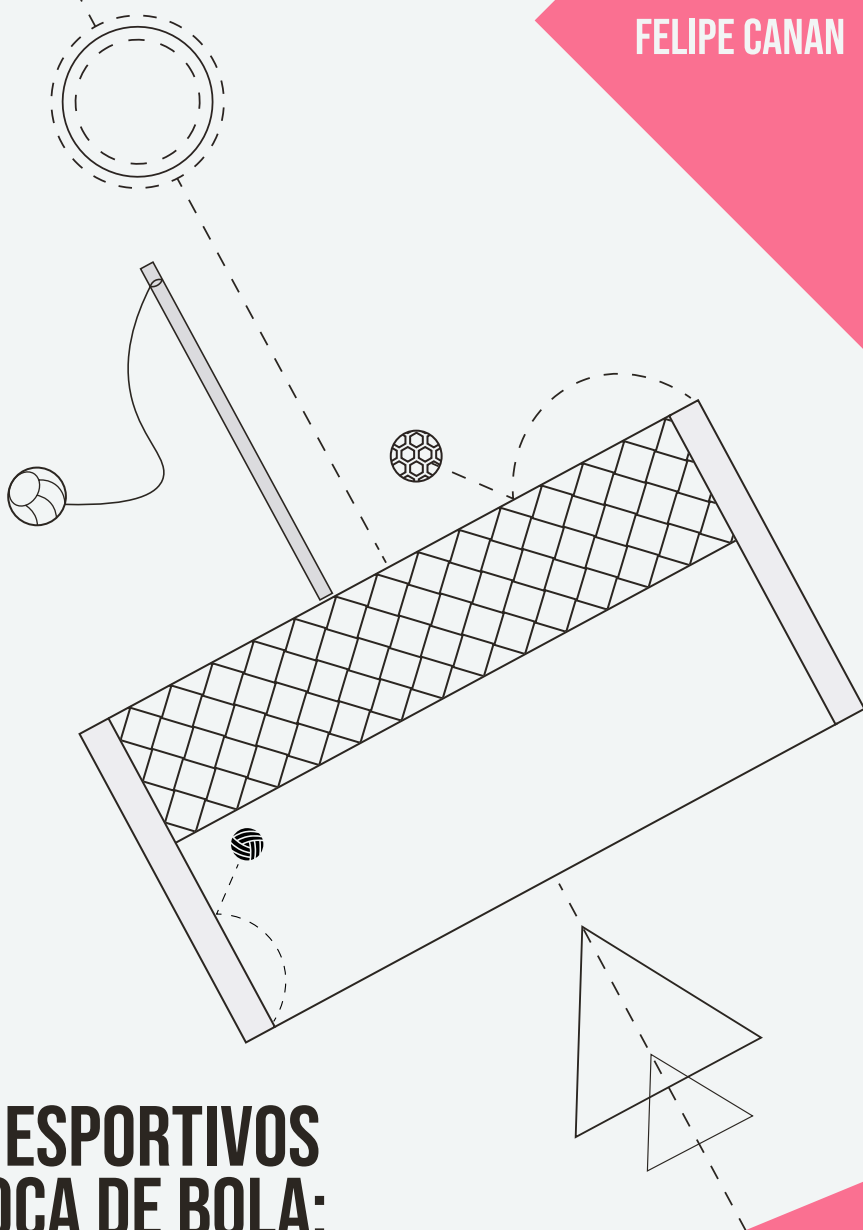




VOLUME 8

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA:

JOGOS DE DEVOLUÇÃO COM AS MÃOS

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA: JOGOS DE DEVOLUÇÃO COM AS MÃOS

Governo do Estado do Amazonas

Roberto Maia Cidade Filho
Governador

Universidade do Estado do Amazonas

André Luiz Nunes Zogahib
Reitor

Kátia do Nascimento Couceiro
Vice-reitora

*editora*UEA

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Horstmann
Diretora

Maria do Perpetuo Socorro Monteiro de Freitas
Gerente

Wesley Sá
Editor Executivo

Raquel Maciel
Produtora Editorial

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Horstmann (Presidente)

Adriana Távora de Albuquerque Taveira

Carlos Mauricio Seródio Figueiredo

Gislaine Regina Pozzetti

Josefina Diosdada Barrera Khalil

Katell Uguen

Orlem Pinheiro de Lima

Silvia Regina Sampaio Freitas

Vanúbia Araújo Laulate Moncayo

Conselho Editorial

FELIPE CANAN

GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

VOLUME 8

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA: JOGOS DE DEVOLUÇÃO COM AS MÃOS

Raquel Maciel
Projeto Gráfico

Iasmim Rodrigues
Diagramação

Giovana Batista
Thamires Silva
Revisão

Emylna Cavalcante Guimarães
Yan Carlos Souza da Silva
Ilustrações

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

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

C213j
2026

Canan, Felipe
Jogos esportivos de troca de bola: jogos de devolução com as mãos.
Guia funcional dos jogos esportivos de bola v.8 / Felipe Canan. 1.ed.
– Manaus (AM): Editora UEA, 2026.
367 p.: 21 cm [E-book]
Formato PDF

ISBN 978-85-7883-854-6

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola 3. Troca de bola 4. Mãos I. Título

CDU 1997-796.332.063

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



editoraUEA

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

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **10**

Apresentação **10**

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE DEVOLUÇÃO DE BOLA COM AS MÃOS **27**

Jogos esportivos de troca, devolução, manipulação **29**
com as mãos e rede

2x2 Fstball (2x2 Faustball ou Punhobol 2x2) **29**

Beach volleyball (vôlei de praia) **36**

Biribol **45**

Bossaball **55**

Catchball (cachibol) **65**

Dayon-dayon (dayon dayon ou volleyball dayon-dayon ou volleyball dayon dayon ou philippines traditional volleyball ou PH traditional volleyball ou one touch volleyball ou philippines one touch volleyball) **76**

DUNI (simples, duplas, trios e quartetos) **82**

Ecuavoley (ecuavolley ou voley3 ou volibol criollo) **90**

Fistball (faustball ou punhobol) **98**

<i>Hoover-ball</i>	106
<i>Indiaca</i>	112
Manbol (simples e duplas)	122
<i>Oval ball (eclipse ball junior)</i>	129
<i>Pallapugno al cordinò</i> (simples, duplas ou mais jogadores)	139
Peteca (simples e duplas)	145
<i>Pilota valenciana</i> Escala I corda (simples, duplas e trios)	151
<i>Pilota valenciana galotxa (en carrer e en trinquet)</i>	157
<i>Pilota valenciana galotxetes</i> (simples e duplas)	164
<i>Pilota valenciana pilota grossa</i> (simples e duplas)	170
<i>Pinfuvote</i>	176
<i>Prellball</i>	185
<i>Ringo (Ringo sport ou Polish ringo ou Polskie ringo)</i> (simples, duplas e trios)	191
<i>Rocball</i>	198
<i>Snow volleyball</i>	211
<i>Tenniquoits (tennikoit ou ring tennis ou ringtennis ou decktennis)</i> (simples e duplas)	220
<i>Teqvoly</i>	227
<i>Throwball</i>	235

