogador que está atrás dela no momento do chute pode disputá-la. Nessa disputa, é possível o contato ombro-a-ombro com os adversários. O mesmo vale para disputa de bolas sem posse em geral, que não estejam num *ruck*. O atacante pode também chutar a gol, desde que de bate-pronto. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, exceto no caso dos *mauls* ou *rucks*. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, correr atrás de bolas chutadas, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente iniciar o *maul* ou *ruck*, sempre que o atacante com bola for ao chão. Sempre que um jogador pega uma bola que estava no chão, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la.

Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, retirar-lhe ou roubar-lhe a bola ou podem placá-lo, o que é mais comum. A placagem consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja de segurá-lo/agarrá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o defensor derrubar o atacante, deve soltá-lo o quanto antes e não pode pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente pode pegar a bola depois de entrar atrás do *ruck*. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes. Contudo, se o defensor toca na bola e ela cai à sua frente, comete um *knock-on*. Em disputas de bola sem posse (um chute do atacante, por exemplo) que não estejam num *ruck*, os defensores podem estabelecer contato ombro-a-ombro com os adversários. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor, iniciar um *ruck* e participar de um *ruck* ou *maul*, respeitando as mesmas regras descritas para os atacantes.

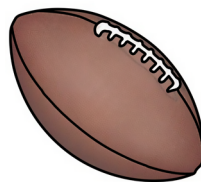
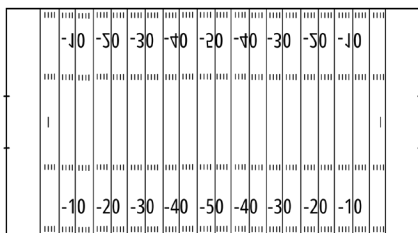
SEVEN-MAN FOOTBALL (7-MAN FOOTBALL OU SEVEN-MAN AMERICAN FOOTBALL OU AMERICAN 7S FOOTBALL OU 7 ON 7 AMERICAN FOOTBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (91,4 por 36,6 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 8 a 10 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralelas a elas, devem ser marcadas 9 linhas, cada uma distante 4,6 metros (5 jardas) da outra ou, ao menos, 4 linhas, cada uma distante 9,1 metros (10 jardas) da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o único alvo do jogo é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, semelhante à de *american football*, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. O jogo pode ou não admitir capacete e são permitidos grandes aparatos de proteção como no *american football* (mas proteções corporais leves sim).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto de que os jogadores que terão possibilidade de receber passes/entregas feitos pelo *quarterback* (jogador que inicia as jogadas de ataque) devem ser previamente identificados (são chamados de elegíveis). Além disso, a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate.

Contudo, se, ao final do 3º período, uma das equipes estiver com 42 ou mais pontos de diferença sobre a outra, o jogo é encerrado imediatamente. No caso de empate, é realizado um período extra com uma série de duas descidas (duas jogadas) por equipe, iniciando a 22,9 metros (25 jardas) da *endzone* adversária. Se a equipe de defesa consegue recuperar a bola e marcar um *touchdown*, vence o jogo na hora. Realizam-se tantos períodos extras quanto necessários, até que uma equipe termine à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um lançamento de saída (*throw-off*), realizado de 13,7 metros da linha central (marca das 35 jardas), em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 36,6 metros, sem adentrar à *endzone* adversária. A equipe lança a bola para outra equipe. A equipe lançadora inicia com 3 jogadores, todos atrás da linha de lançamento e a equipe receptora inicia com um jogador, posicionado no local que desejar (normalmente próximo à sua *endzone*). Assim que a bola sai da mão do lançador, todos os demais, exceto ele próprio, estão liberados para correr atrás da bola. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage* (contudo, se o passador, estando no *pocket*, que é a área logo atrás dos atacantes sem bola que o protegem, lança

a bola propositalmente para fora com intuito de não ser derrubado, sua equipe é punida e o próximo *scrimmage* inicia alguns metros atrás do anterior). Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 4,6 ou 9,1 metros da *endzone* adversária, à sua escolha. Se conseguir um novo *touchdown* da linha de 4,6 metros, ganha mais um ponto. Se for da linha de 9,1 metros, ganha mais 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *safety*, que vale 2 pontos e ocorre quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de

ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 4,6 metros para cada lado e ilimitadamente para trás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe (elegíveis) não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de lançamento em reinício de jogo (*throw-off*) e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário (exceto no caso de uma tentativa de conversão adversária), o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás,

em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O jogador que recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra, só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) e protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão (considera-se que

o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos), pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é derrubado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Contudo, se a equipe de defesa recupera a bola após uma tentativa de conversão após o *touchdown*, reinicia o jogo a partir de um *scrimmage*. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 9,1 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos

9,1 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um lançamento longo em direção à outra equipe (*punt*) em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Normalmente isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na quarta descida. Ao lançar forte, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que lançou. Após o *punt*, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra. Quando um jogador adquire a posse de bola após um *punt*, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrimmage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 4,6 metros para cada lado e ilimitadamente para trás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se, fora da área for tocado, a equipe adversária reinicia o jogo com um *scrimmage* alguns metros à frente do local. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. O contato físico sobre o atacante com bola, chamado placagem ou *tackle*, em

geral consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente ou lado (não por trás), mas sempre tentando segurá-lo (e não empurrá-lo ou derrubá-lo). Contudo, apenas o primeiro defensor a tentar *tacklear* o atacante pode fazê-lo abaixo da cintura. Os demais defensores obrigatoriamente devem tentar o *tackle* no tronco (abaixo do pescoço, até a cintura). O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o contato for efetuado sobre o *quarterback* a partir de seu ponto cego (lateral), deve obrigatoriamente ser pelo alto, não sendo permitido ao *tackleador* tocar com seus ombros nas costas ou pernas do *quarterback*. Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que, além do contato físico, podem cercar, retirar ou roubar a bola. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes (exceto o *throw-off*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo, ou no caso de tentativa de conversão adversária, que reiniciam com um *scrimmage*), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou for placado pelo adversário, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

SIX-MAN FOOTBALL (6 MAN FOOTBALL OU SIX-MAN AMERICAN FOOTBALL)¹⁰

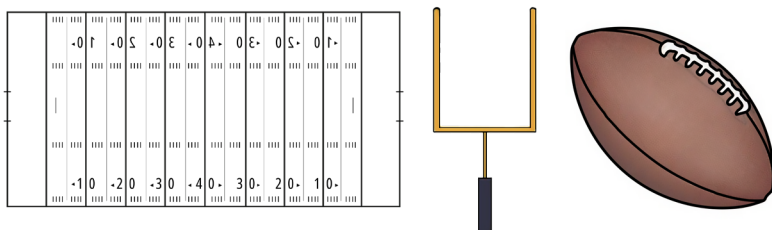


ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (55 por 35,6 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 8 a 10 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre a linha central e cada linha de *endzone* e paralelas a elas, devem ser marcadas 7 linhas, cada uma distante 4,6 metros (5 jardas) da outra ou, ao menos, 3 linhas, cada uma distante 9,1 metros (10 jardas) da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

¹⁰ O *six-man football* não deve ser confundido com o *six-a-side football* (*arena soccer*). Este último trata-se de uma variante do *football association* (*soccer*) e não do *american football*.

Alvo: o *six-man football* tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “Y”, com 7,6 metros de largura e travessão a 1,8 metros de altura, posicionado centralizadamente pouco atrás da linha final de cada *endzone* (fora do campo, portanto).



Móbil e materiais: o móbil é o mesmo do *american football*, que é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*. Os jogadores devem usar capacete com máscara facial e proteções para o corpo, principalmente ombros.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 4 períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Contudo, se, ao chegar no intervalo do jogo (entre o 2º e o 3º períodos) ou em algum momento do segundo tempo (3º e 4º períodos), uma das equipes abrir 45 ou mais pontos de diferença, o jogo é encerrado imediatamente. No caso de empate, é realizado um período extra com duas séries de posses (quantidade de ataques necessários para equipe marcar um ponto, dentro dos limites possíveis) por equipe, iniciando a 22,9 metros (25 jardas) da *endzone* adversária (procedimento semelhante ao realizado após um *touchdown*). Realizam-se tantos períodos extras quanto necessários, até que uma equipe termine à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 9,1 metros da linha central (marca das 30 jardas), em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 13,7 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. No 3º período e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. O 2º e o 4º período dão continuidade à situação em que o jogo se encontrava ao final do 1º e 3º períodos, respectivamente. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage* (contudo, se o passador, estando no *pocket*, que é a área logo atrás dos atacantes sem bola que o protegem, lança a bola propositalmente para fora com intuito de não ser derrubado, sua equipe é punida e o próximo *scrimmage*

inicia alguns metros atrás do anterior). Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe ganha uma nova e única posse de bola a 22,7 metros (25 jardas) do gol adversário, chamada *try*. Se chutar a gol e acertá-lo (conversão ou extra point), ganha mais 2 pontos. Se conseguir um novo *touchdown* (conversão de 1 ponto), ganha mais 1 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal*, que vale 4 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta (a partir de bola no chão ou de bate-pronto) a bola a gol, acertando-o. A última forma de pontuar é o *safety*, quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. O *safety* vale 2 pontos durante o jogo ou 1 ponto durante o *try* do adversário.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para qualquer direção, inclusive frente, e não pode ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada), exceto se, antes de fazê-lo, algum outro jogador (fora o que realiza o *snap*) tenha tocado na bola; o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe; fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após situações em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário (exceto

no caso de uma tentativa de *try* adversário), o ataque de uma equipe inicia com um *snap* a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo (normalmente por baixo das pernas). O jogador que recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, não pode ultrapassar a linha do *scrimmage* com bola, exceto se outro jogador, que não o que realiza o *snap*, tiver tocado na bola. Assim, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra (após outro jogador que não o que realiza o *snap* ter tocado a bola), só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Esse bloqueio somente pode ser feito por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr

segurando-a/abraçando-a) e protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão (considera-se que o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos), pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é derrubado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Aquele que pegar adquire a posse e pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Contudo, se a equipe de defesa recupera a bola após um *try* (conversão de 1 ou 2 pontos após o *touchdown*),

reinicia o jogo a partir de um *scrimmage*. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas (4 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 13,7 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos 13,7 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Os chutes podem ser direcionados a gol (*field goal*), se a equipe estiver suficientemente próxima, ou simplesmente para frente (*punt*). Normalmente isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na quarta descida. Ao chutar para frente, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que chutou. Os chutes são realizados também a partir do *scrimmage* e *snap* e podem ser bloqueados pelo adversário. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrimmage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, inclusive com contato físico, exceto aquele que, fora da área de 4,6 metros para cada lado e 2,7 metros para frente e trás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se, fora da área for tocado, a equipe adversária reinicia o jogo com um *scrimmage* alguns metros à frente do local.

Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante sem bola somente pode ocorrer por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. O contato físico sobre o atacante com bola, chamado placagem ou *tackle*, em geral consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja derrubá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, que, além do contato físico, podem cercar, retirar ou roubar a bola. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes (exceto o *kickoff*). Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo, ou no caso de tentativa de *try* adversário, que reiniciam com um *scrimmage*), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou for placado pelo adversário, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

SNOW RUGBY



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (31 por 25 metros), em superfície de neve. A 3 metros de cada linha de fundo, há uma linha paralela a ela, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quiique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são limitadas a 5 e um jogador substituído não pode voltar ao jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, é jogador um período extra sem tempo limite, até que uma equipe marque um *try*, sendo declarada vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *free-kick* (chute para o campo da equipe adversária, que deve chegar até a proximidade do *in-goal*) no centro do campo, para equipe vencedora do sorteio. A equipe do chutador somente pode ultrapassar a linha central após um adversário ter a posse de bola). No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo ou em faltas e violações, também é repostada por meio de um *free-kick* do local, cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la ou pela equipe ofendida, respectivamente. Porém, nenhum *free-kick* pode ser cobrado a menos de 5 metros da linha do *in-goal*. Em todos os casos, todos os adversários devem estar mais próximos de sua própria linha de fundo, à distância de uma linha imaginária (paralela à de fundo) de ao menos 5 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo, além de protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta (*hand off*). Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão, pode continuar de deslocando. Enquanto o atacante com bola está sendo segurado em pé por um ou mais defensores, os atacantes sem bola podem também segurá-lo, numa ação chamada de *maul*. Quando ele acontece, atacantes e defensores empurram o atacante com bola contra a linha de fundo adversária. Qualquer jogador que se junte ao *maul*, deve fazê-lo por trás ou lado do seu companheiro que está mais atrás. Quando o atacante com bola é

derrubado ou lança-se ao chão antes de ser derrubado, ou seja, quando vai ao chão (deitado, sentado ou com ao menos um dos joelhos apoiados), deve obrigatoriamente, em 2 segundos, abandonar o contato com a bola e não pode obstruir a tentativa de posse por parte de qualquer outro jogador. Nenhum jogador pode lançar-se sobre um jogador caído. Ao cair, o atacante pode, em 2 segundos, passar a bola ou apoiá-la, largá-la ou empurrá-la ao lado ou atrás do seu corpo. A bola no chão pode ser disputada pelas equipes, mas nenhum jogador pode pegá-la se perceber que um adversário também pode fazê-lo. Neste caso, os jogadores devem formar um *ruck*, procedimento em que um jogador de cada equipe se entrelaça de frente com o adversário, tentando empurrá-lo contra sua linha de fundo, tendo a bola no chão entre eles. Qualquer jogador que se junte ao *ruck*, deve fazê-lo pelo lado ou trás do companheiro mais atrás. A equipe que consegue empurrar o adversário, passa sobre a bola, podendo chutá-la para trás e pegá-la. Tanto o *ruck* quanto o *maul* devem ser disputados com os jogadores em pé. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários, exceto no caso dos *mauls*, *rucks* ou disputas de bola sem posse (neste caso, é permitido o contato ombro a ombro). Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente iniciar o *maul* ou *ruck*, sempre

que o atacante com bola for ao chão. Sempre que um jogador pega uma bola que estava no chão, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, retirar-lhe ou roubar-lhe a bola ou podem placá-lo, o que é mais comum. A placagem consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo do pescoço, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja de segurá-lo/agarrá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou estiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o defensor derrubar o atacante, deve soltá-lo o quanto antes e não pode pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente pode pegar a bola depois de entrar atrás do *ruck*. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes. Contudo, se o defensor toca na bola e ela cai à sua frente, comete um *knock-on*. Em disputas de bola sem posse que não estejam num *ruck*, os defensores podem estabelecer contato ombro-a-ombro com os adversários. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor, iniciar um *ruck* e participar de um *ruck* ou *maul*, respeitando as mesmas regras descritas para os atacantes.

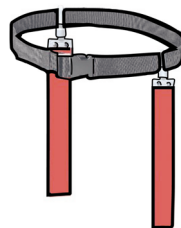
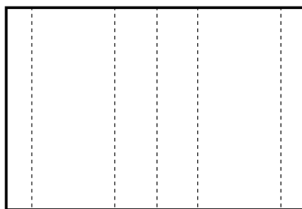
TAG RUGBY (TAG FOOTBALL OU TAG)¹¹



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (70 por 50 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 5 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



11 O *tag rugby* trata-se de uma versão pedagógico-recreativa do *rugby union* e do *rugby league*. Apresenta regras e competições institucionalizadas e por isso é considerado um jogo esportivo. As regras do *tag rugby union* e *league* não são exatamente as mesmas, mas são muito semelhantes e ambas permitem adaptações conforme o contexto. Por isso, não foram aqui tratados como dois jogos esportivos diferentes.

Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique. Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*tags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com comprimento até um pouco acima do joelho. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com suas duas faixas presas ao cinto (exceto no momento em que um jogador tem sua faixa retirada, quando deve rapidamente disponibilizar a bola a um companheiro).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 5 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia no centro do campo, com posse para equipe vencedora do sorteio. A cobrança pode ser feita a partir das

seguintes formas (o regulamento da competição pode permitir apenas uma ou algumas delas): *drop-kick* ou chute de bate-pronto (jogador, segurando a bola nas mãos, deixa-a cair e logo após o contato com o solo, chuta-a) ou chute da bola no ar (jogador, segurando a bola nas mãos, chuta-a) para o campo da equipe adversária (bola deve percorrer, no mínimo, 10 metros e a equipe do cobrador só pode ultrapassar a linha central após a equipe adversária ter adquirido a posse da bola); *free-kick* curto (jogador, com a bola em mãos, dá um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí); toque da bola no chão (jogador, com a bola em mãos, toca-a no chão e fica livre para agir a partir daí); passe livre. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de um *ruck ball* (jogador deixa a bola no solo para que um companheiro, atrás dele, pegue a bola e fique livre para agir). Se a bola sai de campo diretamente após um chute, a equipe adversária a repõe por meio de um *ruck ball* do local em que foi chutada. Em faltas e violações, a bola é repostada do local, pela equipe ofendida, por meio de *ruck ball*, passe livre ou toque da bola no chão. Porém, nenhuma reposição pode ser feita a menos de 5 metros da linha do *in-goal*. Em todos os casos, todos os adversários devem estar mais próximos de sua própria linha de fundo, à distância de uma linha imaginária (paralela à de fundo) de ao menos 10 metros da bola ou sobre sua linha de *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*. Se uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, ocorre um penal *try* e o ponto é atribuído à equipe ofendida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo. Contudo, sempre que estiver a 3 metros ou menos de um defensor, o atacante é obrigado a segurar a bola com ambas as mãos. Dessa forma, o atacante não pode utilizar os braços para se proteger de um defensor. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. Para passar a bola à frente, precisa chutá-la. Quando um jogador chuta a bola, ele e qualquer jogador que está atrás dela no momento do chute pode disputá-la. Entretanto, o chute somente é permitido após a equipe ter sofrido o 5º *tag* (ter uma faixa retirada pela 5ª vez) consecutivo e o chute deve ser ao chão e não para cima (o regulamento

da competição pode também permitir chutes para o alto) ou após ter recuperado a posse de bola logo após um chute adversário. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um *tag* (quando o defensor consegue retirar uma ou duas faixas do atacante ou quando uma faixa, por qualquer razão, cai), deve voltar ao local onde a faixa foi retirada e realizar um *ruck ball*, que consiste em parar no lugar, deixar a bola entre as pernas e dar um passo à frente, ou rolar a bola no chão para trás, utilizando somente as mãos (o regulamento da competição pode permitir outras formas de *ruck ball*, como um passe, por exemplo), deixando-a disponível para que um companheiro a pegue. Logo após soltar a bola, deve recolocar sua faixa. Se o *tag* acontece sobre um jogador dentro do *in-goal*, ele deve reiniciar o jogo a 5 metros fora do mesmo. Se a equipe sofrer 6 *tags* consecutivos (sem que a defesa toque ou recupere a bola), perde a posse de bola. Se o atacante com bola cai no chão e não perde o contato com a bola, pode se levantar e continuar o jogo. Contudo, se a queda acontece a 1 metro ou menos de um defensor, considera-se que houve um *tag*. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente pegar a bola após um *tag*. Podem