<i>Volleyball</i> (voleibol ou vôlei)	243
<i>Wallyball</i>	254
Jogos esportivos de troca, devolução, manipulação com as mãos e quadra dividida	263
<i>Ballon au poing en salle</i>	263
<i>Ballon au poing traditionnel</i>	269
<i>Baloncodo</i> (cancha, playa e césped)	277
<i>Double disc court</i> (DDC ou DDC frisbee)	285
<i>Four square</i>	290
<i>Jeu de paume</i>	297
<i>Pallapugno bracciale</i> (bracciale)	304
<i>Pallapugno leggera</i>	311
<i>Pelota a mano juego internacional</i> (juego internacional ou juego de pelota – juego internacional)	317
<i>Pelota a mano llargues</i> (llargues ou juego de pelota llargues ou llargues internacionales)	323
<i>Pilota valenciana a rattles</i> (llargues, palma e perxa)	330
<i>Pilota valenciana raspall</i> (en carrer e en trinquet) (simples, duplas e trios)	338

Jogos esportivos de troca, devolução, manipulação com as mãos e parede	344
<i>Eton fives</i>	344
<i>Four-wall (4-wall) (gaelic handball 4-wall ou irish handball 4-wall ou handball 4-wall e three-wall) (simples e duplas)</i>	353
<i>Gaelic handball (softball e hardball) (simples e duplas)</i>	360
<i>Pelota a mano wallball (wallball ou wall ball ou one-wall ou 1-wall ou us handball ou wall-handball ou american handball ou pelota a mano wallball ou juego de pelota wallball ou fronton ou fronton-paume ou frontó internacional ou fronton internacional ou gaelic handball one-wall ou irish handball one-wall ou handball one-wall) (simples e duplas)</i>	368
<i>Pelota vasca frontball (frontball)</i>	374
<i>Pelota vasca mano (pelota basca mano) (en frontón de 36 metros e en trinquete) (simples e duplas)</i>	379
<i>Pilota valenciana frare (simples e duplas)</i>	388
<i>Pilota valenciana frontó valencià (simples e duplas)</i>	394
<i>Rugby fives e winchester fives (simples e duplas)</i>	399
Jogos esportivos de troca, devolução, manipulação com as mãos e quadra comum	406
<i>Baloon world cup (keep-up baloon)</i>	406
<i>Beach tchoukball</i>	412

<i>Kin-ball</i>	420
<i>Roundnet (spikeball)</i>	430
<i>Tchoukball</i>	439
<i>Tetherball (espirobol ou espiribol) (simples e duplas)</i>	447
REFERÊNCIAS	454
SOBRE O AUTOR	460

INTRODUÇÃO

APRESENTAÇÃO

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

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

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

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

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

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

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

Para que o leitor, que porventura ainda não tenha tido acesso ao Volume 1, no qual 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 aceção 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 manipulação da bola aérea com implemento Jogos de manipulação mista da bola	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 (ou jogos de devolução de bola) Jogos de pontuação por acerto da bola no adversário (ou jogos de acerto no adversário) Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo (ou jogos de bola ao alvo)	Jogos de manipulação da bola com as mãos Jogos de manipulação da bola com os pés Jogos de manipulação da bola terrestre com implemento Jogos de manipulação da bola aérea com implemento Jogos de manipulação mista da bola	Jogos de rede Jogos de quadra dividida Jogos de parede Jogos de quadra comum	Jogos individuais Jogos semicoletivos Jogos propriamente coletivos
Jogos de rebatida	Jogos de pontuação por corrida a bases Jogos de pontuação por corrida de ida e volta Jogos de pontuação sem corrida		Jogos de campo dividido em bases Jogos de campo com pitch central Jogos de campo com duas linhas de fundo Jogos de campo aberto	

Jogos de alvo	Jogos de disputa pela proximidade da bola ao alvo Jogos de disputa pelo acerto da bola no alvo antes do adversário Jogos de acerto ao alvo antes ou com menos tentativas que o adversário Jogos de soma de pontos	Jogos de manipulação da bola com as mãos Jogos de manipulação da bola com os pés Jogos de manipulação da bola terrestre com implemento Jogos de manipulação da bola aérea com implemento Jogos de manipulação mista da bola	Jogos de campo/ quadra/pista Jogos de mesa	Jogos individuais Jogos semicoletivos Jogos propriamente coletivos
---------------	---	--	--	---

Fonte: o autor

Pelo Quadro 01, um jogo pode ser de disputa de bola, com múltiplos alvos, de manipulação mista da bola, de invasão e propriamente coletivo, por exemplo. Um conceito das categorias da primeira coluna é resumidamente apresentado a seguir. Uma explicação geral das subcategorias é apresentada no respectivo Volume em que seus jogos são descritos.

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

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

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

essa razão é que a rebatida é o principal elemento intermediador entre as equipes e, conseqüentemente, caracterizador dessa categoria de jogos.

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

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

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

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

alterações, o jogo perde sua essência, sua funcionalidade e acaba sendo descaracterizado.

Em outras palavras, o polo estrutural concede ao jogo o seu caráter formal, oficial, próprio de competições oficiais. Mas se passar por modificações para ser adaptado a contextos recreativos ou pedagógicos, ainda assim é possível ser mantida a essência do jogo, a sua funcionalidade. Por exemplo, se, em um jogo de *basketball* utilizar-se uma bola de *football association*, há uma modificação deste elemento estrutural (móvil), 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 apresentem as quatro (em jogos de alvo sem interação entre adversários, por exemplo, somente há fase de ataque).

Os papéis sociomotores dizem respeito aos direitos e deveres de cada jogador no jogo, diferenciando-os ou não (muitos jogos não apresentam essa diferenciação, mas outros sim, como no caso daqueles que têm a figura do goleiro, que tem direitos e deveres diferentes dos

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

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

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

jogador. Ao adquirir a posse do móbil, o jogador pode, por exemplo, segurá-lo, passá-lo, lançá-lo ao objetivo etc. A regra de ação indica essas possibilidades mais comuns àquele jogador naquela situação, mas a forma de executá-las diz respeito às técnicas utilizadas, aos gestos motores, à motricidade utilizada para realização da ação. A técnica, assim, varia conforme a regra do jogo (com a mão, com o pé, com um implemento, como, por exemplo, raquete ou taco etc.) e as próprias possibilidades motrizes (passes, lançamentos ou rebatidas de variados tipos, com variadas trajetórias e alturas etc.). Um glossário de termos próprios dos jogos esportivos de bola, contendo, inclusive, as regras de ação, encontra-se no Volume 1 desta Coleção.

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

Essa descrição trata os elementos da estrutura geral e da dinâmica funcional como categorias analíticas e descritivas e, especialmente em relação à dinâmica funcional, baseia-se nos fatores para ela determinantes (fases do jogo, papéis e subpapéis sociomotores dos jogadores, intenções táticas e regras de ação). As técnicas propriamente ditas não são descritas, pois fogem ao escopo generalista proposto nesta Coleção. Por serem muito específicas de cada jogo e, ao mesmo tempo

variáveis dentro de um mesmo jogo, não são elencadas. A ideia não é descrever como o jogador deve fazer, mas o que pode fazer. O “como” seria a técnica, ao passo que o “o que” é a regra de ação. Basta, a partir do conjunto de informações relativos ao “o que”, o leitor deduzir os “comos”.

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

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

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

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

O presente Volume especificamente dedica-se exclusivamente à subcategoria de jogos de troca, devolução e manipulação da bola com as mãos. Os jogos de devolução de bola (ou de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário) são aqueles em que o objetivo é tentar derrubar a bola no chão defendido

pelo adversário (quicando uma ou mais vezes, conforme a regra de cada jogo), independentemente da quadra ser dividida, comum, com rede ou parede. No caso em pauta, são apresentados somente os jogos em que a manipulação da bola é realizada, regra geral, com as mãos ou membros superiores como um todo. Ainda que alguns jogos permitam o contato da bola com outras partes do corpo, prevalece o uso das mãos e, em menor medida, dos antebraços. O exemplo mais comum é o *volleyball*, mas existem outros também difundidos, como os jogos de pelota (família *pelota a mano*, família *pelota vasca*, família *pilota valenciana*, família *fives*, *ballon au poing*, entre outros), o *tchoukball*, entre outros.

Enquanto a maioria dos jogos coletivos dessa categoria é jogada com rede divisória entre as equipes, a maioria dos jogos semicoletivos ou individuais é jogada com parede ou com quadra dividida. Uma característica comum dos jogos individuais ou semicoletivos é que, na maioria dos casos, o mesmo jogo admite as duas versões, ou seja, pode ser jogado por um jogador em cada equipe (jogos de simples) ou por mais jogadores por equipe, sendo o formato mais popular, o de duplas (sempre que um mesmo jogo apresenta diferentes versões, as diferenças de regras entre elas são especificadas em sua descrição).

Nesses jogos, ainda, é comum a utilização do saque (golpe inicial de envio da bola para a equipe adversária) para iniciar cada momento do jogo, normalmente chamado de *rally* (período de jogo entre um saque e um ponto). No caso dos jogos coletivos ou

semicoletivos, é comum também que os jogadores da equipe sejam obrigados a adotar um sistema de rodízio de saque, ou seja, respeitar uma ordem, uma sequência preestabelecida a respeito de quem deve sacar a cada momento. Em alguns casos, há obrigatoriedade de rodízio de jogadores também para a recepção do saque.

No caso dos jogos coletivos e semicoletivos com 3 ou mais jogadores, é comum que as equipes adotem funções especializadas para cada jogador. Nos coletivos, costumeiramente há um levantador (aquele que passa a bola com precisão para que um colega ataque contra a equipe adversária), alguns especialistas em atacar a bola contra o adversário e alguns especialistas em defender a bola que vem do adversário. Nos jogos semicoletivos, é comum que cada jogador seja especializado em atuar em determinada parte da quadra (frente, fundo, direita, esquerda etc.). Em todos os casos, essa divisão de especialização de funções não é obrigatória e, por isso, não significa que os jogadores tenham direitos e deveres diferentes dentro do jogo. Todos respeitam exatamente as mesmas regras, sendo o local prioritário de atuação ou a função prioritária a ser exercida, uma opção estratégica da equipe. Diferente é o caso do líbero do *volleyball*, por exemplo, que aí sim, como acontece com o goleiro do *football association* ou *handball*, tem direitos e deveres diferentes dos demais jogadores. Neste caso, não é mera especialização estratégica, mas sim papéis diferentes entre os jogadores de uma mesma equipe.

Destaca-se que os jogos *Botebol*, *Newcomb Ball*, *Scoreball*, *Manodós*, *Paladós*, *Peloc*, *Pioneerball*,

Ringnetball (ou *Pierścieniówka*), *Ringored*, *Smashball*, *Unsichtball* e *Xuxuy* (jogos com rede), *Table Ball* (jogo com quadra dividida) e *Bat Fives*, *Patball*, *Welsh Handball* (ou *Wales Handball* ou *Pêl-law*) e *Warminster Fives* (jogos com parede), embora possam ser encontrados em catálogos da internet enquanto jogos de troca de bola relativos às subcategorias citadas dentro dos parênteses, tratam-se, até onde conseguiu-se aqui averiguar, de jogos não institucionalizados e sem um regramento oficial (são jogos populares/tradicionais ou didáticos/predesportivos ou recreativos) e, por isso, não componentes da amostra descritiva desta Coleção.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE DEVOLUÇÃO DE BOLA COM AS MÃOS

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

Os jogos se encontram divididos primeiramente pelo critério de tipo de espaço e depois por ordem alfabética (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo em conta as razões introdutoriamente expostas). O critério de relações

de colaboração não foi utilizado para direcionar a sequência de jogos porque muitos deles apresentam versões com diferentes possibilidades de jogadores (normalmente, quando isso acontece, se trata de simples, ou seja, um jogador por equipe, e duplas). Nestes casos, o jogo é apresentado somente uma vez, sendo, dentro da própria descrição, destacadas as diferenças entre as versões.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, DEVOLUÇÃO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E REDE

2X2 FSTBALL (2X2 FAUSTBALL OU PUNHOBOL 2X2)

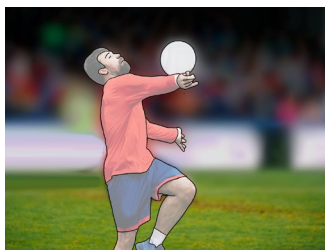


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (10 por 3 metros), em superfície de grama ou rígida (madeira, cimento). É dividido ao meio por uma linha central. Ao redor da quadra deve haver uma área livre (30 por 15 metros aproximadamente). Posicionada sobre a linha central há uma rede (entre 3 e 6 centímetros de largura), fita ou corda cuja parte superior fica a 1,80 metros de altura em relação ao chão. A rede/fita/corda é presa em cada extremidade lateral a um poste posicionado a, no mínimo, 3 metros de distância da linha lateral.