também disputar bolas sem posse (no caso de um chute realizado por um companheiro, por exemplo). Sempre que um jogador pega a bola após um *tag*, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo ou tentar pegar sua(s) faixa(s). A pegada da faixa pode ser realizada com uma ou duas mãos e tão logo o defensor retire a faixa, deve levantá-la, gritar “*tag*” e deixá-la no chão ou devolver ao atacante o mais rapidamente possível. O defensor deve ficar de frente para o *ruck ball* e não pode interferir no mesmo, mas pode realizar a defesa sobre o atacante que pegar a bola deixado por aquele que sofreu o *tag*. Todos os demais defensores devem estar a, no mínimo, 7 metros de distância do *ruck ball* e somente podem avançar após a bola ter sido pega do chão. Se a equipe conseguir seis *tags* ou se os atacantes deixarem a bola cair (sem desvio da defesa), adquire a posse de bola, reiniciando o jogo com um *ruck ball*. O atacante somente pode ter sua(s) faixa(s) retirada(s) se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou estiver acabado de soltá-la, não pode ter uma faixa retirada). Os defensores não podem tirar a bola das mãos do

atacante, mas podem bloquear passes e chutes. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor e disputar bolas sem posse. Se, após um bloqueio ou interceptação de passe ou chute, os defensores deixam a bola cair, ela volta aos atacantes e a contagem dos *tags* reinicia.

TOUCH AMERICAN FOOTBALL (TWO HAND TOUCH FOOTBALL)¹²



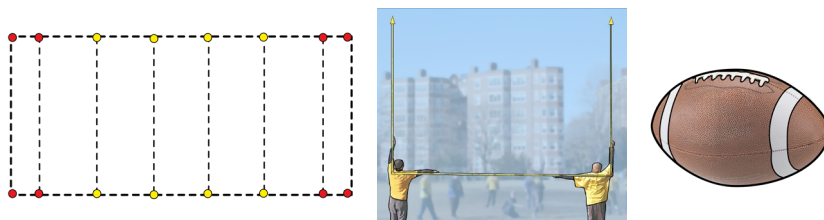
ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (68,6 por 38,4 metros), em superfície macia. Cada fundo do campo é continuado por 9,1 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. Entre as *endzone* há 4 linhas paralelas às linhas de fundo, uma a 13,7 metros da outra. Essas linhas servem para delimitar a distância mínima a ser percorrida pela equipe em suas posses de bola.

Alvo: o *american touch football* tem dois alvos: o principal é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária; e o secundário é a parte de cima do gol em formato de “Y”, com 5,6 metros de largura e travessão a 3 metros de altura, posicionado centralizadamente pouco atrás da linha final de cada *endzone* (fora do campo, portanto).

¹² Não deve ser confundido com o *touch* ou *touch football* e com o *touch rugby*, que são jogos esportivos diferentes.

Se não houver o “Y”, dois jogadores de defesa formarão a meta, posicionando-se a aproximadamente 5,6 metros um do outro, com o braço medial estendido em direção ao companheiro e o braço lateral estendido para cima, formando um “H” imaginário.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, semelhante à de *american football*, com pontas arredondadas, aproximadamente 25,4 centímetros de comprimento e mais leve que a bola de *football (soccer)*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores de linha (podendo ser mais ou menos conforme o contexto), não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto de que os jogadores que terão possibilidade de receber passes/entregas feitos pelo *quarterback* (jogador que inicia as jogadas de ataque) devem ser previamente identificados (são chamados de elegíveis). Além disso, a própria dinâmica de ocupação do espaço e realização do ataque acaba exigindo alta especialização dos jogadores em funções específicas de jogo. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes e/ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 2 tempos de 45 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 27,4 metros de distância da *endzone* da equipe de defesa que chuta, em direção ao meio-campo adversário, devendo percorrer ao menos 13,7 metros. A equipe chuta a bola para outra equipe. Todos os jogadores (exceto o chutador) devem estar ao menos 13,7 metros atrás da bola, cada equipe mais próxima de sua própria *endzone*. Depois do chute, todos os jogadores podem ultrapassar a respectiva linha limite. No 2º tempo e após os pontos, o jogo inicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo em domínio do jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local. Se sai de campo sem domínio de algum jogador, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do último *scrimmage* (contudo, se o passador, estando no *pocket*, que é a área logo atrás dos atacantes sem bola que o protegem, lança a bola propositalmente para fora com intuito de não ser derrubado, sua equipe é punida e o próximo *scrimmage* inicia alguns metros atrás do anterior). Quando acontece uma falta ou violação cometida pela defesa, o jogo reinicia com um *scrimmage* do local onde a falta ocorreu ou do local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros à frente. Quando acontece uma falta ou violação cometida pelo ataque, o jogo reinicia com um *scrimmage* do mesmo local do *scrimmage* anterior, acrescido de alguns metros atrás.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é o *touchdown*, que vale 6 pontos e acontece quando o atacante consegue entrar com bola ou receber a bola dentro da *endzone* adversária. Após o *touchdown*, a equipe pode optar entre receber 1 ponto extra gratuitamente ou tentar uma nova e única posse de bola a 2,7 metros da *endzone* adversária, chamada de conversão de 2 pontos. Se conseguir um novo *touchdown* (conversão de 2 pontos), ganha mais 2 pontos, mas se não conseguir, não recebe o ponto extra gratuito, ficando apenas com os 6 pontos do *touchdown*. Se a defesa recupera a bola durante a tentativa de conversão adversária e marca um *touchdown*, recebe 2 pontos. Outra forma de pontuar é o *field goal*, que vale 3 ou 6 pontos e acontece quando a equipe, a partir de um *scrimmage*, chuta a bola a gol, acertando-o. Se o chute for a partir de bola no chão, segurada por um companheiro, vale 3 pontos. Se for a partir de um chute de bate-pronto, vale 6 pontos. A última forma de pontuar é o *safety*, que vale 2 pontos e ocorre quando a equipe defensora consegue placar o atacante com bola que está em sua própria *endzone* ou quando a equipe atacante sai de campo com bola pela sua *endzone* ou deixa a bola cair no chão dentro de sua *endzone*. Além de toda essa pontuação, na última jogada (descida) do jogo, se o time em posse de bola está perdendo por 8 ou mais pontos, seu *touchdown* (se for marcado) valerá a quantidade de pontos necessária para empatar o jogo (jogada de x pontos).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: no início de cada descida (tentativa de ataque após o jogo ter sido parado), todos os jogadores devem estar atrás da sua linha de *scrimmage* (formação na qual um time fica de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 25,4 centímetros, que é o comprimento da bola, formando a chamada zona neutra, sempre com a bola centralizada entre as laterais do campo) até que o *snap* (passe para trás que inicia a jogada) seja realizado; após o *snap* ser realizado, o jogador que o recebe (*quarterback*) somente pode passá-la ou entregá-la para frente se e/ou enquanto não ultrapassar a linha do *scrimmage* (linha da bola no início da jogada); o contato físico entre jogadores sem bola (bloqueios), exclusivamente por meio de obstruções e empurrões, somente pode ser realizado livremente na área de 4,6 metros para cada lado e ilimitadamente para trás do atacante central que realiza o *snap*, no início de cada ataque da equipe (mas somente 4 segundos após o *snap*); fora dessa área, os atacantes que correm para oferecer opção de passe (elegíveis) não podem ser tocados até que tenham a bola, mas qualquer defensor que tente placar o atacante com bola e qualquer atacante sem bola que tente proteger o atacante com bola, pode bloquear (neste caso, exclusivamente por meio de obstruções e empurrões) o adversário.

Dinâmica do ataque: exceto após as situações de chute em reinício de jogo e após qualquer situação em que a equipe adquire a posse de bola roubando-a do adversário, o ataque de uma equipe inicia com um *snap*

a partir do *scrimmage*. O atacante mais centralizado da linha de frente mantém a bola no chão e faz o *snap*, que é um passe para trás, em movimento contínuo, normalmente por baixo das pernas (para *field goals*, o *snap* não é obrigatório). O jogador que recebe o *snap* (normalmente o *quarterback*) pode segurar a bola, conduzi-la, passá-la ou entregá-la em qualquer direção. Porém, um passe ou entrega para frente somente podem ser feitos se o *quarterback* estiver dentro ou atrás da zona neutra e se for direcionado a um dos companheiros elegíveis. Se o *quarterback* ultrapassar a zona neutra só pode conduzir bola para qualquer direção ou passá-la/entregá-la para trás. Ou seja, é permitido à equipe, a cada jogada (descida), um único passe ou entrega para frente, desde que o passador/entregador esteja na zona neutra ou atrás dela. Enquanto o *quarterback* está com a bola, os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, abrindo linhas de passe, pedindo bola, recebendo o passe ou pegando a bola de suas mãos, desde que, para isso, sejam companheiros elegíveis. Os atacantes sem bola podem também trocar de posição com um companheiro e bloquear os defensores, impedindo que eles plaquem o *quarterback* ou qualquer companheiro com posse de bola. Contudo, esse bloqueio somente pode ser feito 4 segundos após o *snap* (ou após o *quarterback* ter soltado a bola ou após uma *blitz* adversária) e por meio de obstruções ou empurrões, com contato sobre o tronco e nunca por trás do adversário (atacantes não podem agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar os adversários). A manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a), mas não pode