Alvo: é o chão do meio campo adversário (equipe defensora), que deve ser atingido (quicando duas vezes

consecutivas, mesmo que o segundo quique seja fora de seus limites) após a bola ter sido enviada sobre a rede/fita/corda, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais leve que a de *volleyball* (59 centímetros de circunferência e 230 gramas de peso), macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas ou substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2, 3, 4 ou 5 tempos (chamados *sets*) de um total de 3, 5, 7 ou 9 possíveis (conforme regulamento da competição), não sendo admitido o empate. Ou seja,

logo que uma equipe vence seu 2º, 3º, 4º ou 5º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário realizar demais *sets* porventura ainda não realizados (em jogos de até 3 *sets*, vence-se por 2x0 ou 2x1; em jogos de até 5 *sets*, vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2; e assim por diante). Cada *set* tem duração de 10 minutos ou até que uma das equipes atinja 11 pontos (o que ocorrer primeiro), não sendo permitido o empate. Caso o tempo acabe, vence a equipe que tiver mais pontos no momento. Caso o jogo esteja empatado, o jogo é paralisado e a equipe com direito ao saque (golpe de início de cada jogada) saca, vencendo a equipe que conseguir abrir uma diferença de 2 pontos em relação à outra, até o limite de 15 (ou seja, mesmo que haja empate em 14x14, vence o *set* a equipe que conquistar o 15º ponto primeiro). Caso as equipes empatem em 10 pontos antes do fim dos 10 minutos, o jogo continua também até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até o limite de 15 (ou até que os 10 minutos acabem).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede/fita/corda por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. Todos os jogadores devem estar em seus meios campos. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de

equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *set* de desempate (chamado *tie-break*), para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. No *tie-break*, assim que a primeira equipe marca 6 pontos, as equipes trocam de meio campo. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a rede/fita/corda, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte do campo. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro do campo, mas o segundo pode ser fora), a equipe que joga no outro meio campo marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede/fita/corda; bola do saque toca na rede/fita/corda (mesmo que ainda assim passe para o lado da quadra adversária);

equipe não consegue enviar a bola sobre a rede/fita/corda utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola diretamente para fora dos limites do campo; equipe toca nos postes ou nas cordas de sustentação da rede/fita/corda; equipe deixa a bola quicar mais de uma vez consecutiva no chão do próprio meio campo; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola ou a conduz; jogador bloqueia (toca na bola acima da rede) uma bola golpeada pelo adversário; jogador toca na rede/fita/corda; jogador invade ilegalmente o meio campo adversário, sobre ou sob a rede/fita/corda.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu meio campo (ou espaço ao redor dele). Um jogador somente pode invadir o meio campo adversário sobre a rede/fita/corda (para golpear a bola) ou sob a rede/fita/corda (após golpear a bola sobre a rede/fita/corda ou para salvar uma bola que quicou em seu meio campo e passou sob a rede/fita/corda para o meio campo adversário, antes de tocar no chão deste). Em nenhum caso de invasão, o jogador pode atrapalhar ou ser atrapalhado pelo adversário.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo por qualquer jogador da equipe atacante, consistindo basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meio campo contrário (sobre a rede/fita/corda, sem tocá-la). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única

mão/braço. O sacador pode sacar andando ou saltando, desde que o primeiro contato com o chão após o golpe na bola seja atrás da linha de saque (ou que o contato seja simultâneo à frente a atrás da linha). Se a equipe sacadora marca o ponto, continua a sacar. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com um dos punhos ou antebraços e a bola somente pode ser golpeada (não pode ser retida ou conduzida). Para golpear com o punho, os dedos devem estar tocando a palma da mão e o polegar deve estar na lateral do dedo indicador. Para golpear com o antebraço, a mão pode estar aberta. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Antes de cada golpe é permitido que a bola quique uma vez no chão. Um mesmo jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em seu meio campo ou no espaço livre ao redor dele. Se a bola quicar no chão e passar ao meio campo adversário (sob ou sobre a rede/fita/corda), a equipe tem o direito de tentar salvá-la antes que toque no chão, rebatendo-a sob a rede/fita/corda de volta para seu meio campo (o adversário não pode impedir essa ação). Se a bola passar diretamente sob a rede/fita/corda (sem quique), não pode ser salva e é ponto para o adversário. Bloqueios são proibidos e um jogador somente pode golpear a bola acima da altura da rede/fita/corda depois que ela já tocou no chão do seu meio campo ou foi tocada por seu companheiro. Sempre que a bola toca na rede/fita/corda (exceto no saque),

continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente. Pode fingir (fingir que vão realizar um golpe, por exemplo), abrir espaço para deslocamento do companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Esse posicionamento é realizado na quadra ou no espaço livre ao redor dela. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

BEACH VOLLEYBALL (VÔLEI DE PRAIA)

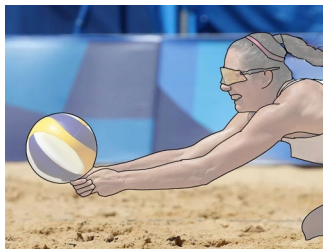
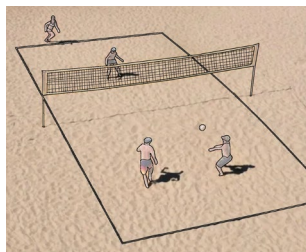


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (16 por 8 metros), em superfície de areia. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,43 metros de altura (2,24 metros para mulheres) em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros e na extremidade inferior uma faixa de 5 centímetros. Presa na rede, acima de cada linha lateral há uma antena (vara flexível) com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento, dos quais 80 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 70 centímetros de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido

enviada sobre a rede e entre as antenas, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *volleyball*, com 66 a 68 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*, tendo como consequência a derrota da sua equipe naquele *set*. Se a conduta for reiterada ou mais grave, o jogador pode ser expulso do jogo, tendo como consequência a derrota da sua equipe no jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos ou, em caso de empate em 20, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede (e entre as antenas) por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. A cada 7 pontos marcados (somando ambas as equipes), as equipes trocam de meia quadra (no *tie-break*, a cada 5 pontos). No segundo *set*, a equipe que não venceu o

sorteio inicial tem o direito de escolher entre a bola (iniciar o segundo *set* sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

advinda do adversário e desde que não seja com a ponta dos dedos acima da cabeça) ou a conduz; jogador toca na rede ou antena (exceto se o contato com a rede é ocasionado por uma bola lançada contra ela); jogador invade a meia quadra oposta, interferindo nas ações do adversário; jogador comete uma conduta antidesportiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua meia quadra (exceto o sacador, que fica atrás da sua linha de fundo); um jogador pode invadir a meia quadra adversária e a área livre ao redor dela, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede e entre as antenas). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço. O sacador pode também lançar a bola à frente da linha de fundo, saltar de trás desta, golpear a bola e aterrisar dentro da quadra (contudo, se, ao saltar, pisar sobre a quadra ou linha de fundo, comete uma falta). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar (deve sacar o jogador que

não sacou na última oportunidade que a equipe teve para sacar). Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. A exceção é o primeiro contato com a bola advinda do adversário, desde que duas partes do corpo a toquem em uma única ação e que não seja as pontas do dedo acima da cabeça. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que o outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece ou golpeia a bola à frente do corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola é válido, desde que não

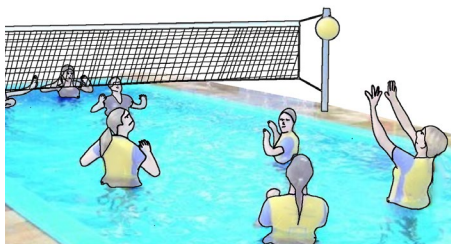
haja retenção, lançamento ou condução e desde que, em se tratando de um ataque realizado com toque/voleio, a bola obrigatoriamente siga uma trajetória perpendicular à linha dos ombros. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo de rede (exceto o bloqueio), mas sua mão/braço pode ultrapassá-lo após golpear a bola e desde que não interfira na ação do adversário. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim vá em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe tem direito somente a mais 2 golpes, pois o bloqueio conta como um dos 3 golpes possíveis. O próprio bloqueador pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, mas já contabilizará 2 golpes. Sempre que a bola toca na rede (entre as antenas), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente. Pode se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar

(fingir que vai realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento do companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, o receptor posiciona-se para defender outra possível direção). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que ambos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por um ou ambos os defensores. O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede, podendo tocar na bola somente se não interferir na jogada adversária. Caso o adversário esteja realizando uma ação de levantamento ou um golpe de ataque, o bloqueador somente pode tocar na bola sobre a rede ou em sua própria meia quadra. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a

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

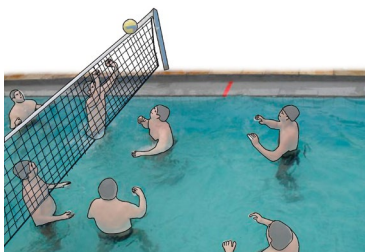
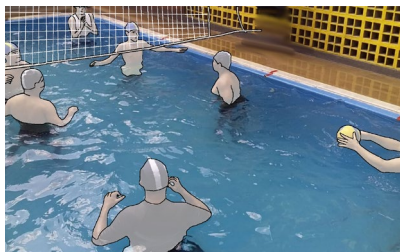
BIRIBOL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (8 por 4 metros), em piscina com 1,3 metros de profundidade. É dividida ao meio por uma linha central imaginária e em cada meia quadra, 1,25 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de ataque) (demarcada nas bordas da piscina). Posicionada sobre a linha central há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,62 metros de altura (2,40 metros para mulheres) em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros além das margens da piscina.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais pesada que a de *volleyball*, com 60 centímetros de circunferência e 300 a 310 gramas de peso, macia e com material que apresenta boa aderência mesmo quando molhado.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles, mas com diferenças de direitos e deveres determinadas pela posição em que cada um encontra-se em quadra a cada momento. Os jogadores iniciam cada jogada (*rally*) na linha de frente (2 jogadores) ou na linha de trás (2 jogadores). As posições são numeradas e, no momento do saque, todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 3 na frente esquerda; posição 2 na frente direita; posição 4 na traseira

esquerda e posição 1 na traseira direita. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada *set*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 4 vai para 3, jogador que estava na 3 vai para 2, jogador que estava na 2 vai para 1 e jogador que estava na 1 vai para 4). Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente, mas ainda assim respeitam as regras da posição de início do *rally*, quais sejam: os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 2 posições de frente podem enviar a bola sobre a rede estando à frente da linha de ataque; os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 2 posições de trás somente podem enviar a bola sobre a rede, tocando-a a qualquer altura, se estiverem atrás da linha de ataque ou saltarem de trás da linha de ataque. Estando dentro da linha de ataque, podem enviar a bola sobre a rede desde que, no momento do contato, ao menos parte da bola esteja abaixo do topo da rede. Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são ilimitadas, mas qualquer jogador que retornar ao jogo somente pode fazê-lo quando substituir o jogador que estiver na posição 1. Ocorrem somente quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos ou, em caso de empate em 20, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de golpe realizado por um jogador posicionado próximo à quina entre a borda posterior e direita da piscina (considerando a visão do jogador de frente para a rede). Até o golpe na bola, todos os demais jogadores devem estar em sua posição, de acordo com o sistema de rotação (e sem intencionalmente impedir a visão do adversário). Nenhum jogador de qualquer equipe pode mover-se bruscamente antes do saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *set*

decisivo de desempate (chamado *tie-break*), para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola na superfície da água da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As bordas (ou linhas limítrofes demarcadas por raias, em caso de piscina com tamanho superior ao da quadra) são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca a superfície da água, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Se a bola toca em uma borda, mas não na superfície da água, continua em jogo. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: erro na rotação das posições iniciais dos jogadores no início de cada *rally*; sacador não consegue enviar a bola sobre a rede; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola para fora da piscina; equipe toca a bola nos postes ou nas cordas de sustentação da rede; equipe deixa a bola cair na superfície da água da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola (exceto quando o primeiro deles é o bloqueio) ou a conduz; jogador toca