impedir com os braços que um atacante o toque com as duas mãos (bitoque). Para evitar ser bitocado, ele pode realizar fintas diversas (de corpo, passe, entrega, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um toque com uma mão e se não cair no chão (considera-se que o jogador caiu no chão quando nele encosta qualquer parte do corpo que não os pés e/ou mãos), pode continuar se deslocando. Se cair no chão, com ou sem placagem, sua equipe reinicia com um *scrimmage* no local. Se o atacante com bola realizar o passe ou entrega enquanto está dentro ou atrás da zona neutra (ou seja, um passe ou entrega legal), o receptor pode deslocar-se livremente conduzindo bola pelo campo, mas não pode passá-la ou entregá-la para frente novamente. Passes e entregas para trás são permitidos em qualquer momento do jogo e feitos por qualquer jogador. Se o atacante com bola é bitocado, uma nova linha de *scrimmage* é montada no local, podendo ser à frente ou atrás da linha anterior. Se um atacante sem bola não consegue receber o passe ou entrega do *quarterback* (ou seja, deixa a bola cair no chão antes de conseguir o domínio, mesmo que em decorrência de uma ação defensiva adversária), o novo *scrimmage* inicia do mesmo local do anterior. Contudo, se um atacante tem o domínio da bola e a deixa cair, mesmo que seja decorrência de uma ação defensiva adversária, comete um *fumble* e a bola pode ser pega por qualquer jogador de qualquer equipe, antes ou depois de cair no chão. Aquele que pegar adquire a posse, reiniciando o jogo a partir de um *scrimmage* do local. Sempre que um atacante sai de campo com posse de bola, o novo *scrimmage* inicia do local. A equipe tem 4 tentativas

(4 *scrimmages*) para percorrer, no mínimo, 13,7 metros. Cada tentativa chama-se descida ou *down*. Se conseguir, ganha mais 4 descidas para os próximos 13,7 metros. Obviamente, pode percorrer mais que isso em qualquer descida. A equipe pode optar por realizar um chute em vez de tentar ganhar território com corridas (conduções), passes e entregas. Os chutes podem ser direcionados a gol (*field goal*), se a equipe estiver suficientemente próxima, ou simplesmente para frente (*punt*). Normalmente isso é feito quando a equipe está muito longe da linha de fundo adversária e já está na quarta descida. Ao chutar para frente, a equipe adversária receberá a bola próximo da sua *endzone* e longe da *endzone* da equipe que chutou. Os chutes são realizados também a partir do *scrimmage* (sem obrigatoriedade do *snap*) e podem ser bloqueados pelo adversário. Após o chute, os jogadores podem correr atrás da bola, ultrapassando a zona neutra. Quando um jogador adquire a posse de bola após um chute, pode conduzi-la para qualquer direção e/ou passar/entregar para trás. Assim que placado, sua equipe monta o *scrimmage* no local.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, exceto aquele que, fora da área de 4,6 metros para cada lado e ilimitadamente para trás do *snap*, estiver na iminência de receber um passe vindo de trás. Este jogador pode ser tocado somente se estiver nessa área ou após ter recebido um passe. Se, fora da área for tocado, a equipe adversária reinicia o jogo com um *scrimmage* alguns metros à frente do local. Enquanto um atacante com bola a conduz (desloca-se com bola), todos os atacantes sem bola que tentam o proteger por

meio de bloqueios (obstruções e empurrões) podem ser tocados pelos defensores, em qualquer parte do campo. O contato físico realizado sobre um atacante com ou sem bola que está atrás da linha do *scrimmage* somente pode ocorrer 4 segundos após o *snap* ou durante uma *blitz*. Sobre os atacantes sem bola, deve ser exclusivamente por meio de obstruções e empurrões realizados no tronco e nunca por trás. Uma *blitz* consiste em uma jogada em que todos os defensores podem invadir a linha do *scrimmage* logo após o *snap*, mas somente pode ocorrer uma vez dentro a cada 4 descidas adversárias e desde que um dos defensores grite “*blitz*” antes dela começar. A *blitz* não é permitida em conversão de dois pontos ou em uma jogada de x pontos. O contato físico intencional ou gerado por descuido é proibido (exceto no caso dos bloqueios sem bola e da tentativa de bitoque no atacante com bola, visando parar a jogada). Os defensores não podem tirar a bola das mãos dos atacantes, mas podem interceptar passes. Na tentativa de interceptação, o defensor pode disputar a bola com o atacante, mas não pode impedir com contato físico que este a receba. Para parar o atacante com bola, o defensor deve lhe tocar o corpo com as duas palmas das mãos simultaneamente (bitoque). Se o toque não for com as duas mãos e/ou se não for com a palma da mão por completo e/ou se for na bola e/ou se for na apenas roupa e/ou se for na mão e/ou se for sobre um ou ambos os braços quando não estão colados no corpo, o atacante pode continuar conduzindo bola, pois somente o toque adversário com ambas as palmas das mãos sobre seu corpo o obrigam a parar. Mesmo que a posse da bola continue com a equipe atacante, o bitoque exige uma nova descida.

Se a equipe atacante não completar o percurso mínimo (ultrapassar a linha central ou marcar o *touchdown*) em 4 descidas, a bola é automaticamente transferida para equipe defensora. Após realizar um bitoque, o defensor deve gritar “*I got ya*” ou “*Down*” ou algo combinado entre os jogadores ou estabelecido pela organização da competição. Apenas o portador da bola pode sofrer o bitoque. Se um atacante sem bola (mesmo que esteja prestes a recebê-la ou que tenha acabado de passá-la ou entregá-la) sofrer bitoque, o jogo continua normalmente. Se um defensor gritar o comando de bitoque sem tê-lo feito, deve ser advertido e a equipe atacante reinicia o jogo com um *scrimmage* 13,7 metros à frente do local da infração. Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, desde que sem contato físico (exceto no caso dos bloqueios sem bola e da tentativa de bitoque no atacante com bola). Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes. Se a defesa consegue pegar a bola (exceto no caso de passes incompletos do ataque, que param o jogo), adquire sua posse, podendo conduzi-la para qualquer direção. Assim que o jogador que recuperou a bola ou aquele para quem ele passou/entregou para atrás sofrer o bitoque, sua equipe inicia a primeira descida por meio de um *scrimmage* no local. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

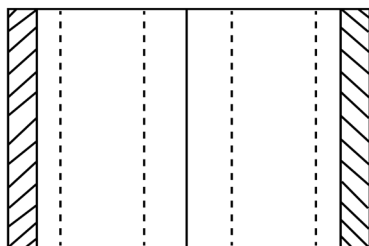
TOUCH (TOUCH FOOTBALL)¹³



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (70 por 50 metros), em superfície macia (grama), dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 5 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



¹³ Há certa confusão entre o *touch*, o *touch rugby* e o *american touch football*. Contudo, embora muitas vezes sejam pensados como sendo o mesmo jogo esportivo, na verdade, por mais que possam ser semelhantes, são jogos esportivos distintos.

Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Em jogos mistos, cada equipe deve ter um máximo de 3 e um mínimo de 1 homens. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por determinado período de tempo (a critério do árbitro), não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *tap* no meio de campo, procedimento no qual a bola é deixada no solo e o jogador a encosta com um dos pés ou realiza um chute curto (bola não pode mover-se mais de um metro) para si mesmo, pegando-a com as mãos logo em seguida. Os companheiros devem estar em qualquer lugar atrás da bola e os adversários devem estar a, no mínimo, 10 metros atrás da bola. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela lateral, é repostada

por meio de um *rollball* (jogador, de frente para o *in-goal* adversário, mantém a bola parada no solo entre suas pernas e dá um passo à frente ou realiza um pequeno toque com o pé/calcanhar para qualquer direção, sendo, em qualquer dos casos, pega com as mãos por um companheiro), cobrado a 5 metros para dentro de campo, contados do local em que saiu, pela equipe que não a tocou por último. Em caso de faltas mais graves, a equipe ofendida cobra um penal, que se trata de um *tap* cobrado do local da falta. Porém, nenhuma reposição pode ser feita a menos de 5 metros da linha do *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la

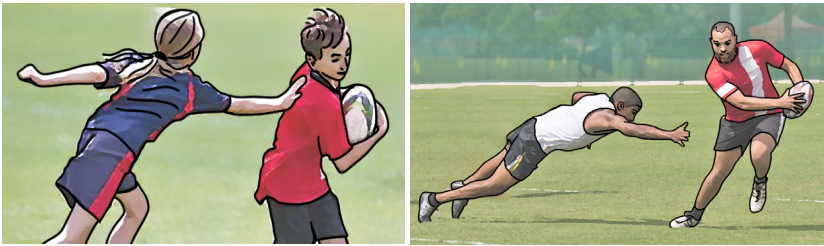
com as mãos, desde que para o lado ou para trás. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um toque no corpo (*touch*) deve parar no lugar e realizar um *rollball*. Se o *touch* acontece sobre um jogador dentro do *in-goal* (ofensivo ou defensivo), ele deve reiniciar o jogo a 5 metros fora do mesmo. O jogador que reinicia o jogo após um *touch* (que pega a bola do solo depois do *rollball*) pode adentrar ao *in-goal*, mas não pode marcar um *try*. Ou seja, precisa fazer, no mínimo, um passe. Se a equipe sofrer 6 *touches* consecutivos (sem que a defesa toque ou recupere a bola), perde a posse de bola, devendo entregá-la o quanto antes à equipe adversária ou deixá-la no chão, no local. Entretanto, se o jogador que pega a bola após o *rollball* é tocado, a equipe perde a posse de bola na hora. Um toque do atacante com bola sobre um defensor é o mesmo que um *touch*. Se o atacante com bola cai no chão e não perde o contato com a bola, pode se levantar e continuar o jogo. Contudo, se a equipe de ataque deixa a bola tocar no chão sem ter seu controle, perde a posse, que passa ao adversário, no local. Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente pegar a bola após um *touch* (*rollball*). Sempre que um jogador pega a bola após um *touch*, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta,

mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico (exceto o *touch*, que é um toque leve e com a mão aberta no corpo, cabelo ou bola). O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo ou tocá-lo no corpo. O toque no corpo pode ser realizado em qualquer parte do abaixo dos ombros (os organizadores da competição podem restringir partes do corpo possíveis de serem tocadas, principalmente no caso de jogos mistos) e tão logo o defensor toque o atacante, deve gritar “*touch*”. Se a equipe conseguir 6 *touches* ou se os atacantes deixarem a bola cair (sem desvio da defesa) ou se a defesa tocar o jogador que recebe a bola do *rollball*, adquire a posse de bola, reiniciando o jogo com um *rollball* do local. O atacante somente pode ser tocado se estiver em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser tocado). Se o defensor tocar o atacante, ele e seus companheiros devem afastar-se 5 metros da bola o quanto antes e não podem pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente podem continuar a defender depois que a equipe adversária realizar o *rollball*. Os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante (pois o toque na bola dominada por um atacante conta como um *touch*), mas podem bloquear passes.

Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor. Se, após um bloqueio ou interceptação de passe, os defensores deixam a bola cair, ela volta aos atacantes e a contagem dos *touches* reinicia. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

TOUCH RUGBY¹⁴

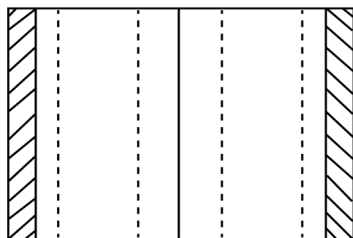


ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (70 por 50 metros), em superfície macia (grama), dividido por uma linha central. Cada fundo do campo é continuado por 5 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.

14 O *touch rugby* trata-se de uma variação pedagógico-recreativa do *rugby union* e do *rugby league*, mas que, ao mesmo tempo, apresenta regras e competições institucionalizadas, por isso sendo considerado um jogo esportivo. As regras do *touch rugby union* e *league* não são exatamente as mesmas, mas são muito semelhantes e ambas permitem adaptações conforme o contexto. Por isso, não foram aqui tratados como dois jogos esportivos diferentes. Entretanto, não devem ser confundidos com o *touch* (ou *touch football*) e o *american touch football*, que são jogos esportivos próprios. Existe também uma versão do *touch rugby* chamada de *tambo rugby* (ou *rice field rugby*), praticada em campos de plantação de arroz. Contudo, essa versão é apenas festiva/recreativa, ainda não institucionalizada.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 5 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *free-kick* curto (jogador, com a bola em mãos, dá um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí), toque da bola no chão (jogador, com a bola em mãos, toca-a no chão e fica livre para agir a partir daí) ou

passa livre, no centro do campo, para equipe vencedora do sorteio. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo e em faltas e violações, é repostada por meio de um *free-kick* curto, toque de bola no chão ou passa livre curto (bola pode percorrer, no máximo, 1 metro), do local, cobrada pela equipe que não foi a última a tocá-la ou pela equipe ofendida, respectivamente. Porém, nenhuma reposição pode ser feita a menos de 5 metros da linha do *in-goal*. Em todos os casos, todos os adversários devem estar mais próximos de sua própria linha de fundo, à distância de uma linha imaginária (paralela à de fundo) de ao menos 10 metros da bola ou sobre sua linha de *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que vale 1 ponto e acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*. Se uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, ocorre um penal *try* e o ponto é atribuído à equipe ofendida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer um toque no corpo (*touch*) deve parar no lugar e realizar uma das seguintes opções, chamadas *ruck ball* (a organização da competição pode escolher entre uma ou algumas delas ou permitir todas): deixar a bola no chão, entre as pernas, para que um companheiro a pegue; passar a bola por entre as pernas (máximo 1 metro); girar de costas para a linha de fundo adversária e realizar um passe curto (máximo 1 metro) para um companheiro; tocar a bola no chão e dar, ele próprio, prosseguimento ao jogo. Se o *touch* acontece sobre um jogador dentro do *in-goal*, ele deve reiniciar o jogo a 5 metros fora do mesmo. O jogador que reinicia o jogo após um *touch* pode adentrar ao *in-goal*, mas não pode marcar um *try*. Ou seja, precisa fazer, no mínimo, ou passe. Se a equipe sofrer 6 *touches* consecutivos (sem que a defesa toque ou recupere a bola), perde a posse de bola. Um toque do atacante com bola sobre um defensor é o mesmo que um *touch*. Se o atacante com bola cai no chão e não perde o contato com a bola, pode se levantar e continuar o jogo. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do

atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente pegar a bola após um *touch*. Sempre que um jogador pega a bola após um *touch*, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado e sem contato físico (exceto o *touch*, que é um toque leve e com a mão aberta no corpo). O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo ou tocá-lo no corpo. O toque no corpo pode ser realizado em qualquer parte do abaixo dos ombros (os organizadores da competição podem restringir partes do corpo possíveis de serem tocadas, principalmente no caso de jogos mistos) e tão logo o defensor toque o atacante, deve gritar “*touch*”. Se a equipe conseguir seis *touches* ou se os atacantes deixarem a bola cair (sem desvio da defesa), adquire a posse de bola, reiniciando o jogo da mesma forma que um atacante faz após ter sido tocado. O atacante somente pode ser tocado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser tocado). Se o defensor tocar o atacante, ele e seus companheiros devem afastar-se 5 metros da bola o quanto antes e não podem pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador

de pegá-la. Somente podem continuar a defender depois que a bola for pega por outro atacante ou que o atacante tocado reinicie o jogo após ter encostado a bola no chão. Os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante, mas podem bloquear passes, desde que não tenham ainda tocado no atacante. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem interceptar passes, flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor. Se, após um bloqueio ou interceptação de passe, os defensores deixam a bola cair, ela volta aos atacantes e a contagem dos *touches* reinicia. Nunca há bolas sem posse, portanto, não há disputa de bolas sem posse.

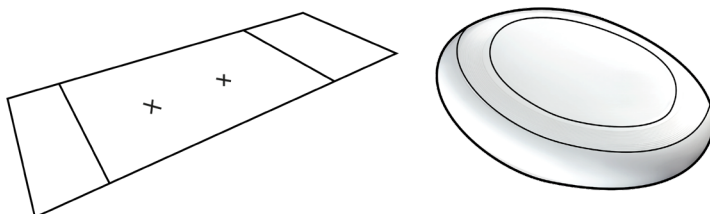
ULTIMATE (ULTIMATE FRISBEE)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (64 por 37 metros), em superfície macia (grama). Cada fundo do campo é continuado por 18 metros, formando uma área retangular chamada *endzone*. A 18 metros de cada *endzone*, em direção ao meio de campo, há, centralizada, uma pequena marca, chamada marca do *brick*.

Alvo: é a *endzone* atrás de linha de fundo adversária.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete uma falta violenta ou excesso de faltas, pode ser expulso pelos demais, em comum acordo, uma vez que no *ultimate* não há árbitro e todos que jogam aceitam fazê-lo em condição de respeito absoluto às regras, companheiros e adversários (*fair play*). Se expulso, um substituto pode imediatamente entrar em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: a duração do jogo é por pontos, vencendo a equipe que atinge 15 pontos primeiro. Quando uma equipe atinge 8 pontos, termina o primeiro tempo. No segundo tempo, cada equipe inicia com a mesma pontuação que encerrou o primeiro. A cada ponto, as equipes trocam de lado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *pull* que se trata de um lançamento feito pela equipe de defesa em direção ao campo da equipe de ataque. O cobrador e todos os defensores devem estar dentro da sua *endzone*. Os atacantes devem estar com ao menos um dos pés dentro de sua *endzone*. Após o lançamento, todos os jogadores podem se movimentar. Contudo, um defensor somente pode pegar o disco depois dele ter tocado um atacante. Se o disco sai de campo antes de tocar o chão ou algum jogador, o ataque reinicia da marca do

brick em seu campo de defesa ou do local em que saiu, à sua escolha. Se o disco tocar no chão antes de sair, o ataque reinicia do local em que saiu. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Em faltas e violações e se o disco sai de campo, é repostado por meio de um passe do local, pela equipe ofendida e pela equipe que não o tocou por último respectivamente. Contudo, se a infração/saída do disco se encontra dentro de uma *endzone*, a cobrança é realizada logo fora dela. Todos os jogadores devem retornar à posição em que se encontravam quando o jogo foi paralisado e somente podem se deslocar após o disco deixar a mão do cobrador.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o ponto ou gol, que consiste na recepção do disco dentro da *endzone*. Se um atacante recebe o disco adentrando a *endzone* (saltando ou freando), o ponto é válido, desde que, ao parar naturalmente, o jogador tenha ao menos um dos pés na *endzone*. O passe pode ser realizado de qualquer lugar. Se um defensor desvia o disco, mas o atacante dentro da *endzone* consegue recepcioná-la antes que toque o solo, o ponto é válido.