na rede (exceto se o contato com a rede é ocasionado por uma bola lançada contra ela); jogador invade ilegalmente a meia quadra adversária; jogador comete uma conduta antidesportiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (podem se movimentar após golpe de saque); os 2 jogadores que iniciam o *rally* na posição de trás podem deslocar-se livremente, mas não podem enviar a bola sobre a rede golpeando-a em altura acima da rede se estiverem à frente da linha de ataque; um jogador jamais pode invadir a meia quadra adversária, mas pode invadir os arredores da piscina adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem; um jogador pode invadir a meia quadra adversária sob a rede, desde que não interfira na ação alheia e seus pés não ultrapassem completamente a linha central ou desde que o *rally* já tenha finalizado.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo pelo jogador que ocupa a posição 1 (traseira direita, encostado ou muito próximo à quina da piscina), consistindo basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/

braço ou com ambas as mãos. O sacador pode também lançar a bola à frente, desde que a golpeie a, no máximo, 0,8 metros de distância da borda (ou linha de fundo) (se golpear a bola à frente dessa distância, comete uma falta). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola (exceto quando golpeia a bola de cima para baixo, podendo conduzi-la levemente). Um jogador não pode também se apoiar sobre outro para tocar na bola. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Se a bola ricocheteia em uma borda (sem tocar na superfície da água), continua em jogo e não conta como um dos 3 golpes da equipe. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, as ações de recepção ou defesa e de levantamento são feitas a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos)

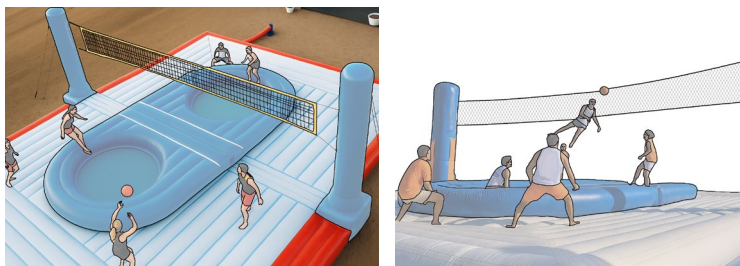
e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola é válido, desde que não haja retenção, lançamento ou condução. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou ao redor de qualquer meia quadra (inclusive fora da piscina) (o jogador pode invadir os arredores da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente por fora dos limites laterais da quadra). Os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 2 posições de frente podem enviar a bola sobre a rede, golpeando-a a qualquer altura e estando em qualquer lugar da sua meia quadra. Já os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 2 posições de trás somente podem enviar a bola sobre a rede, golpeando-a qualquer altura, se estiverem atrás da linha de ataque (ou saltarem de trás da linha de ataque, aterrissando à sua frente somente após já terem golpeado a bola). Porém, estando à frente da linha de ataque, podem enviar a bola sobre a rede desde que, no momento do golpe, ao menos parte da bola esteja abaixo da altura do topo da rede. A bola pode ser golpeada ou bloqueada à frente do topo de rede, sem necessidade de aguardar a finalização da ação adversária. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede, exclusivamente por jogadores que iniciam o *rally* nas 2 posições da frente. Se, após

tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 3 golpes, pois o bloqueio não conta como um desses 3 golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em conta que o bloqueio não conta como um golpe. Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

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

no máximo, 2 jogadores (os 2 que iniciam o *rally* nas posições de frente). O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede, podendo tocar na bola a qualquer momento. O bloqueio ou mesmo uma ação de ataque (cortada) pode ser realizado inclusive contra o saque do adversário. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

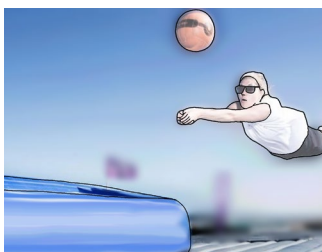
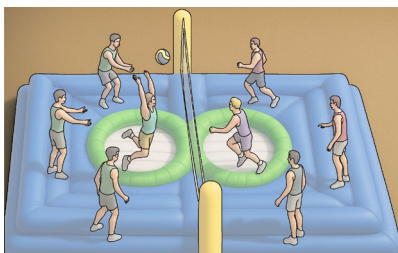
BOSSABALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície inflável, dividida por uma linha central. Ao redor da quadra há uma área livre, também inflável. Em cada meia quadra, 1 metro a partir da linha central há um trampolim redondo com aproximadamente 2 metros de diâmetro. Cada trampolim é rodeado por um anel inflável de aproximadamente 50 centímetros de altura (acima da superfície inflável da quadra) e 1 metro de largura (o anel de cada trampolim se une ao outro exatamente na linha central da quadra). Posicionada sobre a linha central há uma rede de aproximadamente 1 metro de largura e cuja parte superior fica a aproximadamente 3 metros de altura em relação à superfície da quadra. Nas extremidades da rede há uma faixa (lona, tecido) de aproximadamente 7 centímetros. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes, também infláveis, posicionados na área livre ao redor da quadra.

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



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *beach volleyball*, com 66 a 68 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique. Os jogadores normalmente jogam descalços ou calçando meias.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 ou 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles, mas com direitos e deveres determinados pela posição em que cada um encontra-se em quadra a cada momento. Há duas posições possíveis: jogador de quadra (3 jogadores se o total for 4; ou 4 jogadores se o total for

5) e jogador do trampolim (1 jogador). Os jogadores de quadra devem ocupar posições específicas na quadra, sendo: 1 jogador de cada lado do trampolim e 1 jogador (2 quando o total é 5) na parte de trás da quadra. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (saque é a forma de início de cada jogada) (exceto no primeiro saque da equipe em cada tempo de jogo), os jogadores devem mudar de posição, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário. Para isso, contando-se a partir da visão de frente para a rede, o jogador à esquerda do trampolim deve passar ao trampolim, o jogador do trampolim deve passar à direita do trampolim, o jogador à direita do trampolim deve passar para trás e o jogador de trás deve passar à esquerda do trampolim (se forem 5 jogadores no total, o jogador da direita traseira passa à esquerda traseira e este à esquerda do trampolim). Quem saca é sempre o jogador de trás (quando forem 5 no total, saca o da direita traseira). Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são ilimitadas e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 ou 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 ou 5 possíveis (conforme regulamento da competição), não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º ou 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (no

jogo com até 3 *sets*, vence-se por 2x0 ou 2x1; no jogo com até 5 *sets*, vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 25 pontos ou, em caso de empate em 24, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de golpe realizado por um jogador posicionado na parte de trás da quadra (atrás do anel). A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *tie-break*, para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um

golpe legal. As bordas da quadra (entre a quadra e a área livre) são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas suas bordas) (exceto no anel), a equipe que joga na outra meia quadra pontua. Contudo, há diferentes valores de pontuação conforme o golpe utilizado e o local da quadra onde a bola cai:

- Bola golpeada com as mãos ou antebraços toca na quadra adversária (exceto trampolim, anel e área livre): 1 ponto;

- Bola golpeada com as mãos ou antebraços toca no trampolim adversário: 3 pontos;

- Bola golpeada com outra parte do corpo, que não mãos e antebraços, toca na quadra adversária (exceto trampolim, anel e área livre): 3 pontos

- Bola golpeada com outra parte do corpo, que não mãos e antebraços, toca no trampolim adversário: 5 pontos.

Além dessa pontuação, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: erro no rodízio do saque; sacador não consegue enviar a bola sobre a rede; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 5 golpes; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe toca a bola nos postes ou nas cordas de sustentação da rede; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra (exceto anel); equipe deixa a bola parar sobre o anel (se quicar ou rolar sobre ele, a bola pode ser golpeada, continuando o jogo); jogador realiza dois golpes consecutivos na bola, sendo um deles com mãos ou antebraços (sem usar as

mãos ou antebraços, o jogador pode dar um máximo de dois golpes consecutivos; quando o primeiro golpe é o bloqueio, não conta como um golpe e mesmo jogador pode golpear novamente a bola, inclusive com as mãos/ antebraços); jogador retém ou conduz bola; jogador toca na rede; jogador invade a meia quadra adversária, sobre, sob ou pelo lado da rede.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, exceto o trampolim, de uso somente do jogador do trampolim. Este jogador pode sair do trampolim, mas, enquanto estiver fora, nenhum outro jogador pode ocupar o seu lugar. Contudo, é incomum que saia do trampolim (isso normalmente acontece somente quando perde o equilíbrio), pois fica constantemente saltando em busca de atacar a bola ou bloquear a bola adversária.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado da parte traseira da quadra pelo jogador de trás (ou traseira direita, em caso de 5 jogadores no total), consistindo basicamente no golpe na bola com qualquer parte do corpo diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura (se fizer um ace, ou seja, um ponto direto de saque, a pontuação vai variar conforme a parte do corpo que golpeou a bola). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Durante o *rally*, a manipulação

da bola também é feita com qualquer parte do corpo, desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola com as mãos ou antebraços, mas pode golpear duas vezes consecutivamente com outras partes do corpo. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 5 golpes nela. Se um mesmo jogador der dois golpes consecutivos na bola (desde que nenhum deles seja com as mãos ou antebraços), conta como um único golpe. Um mesmo jogador pode golpear mais de uma vez a bola (inclusive com mãos ou antebraços) no mesmo *rally*, desde que outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece ou golpeia a bola abaixo à frente corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola, com qualquer

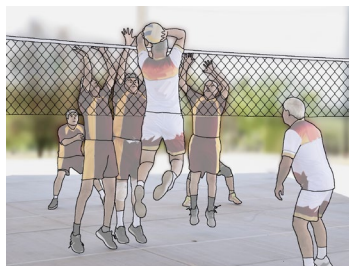
parte do corpo, é válido, desde que não haja retenção, lançamento ou condução. Qualquer jogador pode enviar a bola para a meia quadra adversária (sobre a rede), mas é mais comum que isso seja feito pelo jogador do trampolim, que consegue, com os saltos, atingir uma altura superior à da rede. Por essa razão, é necessário sincronizar a ação de levantamento com o salto feito pelo jogador do trampolim. Quando isso não acontece, um novo levantamento é feito, desde que esteja dentro do limite máximo de 5 golpes da equipe. O jogador do trampolim não é obrigado a golpear a bola diretamente à meia quadra adversária, podendo dar continuidade aos 5 golpes de sua equipe, se ainda restar ao menos mais um golpe a ser realizado. Nenhum jogador pode golpear a bola sobre ou sob a rede. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede e somente pode ser realizado pelo jogador do trampolim. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 5 golpes, pois o bloqueio não conta como um desses 5 golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em conta que o bloqueio não conta como um golpe. Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 5 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Se a bola

quicar ou rolar sobre o anel, continua em jogo. Se cair sobre a quadra ou no trampolim, é ponto para equipe adversária. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (podem inclusive subir no anel, desde que não entrem no trampolim). Podem fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória, mas, se for realizada, pode ser feita somente pelo jogador do trampolim. O bloqueador não pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for

para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque pode ser bloqueado. O jogador do trampolim, em termos de defesa, não é restrito ao bloqueio, podendo também recepcionar a bola. Contatos físicos não são admitidos.

CATCHBALL (CACHIBOL)

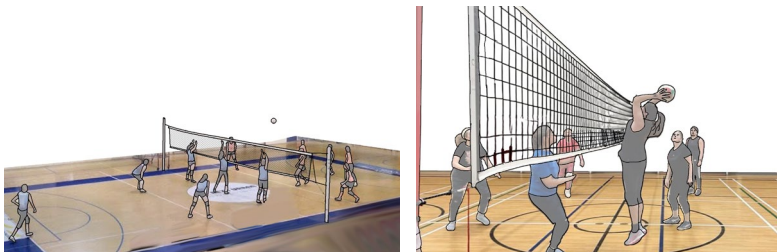


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de ataque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,24 metros de altura em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros e na extremidade inferior uma faixa de 5 centímetros. Presa na rede, acima de cada linha lateral há uma antena (vara flexível) com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento, dos quais 80 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido

enviada sobre a rede e entre as antenas, pela outra equipe (equipe atacante).