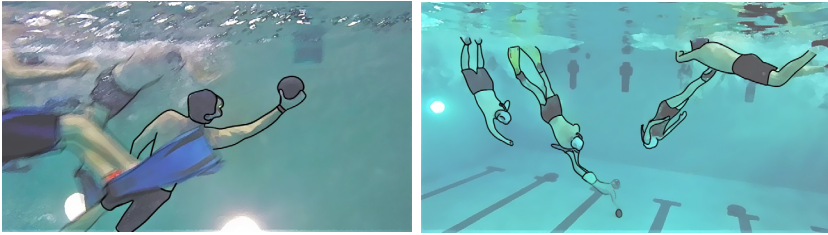
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, exceto nos inícios e reinícios de jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação do disco é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). O atacante com disco pode segurá-lo, realizar fintas (de corpo ou passe), pivotear (movimentar um dos pés enquanto o outro permanece fixo no chão) e passar para qualquer direção e a qualquer distância, mas não pode se deslocar. Porém, se recebe o disco em deslocamento, pode dar a quantidade de passos necessárias (normalmente um ou dois passos curtos) para frear e adquirir posição estanque, sem mudar de direção. O passe somente pode ser realizado se o jogador estiver com um pé de pivô estabelecido ou ajoelhado ou caído no chão ou enquanto freia, mas desde que, no ato do passe, mantenha contato com o solo. Pode também receber e já passar o disco no ar, antes de aterrissar. O atacante, a partir da recepção, tem um máximo de 10 segundos para realizar um passe. Se o disco cai no chão, deve ser repostado em jogo pela equipe que não o tocou por último. Porém, qualquer jogador, com as mãos, pode parar um disco que está rolando no chão, impedindo-se de avançar terreno em qualquer direção (a parada no disco que está no chão não faz mudar a equipe que adquiriu o direito de repô-lo em jogo logo quando tocou no chão). Para reiniciar o jogo após o disco ter tocado no chão, basta o cobrador pegá-lo e realizar um passe dentro do limite de 10 segundos. Um atacante não pode entregar o disco na mão do outro e não pode realizar um passe para si mesmo. Sem o disco, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir o disco, recebê-lo, trocar de posição com outro atacante sem disco e disputar discos sem posse (desde que no ar, pois um disco no solo nunca está em disputa), mas desde que sem contato físico intencional

com os adversários. Se um atacante e um defensor recebem um disco ao mesmo tempo, ele é do ataque. Se a equipe estava defendendo e recupera o disco dentro da *endzone* adversária, não marca o ponto instantaneamente, mas sim, somente após o disco ser passado a um companheiro dentro da *endzone*.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, desde que sem contato físico intencional e que o defensor mantenha uma distância segura do atacante (distância que garanta que um contato físico provavelmente seja evitado – ao menos uns 50 centímetros aproximadamente). Contudo, se o defensor mantém uma distância adequada e tentar evitar tocar o atacante com disco, mas este provoca um contato com seu movimento de passe, não há falta (ou, se intencional, é falta do atacante). O atacante com disco não pode ser marcado por mais de um defensor (um defensor que não seja o marcador do atacante com disco ou que não esteja marcando diretamente um atacante sem disco, não pode permanecer a 3 ou menos metros do atacante com disco). O defensor não pode tirar o disco do atacante, mas pode bloquear passes. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes, desde que mantenham a distância mínima de segurança para evitar o contato físico. Os defensores dos atacantes sem disco podem interceptar passes, flutuar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor e disputar discos sem posse (desde que no ar, pois um disco no solo nunca está em disputa).

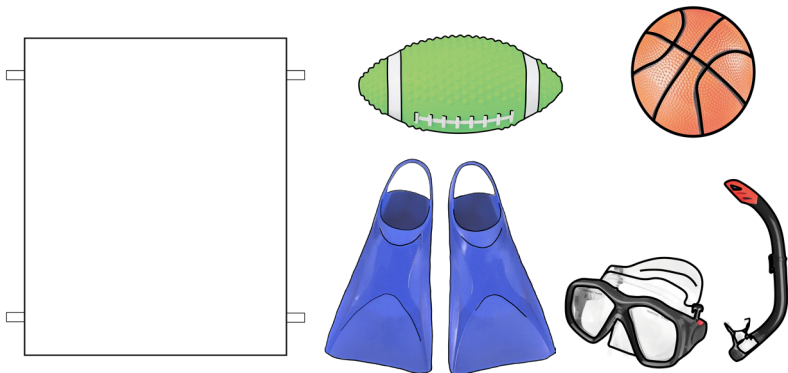
UNDERWATER FOOTBALL



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é uma piscina (ou parte de uma piscina) retangular (15 por 10 metros), com 3 a 5 metros de profundidade. É dividida no meio por uma linha central imaginária.

Alvo: é uma área de pontuação, posicionada na parte de cima de cada borda de fundo da quadra (ou seja, fora da água), centralizadamente e com aproximadamente 8 metros de largura.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval de *american football* ou uma bola redonda de *basketball* mirim (pouco menor e mais leve que a adulta), cheia com algum líquido que a deixe pesada, afundando em vez de flutuar. Os jogadores utilizam óculos ou máscara de mergulho, *snorkel* e pés de pato.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 1 ou 2 minutos de jogo ou até que sua equipe sofra um ponto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Faltas ainda mais graves geram a expulsão do jogador, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro e fundo da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar tocando suas respectivas linhas de fundo até o apito, quando podem nadar e disputar a bola. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, o jogo reinicia com um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, da sua linha de fundo e desde que a equipe adversária esteja em sua metade da quadra. Quando a bola sai de quadra, é reposta a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, do local em que saiu.

Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre da sua linha de fundo ou do meio da quadra (local que estiver mais próximo). Se for do fundo, a equipe contrária deve estar atrás da linha central. Se for do meio, a equipe contrária deve estar encostada em sua linha de fundo (ou seja, sempre há meia quadra de distância entre as equipes, no momento das cobranças de faltas e violações). Não há pênalti, mas faltas mais graves ou que impedem uma chance clara de ponto, geram suspensão temporária ou até expulsão do infrator.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é inserir a bola na área de pontuação. O jogador deve apreender a bola na parte de cima da borda da piscina, tendo sua mão sobre a bola durante, no mínimo, algo em torno de 1 segundo. Para isso, deve fazer um movimento contínuo desde uma posição submersa. Caso não consiga o ponto nesse movimento único, o jogador deve submergir antes de tentar novamente.

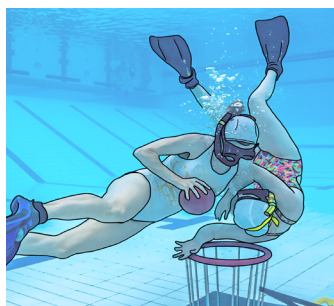
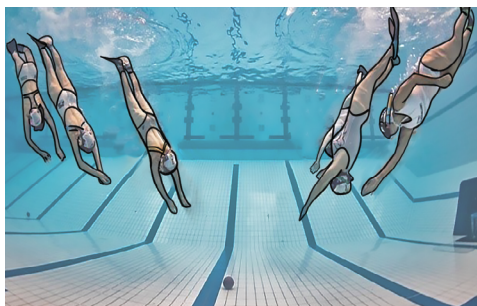
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: a 1 metro de distância das bordas de fundo, é possível placagens entre adversários sem posse de bola; nenhum jogador pode apoiar-se nas bordas da piscina (exceto na marcação dos pontos, obviamente) e tomar proveito disso.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (um ou duas). Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e conduzi-la (nadar tendo a posse da bola). Pode também passar (para qualquer direção e profundidade), entregá-la em mãos, inseri-la na área de pontuação e realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso, etc.). Caso o jogador não consiga fazer o ponto em um movimento único, mas continue com a bola, deve submergir antes de tentar uma nova finalização. O atacante com posse de bola não pode emergir para respirar. A bola somente pode sair de dentro da água nas tentativas de finalização. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente e emergir quando e quanto quiserem. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Se estiverem a, ao menos, 1 metro de distância da borda de ataque, podem bloquear os defensores, tentando impedi-los de placar o atacante com bola. Para fazer isso, não podem imobilizar e/ou impedir o defensor de emergir.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Esse contato é feito por meio de placagens (*tackles*), ou seja, seguradas, empurrões, tentativas de deslocar o atacante para que ele solte a bola, desde que abaixo do pescoço e que o atacante não seja impedido de emergir. Tão logo o atacante solte a bola, o contato físico deve cessar.

Contato com um atacante sem posse de bola somente é possível se o defensor e o atacante estiverem a, ao menos e metro de distância da borda do defensor. Nesse caso, este pode placar normalmente qualquer atacante, uma vez que os atacantes sem bola podem realizar bloqueios tentando impedir que os defensores se aproximem do atacante com bola. O atacante não pode ser imobilizado e/ou impedido de emergir. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. A 1 metro de distância da borda defensiva, os defensores podem placar qualquer atacante, como visto.

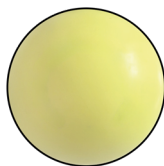
UNDERWATER RUGBY

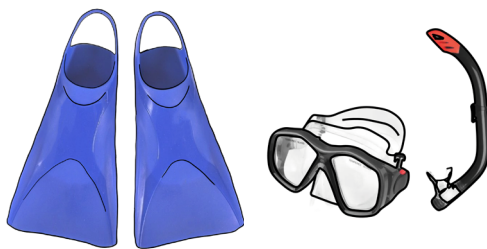


ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é uma piscina (ou parte de uma piscina) retangular (12 a 22 por 8 a 12 metros), com 3,5 a 5 metros de profundidade. É dividida em quatro partes iguais por duas linhas centrais imaginária (de linha de fundo à linha de fundo e de linha lateral à linha lateral).

Alvo: é uma cesta, posicionada centralizadamente em cada linha de fundo, encostada na parede, no fundo da piscina. Deve ter 44,5 a 15,5 centímetros de altura e 39 a 44 centímetros de diâmetro em sua borda superior, por isso a bola deve ser introduzida.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor que a de *team handball* e maior que a de *field tennis*, cheia com algum líquido que a deixe pesada, afundando em vez de flutuar. Os jogadores utilizam óculos ou máscara de mergulho, *snorkel* e pés de pato.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Cada equipe pode realizar um máximo de 3 substituições em um jogo. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 2 minutos de jogo ou até que sua equipe sofra um ponto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Faltas ainda mais graves geram a expulsão do jogador, que pode ser substituído após transcorridos 5 minutos.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro e fundo da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar tocando suas respectivas linhas de fundo até o apito, quando podem nadar e disputar a bola. No tempo subsequente, o

jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, o jogo reinicia com um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, da sua metade da quadra e desde que ambas as equipes estejam por completo em suas respectivas metades. Quando a bola sai de quadra, é repostada a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, de sua metade da quadra, enquanto a equipe adversária aguarda em sua própria metade. Jogadores e bola devem estar na superfície até o apito do árbitro. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre realizado do local em que aconteceu. Os jogadores e a bola devem estar emergidos e os adversários a uma distância mínima de 2 metros. Ao apito, o cobrador realiza o passe. Faltas mais graves e/ou que impeçam uma clara chance de gol são punidas com pênalti para equipe ofendida. O cobrador deve estar no centro da piscina, com bola, e um defensor sobre a cesta, ambos emergidos. Ao apito, ambos devem submergir e o atacante tem 45 segundos para tentar o gol. O defensor deve permanecer todo tempo a uma distância que lhe permita contato com a cesta. Contudo, durante os 45 segundos, ambos os jogadores podem emergir para respirar em qualquer momento.

DINÂMICA FUNCIONAL

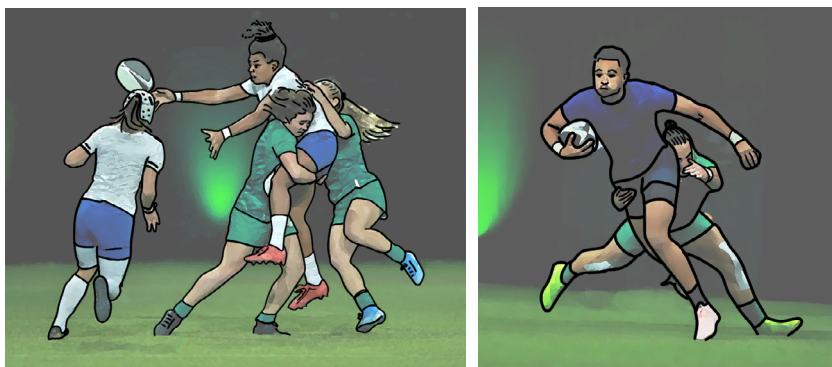
Objetivo e pontuação: o objetivo é inserir a bola por completo na cesta. Contudo, o ponto somente é válido se, logo após inserir a bola na cesta, o pontuador emergir e elevar o braço direito, com o punho fechado. Essa é a forma de deixar claro para o árbitro, que o ponto ocorreu.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: nenhum jogador pode apoiar-se nas bordas da piscina e tomar proveito disso (se não interferir no jogo, pode se apoiar).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e conduzi-la (nadar tendo a posse da bola). Pode também passar (para qualquer direção e profundidade), entregar em mãos, inseri-la na cesta, realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso, etc.), proteger-se utilizando contato físico (mas não golpes) das placagens (*tackles*) feitas pelos defensores e deslocar os defensores que tentam impedir sua progressão ou finalização. O atacante com posse de bola não pode emergir para respirar e a bola nunca pode sair da água, exceto no caso de reposições. É possível que mais de um jogador simultaneamente conduza, proteja ou dispute a bola, em busca de avançar com ela, procedimento chamado *scrum*. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente e emergir quando e quanto quiserem, mas não podem se apoiar nas bordas enquanto participam do jogo. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. A equipe não tem limite de tempo para realizar o ataque, mas não pode realizar jogo passivo deliberadamente.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. É possível utilizar contato físico, mas somente em relação ao atacante com bola. Esse contato é feito por meio de placagens (*tackles*), ou seja, seguradas, empurrões, tentativas de deslocar o atacante para que ele solte a bola, desde que abaixo do pescoço e que o atacante não seja impedido de emergir. É possível que mais de um jogador simultaneamente realize a defesa sobre o portador da bola e/ou a dispute, em busca de impedir a progressão do atacante ou de recuperar uma bola, procedimento chamado *scrum*. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. Qualquer jogador da defesa pode defender a cesta (deitando-se de costas sobre ela, por exemplo) com o corpo, mas não pode adentrá-la ou deslocá-la.

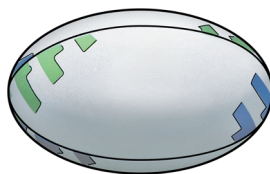
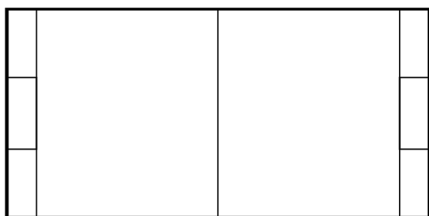
XRUGBY (RUGBYX OU RUGBY X)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo é retangular (67 a 70 por aproximadamente 44 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Normalmente se utiliza metade do campo de *rugby union*, fazendo com que suas linhas laterais sejam as linhas de fundo do *xrugby*. Cada fundo do campo é continuado por algo em torno de 5 metros, formando uma área retangular chamada *in-goal*. Centralizada dentro dessa área, há um retângulo menor, com 15 metros de largura, que é a área de pontuação máxima, chamada zona máxima.

Alvo: é o *in-goal* atrás de linha de fundo adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Deve ter boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 (ou menos) jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes e/ou violentas, pode ser suspenso de jogo até que uma equipe marque um *try*, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo não tem duração de 2 tempos de 7 minutos cada (podendo ser alterada pelo regulamento da competição), vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *free-kick* curto (jogador, com a bola em mãos, dá um pequeno chute para si mesmo, ficando livre para agir a partir daí) no centro do campo, para equipe vencedora do sorteio. No início do tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando

a bola sai pela linha lateral, é repostas, na maioria dos casos, pela equipe que não foi a última a tocá-la, a partir de uma cobrança rápida (passe para trás) ou de um *lineout* (passe feito entre um corredor formado por 2 jogadores de cada equipe, variando a distância e a altura da bola; os jogadores do corredor não podem invadi-los com os pés e não podem levantar um ao outro, mas podem projetar os braços à frente para tentar pegar a bola). Quando acontece uma violação simples, principalmente relacionada à movimentação irregular da bola para frente, o jogo é reiniciado com um *scrum* (jogador da equipe que não cometeu a infração lança a bola abaixo de uma estrutura formada por 3 jogadores entrelaçados de cada equipe; o jogador central de cada equipe tentar puxar a bola de frente para trás, com os pés, utilizando o calcanhar; se conseguir, os demais também podem tocar a bola com os pés; ao mesmo tempo, ambas as equipes tentam empurrar os adversários contra seu meio campo de defesa; quando a bola estiver disponível atrás de uma das equipes, pode ser pega com as mãos por um jogador fora do *scrum*. Faltas geram um *free-kick* curto. Bolas que saem pela linha de fundo são repostas por um *scrum* do local em que foram chutadas ou por um *free-kick* curto realizado da área próxima ao *in-goal*.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é o *try*, que acontece quando o atacante consegue apoiar a bola com uma ou duas mãos ou parte superior do corpo no solo do *in-goal*.

Se apoiar fora da zona máxima, vale 5 pontos. Se apoiar dentro, vale 7 pontos. Se uma equipe tem um *try* iminente impedido por uma falta adversária, ocorre um penal *try* e os pontos (5 ou 7) são atribuídos à equipe ofendida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há um condicionante: a linha da bola representa posição de impedimento, de forma que qualquer jogador (atacante ou defensor) que estiver entre ela e a linha de fundo adversária não pode tocá-la e/ou participar da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com uma ou duas mãos e o seu portador pode conduzi-la (correr segurando-a/abraçando-a) livremente pelo campo, além de protegê-la com o corpo e braço, desde que com a mão aberta (*hand off*) e contato feito abaixo da linha da axila do adversário. Ele pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, etc.), esquivando-se e ultrapassando defensores e, se sofrer uma placagem (ou *tackle*, movimento em que o defensor tenta segurá-lo) e não cair no chão, pode continuar se deslocando. Enquanto o atacante com bola está sendo segurado em pé por um ou mais defensores, os atacantes sem bola podem também segurá-lo, numa ação chamada de *maul*. Quando ele acontece, atacantes e defensores empurram o atacante com bola contra a linha de fundo adversária. Qualquer jogador que se junte ao *maul* deve fazê-lo por trás ou lado do seu companheiro que está mais atrás. Um máximo de 3 jogadores de cada equipe pode participar do *maul*. Quando o atacante com bola é derrubado ou lança-se ao chão antes de ser derrubado, ou seja, quando vai ao chão (deitado, sentado ou com ao

menos um dos joelhos apoiados), deve obrigatoriamente abandonar o contato com a bola e não pode obstruir a tentativa de posse por parte de qualquer outro jogador. Nenhum jogador pode lançar-se sobre um jogador caído. Ao cair, o atacante pode apoiar, largar ou empurrar a bola ao lado ou atrás do seu corpo. A bola no chão pode ser disputada pelas equipes, mas nenhum jogador pode pegá-la se perceber que um adversário também pode fazê-lo. Neste caso, os jogadores devem formar um *ruck*, procedimento em que 1 ou 2 jogadores de cada equipe se entrelaçam de frente com os adversários, tentando empurrá-los contra sua linha de fundo, tendo a bola no chão entre eles. Se um jogador que se junta ao *ruck* iniciado pelo seu companheiro, deve fazê-lo pelo lado ou atrás do mesmo. Jogador ou dupla que consegue empurrar o adversário, passa sobre a bola, podendo chutá-la para trás e pegá-la. Tanto o *ruck* quanto o *maul* devem ser disputados com os jogadores em pé. Além de conduzir a bola, o atacante pode passá-la com as mãos, desde que para o lado ou para trás. A única forma de enviar a bola para frente é chutando-a, desde que seja um chute realizado a partir da bola segurada com as mãos e que seja em direção ao chão e não ao ar (para cima). Quando um jogador chuta a bola, ele e qualquer jogador que está atrás dela no momento do chute pode disputá-la. Nessa disputa, é possível o contato ombro-a-ombro com os adversários. O mesmo vale para disputa de bolas sem posse em geral, que não estejam num *ruck*. O atacante com bola não pode perder seu controle de forma que ela caia à sua frente (*knock-on*). Os atacantes sem bola podem deslocar-se livremente pelo campo, desde que não estabeleçam contato físico com os adversários,

exceto no caso dos *mauls* ou *rucks*. Podem abrir linhas de passe, pedir bola, receber o passe, correr atrás de bolas chutadas, trocar de posição com um companheiro e apoiar (manter-se atrás e próximo do atacante com bola), com intuito de oferecer opção de passe ou imediatamente iniciar o *maul* ou *ruck*, sempre que o atacante com bola for ao chão. Sempre que um jogador pega uma bola que estava no chão, continua o jogo normalmente, podendo, inclusive, conduzi-la. Se um atacante sofrer uma falta, mas ainda assim tiver vantagem no lance, o jogo deve continuar.

Dinâmica da defesa: somente o atacante com bola pode ser marcado. O defensor, desde que atrás da linha da bola, até pode se manter entre um atacante sem bola e o alvo, mas somente pode marcá-lo se ele receber a bola. O atacante com bola pode ser marcado por um ou mais defensores e eles podem cercá-lo, retirar-lhe ou roubar-lhe a bola ou podem placá-lo, o que é mais comum. A placagem consiste em segurar o atacante em qualquer parte corporal abaixo da linha da axila, pela frente, lado ou trás, derrubando-o, obstruindo-o ou levantando-o, desde que a intenção seja de segurá-lo/agarrá-lo. O atacante somente pode ser placado se estiver em pé e em contato real com a bola (se estiver a recebendo ou tiver acabado de soltá-la, não pode ser placado). Se o defensor derrubar o atacante, deve soltá-lo o quanto antes e não pode pegar a bola ou obstruir qualquer outro jogador de pegá-la. Somente pode pegar a bola depois de entrar atrás do *ruck*. Os defensores podem também bloquear ou interceptar passes e chutes. Contudo, se o defensor toca na bola e ela cai à sua frente, comete um *knock-on*. Em disputas de bola sem posse (um chute do atacante,

por exemplo) que não estejam num *ruck*, os defensores podem estabelecer contato ombro-a-ombro com os adversários. Os defensores que não estão marcando o atacante com bola podem flutuar, ajudar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor, iniciar um *ruck* e participar de um *ruck* ou *maul*, respeitando as mesmas regras descritas para os atacantes.

REFERÊNCIAS

AMERICAN 7S FOOTBALL LEAGUE. Disponível em: <https://www.a7fl.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

BARÚ DEPORTE ALTERNATIVO. Disponível em: <https://www.facebook.com/barudeportealternativo/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Tradução: COSTA, Machado da. Lisboa: Dinalivro, 1994.

CANADIAN FOOTBALL LEAGUE. Disponível em: <https://d3ham790trbkqy.cloudfront.net/wp-content/uploads/2019/08/2019-Rule-Book-Final.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2021.

CANADIAN FOOTBALL LEAGUE DATABASE. Disponível em: <https://cflfdb.ca/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

COLLEGIATE SPRINT FOOTBALL LEAGUE. Disponível em: <https://www.sprintfootball.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

COMBATON. Disponível em: <http://slideplayer.com/slide/13339335/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

COMBATON. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCk3Y2lyox3S9N9VHfKSnfyw>. Acesso em: 01 ago. 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL AMERICANO. Disponível em: <https://cbfabrasil.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

EL VALOR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA. Disponível em: <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/articulo/la-rosquilla-nuevo-deporte-alternativo/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

ESPORTELÂNDIA. Disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

ETON COLLEGE. Disponível em: <https://www.etoncollege.com/outside-the-classroom/sport/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

EUROPEAN BEACH ULTIMATE CHAMPIONSHIPS. Disponível em: <http://www.ebuc2019.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

EUROPEAN ULTIMATE FEDERATION. Disponível em: <https://www.ultimatefederation.eu/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGGER. Disponível em: <https://fejugger.es/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH. Disponível em: <https://www.internationaltouch.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FLAG FOOTBALL BRASIL. Disponível em: <https://flagfootballbrasil.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021

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

INDOOR FOOTBALL LEAGUE. Disponível em: <https://goifl.com/index.aspx>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL FEDERATION OF AMERICAN FOOTBALL. Disponível em: <https://www.ifaf.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

GEORGIA CLUB SPEEDBALL ASSOCIATION. Disponível em: <http://georgiaclubspeedball.leagueapps.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021

INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE. Disponível em: <https://www.intrl.sport/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

KI O RAHI. Disponível em: <https://www.kiorahi.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

LA ROSQUILLA. Disponível em: <https://cmanuelrb.wixsite.com/larosquilla?fbclid=IwAR1p8XnGaSEj-6ddiGCynz7rK2cRCyo4dOWnOSxMXf6FzqMfLo5rETQuN0o>. Acesso em: 01 ago. 2021.

NATIONAL FEDERATION OF HIGH SCHOOLS. Disponível em: <https://nfhs.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

NOQBALL. Disponível em: <https://www.noqball.es/>. Acesso em: 09 set. 2022.

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

OUR FOOTBALL LEAGUE. Disponível em: <https://touchfootball.net/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

PROFETRAJANO. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCT8nU0OiwaySqXkD8vqxAPA>. Acesso em: 01 ago. 2021.

PROFETRAJANO1. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/profetrjano1/featured>. Acesso em: 01 ago. 2021.

REGLAMENTO E HISTORIA DEL BARÚ. Disponível em: https://www.dropbox.com/s/uc62kue5ripcs4h/Reglamento%20e%20Historia%20del%20Bar%C3%BA.pdf?dl=0&fbclid=IwAR0GU1adBdJvn6mNgJ3tIRKE6InfsiC_1bRKxgK7d0vkXyiMKsmXVPhdFIE. Acesso em: 01 ago. 2021.

RUGBY ASIA. Disponível em: <https://www.rugbyasia247.com/tambo-rugby-tournament-tokyo-crusaders/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

SNOW RUGBY TARVISIO. Disponível em: <https://www.snowrugby.it/en/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

THE INTERNATIONAL JUGGER BLOG. Disponível em: <http://www.juggerblog.net/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, 1986.

TOUCH FOOTBALL AUSTRALIA. Disponível em: <https://touchfootball.com.au/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

UNDERWATER FOOTBALL. Disponível em: <http://www.underwaterfootball.com/main.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.

UNIVERSITY OF AUCKLAND. Disponível em: <https://www.auckland.ac.nz/en/on-campus/facilities-and-services/sport-and-recreation/sport/interfaculty-sports-championship/interfaculty-ki-o-rahi.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.

UNIVERSITY INTERSCHOLASTIC LEAGUE. Disponível em: <https://www.uiltexas.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021

WORLD FLYING DISC FEDERATION. Disponível em: <https://rules.wfdf.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WORLD RUGBY. Disponível em: <https://www.world.rugby/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

SOBRE O AUTOR

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

Abril de dois mil e vinte quatro, vinte anos da publicação da obra *Educação Física na Escola - Questões e Reflexões*, por Suraya Cristina Darido.



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



ueaeditora



A Coleção Guia Funcional dos Jogos Esportivos de Bola apresenta 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 3 dedica-se à descrição funcional dos jogos de bola a uma área específica (na maioria dos casos, a linha de fundo defendida pela equipe adversária), cujos exemplos mais difundidos são o american football, o rugby e o ultimate frisbee.