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, podendo ou não haver diferenciação de papéis entre eles, além de direitos e deveres determinados pela posição em que cada um encontra-se em quadra a cada momento. Em termos de papéis, há diferença entre os jogadores de quadra e o líbero. Os primeiros, que podem ser 6 (sem a presença do líbero em quadra) ou 5 (com a presença do líbero

em quadra) têm maior liberdade de ação, mas, em contraponto, restrições em relação à quantidade de substituições. O líbero (no máximo, 1) utiliza uniforme diferente dos demais, tem limitações em suas ações, mas, em contraponto, tem quantidade ilimitada de substituições. Quanto à posição, os jogadores iniciam cada jogada (*rally*) na linha de frente (3 jogadores) ou na linha de trás (3 jogadores). As posições são numeradas e, no momento do saque, todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 4 na frente esquerda; posição 3 na frente central; posição 2 na frente direita; posição 5 na traseira esquerda; posição 6 na traseira central; e posição 1 na traseira direita. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada *set*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 6 vai para 5, jogador que estava na 5 vai para 4 e assim por diante, até que o jogador que estava na 1 vá para a 6). Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente, mas ainda assim respeitam as regras da posição de início do *rally*, quais sejam: os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de frente podem enviar a bola sobre a rede estando à frente da linha de ataque; os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de trás somente podem enviar a bola sobre a rede, tocando-a a qualquer

altura, se estiverem atrás da linha de ataque ou saltarem de trás da linha de ataque. Estando dentro da linha de ataque, podem enviar a bola sobre a rede desde que o lançamento seja feito abaixo da altura da rede. Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são limitadas a 6 por tempo de jogo (chamados *sets*) e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador somente pode deixar e/ou retornar ao jogo uma vez em cada *set*. Se retornar, deve ser obrigatoriamente no lugar do jogador que o substituiu. O líbero pode substituir e ser substituído ilimitadamente (sem contar como uma das 6 substituições dos demais jogadores), mas somente pelos jogadores que se encontram na linha de trás. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*, podendo entrar um substituto em seu lugar. Se a conduta for reiterada ou mais grave, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 25 pontos ou, em caso de empate em 24, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de

vantagem em relação à outra. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede (e entre as antenas) por meio de um lançamento realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. Até a bola sair da mão do sacador, todos os demais jogadores devem estar em sua posição, de acordo com o sistema de rotação (e sem intencionalmente impedir a visão do adversário). Nenhum jogador de qualquer equipe pode mover-se bruscamente antes do saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe pontuadora. No 2º *set* inicia sacando a equipe que iniciou o 1º como receptora. Se houver *tie-break*, é realizado um novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (podem se movimentar após o saque sair das mãos do sacador); os 3 jogadores que iniciam o *rally* na posição de trás podem deslocar-se livremente, mas não podem enviar a bola sobre a rede com arremesso acima da altura da rede, se estiverem à frente da linha de ataque; um jogador jamais pode invadir a meia quadra adversária, mas pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem; um jogador pode invadir a meia quadra adversária sob a rede, desde que não interfira na ação alheia e seus pés não ultrapassam completamente a linha central ou desde que o *rally* já tenha finalizado.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo (sem pisar ou ultrapassar a linha) pelo jogador que ocupa a posição 1 (traseira direita), consistindo no lançamento da bola com as mãos (normalmente apenas uma das mãos) diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede e entre as antenas). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. A manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) (mas não é proibido que toque outra parte do corpo, desde que simultaneamente às

mãos). O jogador pode segurar a bola, mas não pode rebatê-la ou chutá-la (entretanto, se a bola bater no corpo do jogador e ricochetear, inclusive sobre a rede, é válido). Um jogador não pode tocar duas vezes consecutivas a bola (se rebater nele e ricochetar, não pode tocar na bola antes que o outro jogador o faça). A exceção é o primeiro contato com a bola advinda do adversário, desde que duas partes do corpo a toquem em uma única ação. Um jogador também não pode se apoiar sobre outro para tocar na bola. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 toques nela. Um toque na bola é considerado pelo conjunto de recepção, posse e lançamento. Uma recepção de bola somente é caracterizada quando o jogador tem seu domínio e está parado. No primeiro contato da equipe com a bola, se o jogador estiver em movimento, pode dar tantos passos quanto necessário para frear e parar. No segundo e terceiro contato com a bola, se ao receber a bola o jogador estiver em movimento, pode somente concluir o passo que já estava dando. Se receber em salto, pode aterrissar. Estando caracterizada a recepção e a posse da bola, o jogador deve iniciar a ação de lançamento em, no máximo, 1 segundo. Se o jogador lançar a bola sem salto (para um companheiro ou sobre a rede) pode dar no máximo um passo (não pode reter a bola após o passo). Se lançar com salto (para um companheiro ou sobre a rede), pode dar dois passos (o salto pode ser com uma ou ambas as pernas e o jogador não pode aterrissar em posse da bola). Um mesmo jogador pode tocar duas

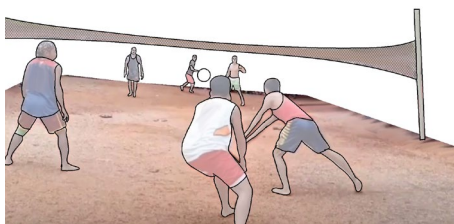
vezes na bola no mesmo *rally*, desde que outro jogador a toque entre seus dois toques. Um contato com a bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de frente podem enviar a bola sobre a rede, lançando-a a qualquer altura e estando em qualquer lugar da sua meia quadra ou área livre ao redor dela. Se um jogador ultrapassa a bola sobre a rede, deve completar o lançamento em direção à meia quadra adversária, não podendo retornar a bola para sua meia quadra. Os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de trás somente podem enviar a bola sobre a rede, lançando-a a qualquer altura, se estiverem atrás da linha de ataque (ou saltarem de trás da linha de ataque, aterrissando à sua frente somente após já terem lançado a bola). Porém, estando à frente da linha de ataque, podem enviar a bola sobre a rede desde que o lançamento seja feito abaixo da altura da rede. O líbero, em qualquer lugar da sua meia quadra, somente pode enviar a bola sobre a rede se o lançamento for feito abaixo da altura da rede. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede, exclusivamente por jogadores que iniciam o *rally* nas 3 posições da frente. Se, após tocar

no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 3 toques, pois o bloqueio não conta como um desses 3 toques. O próprio bloqueador, inclusive, pode tocar a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em conta que o bloqueio não conta como um toque. Sempre que a bola toca na rede (entre as antenas), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de toques continua e a equipe somente pode continuar a jogada se ainda não tiver esgotado seus 3 toques. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão em direção à bola, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se

for realizada, pode ser feita por, no máximo, 3 jogadores (os 3 que iniciam o *rally* nas posições de frente). O líbero jamais pode bloquear ou tentar bloquear. O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede, podendo tocar na bola somente se não interferir na jogada adversária. Sem ultrapassar a rede, pode tocar na bola livremente. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos toques reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

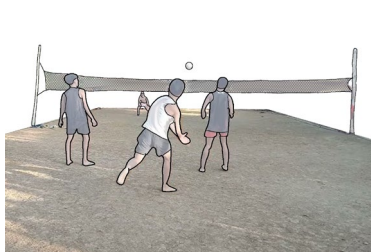
**DAYON-DAYON (DAYON DAYON OU VOLLEYBALL
DAYON-DAYON OU VOLLEYBALL DAYON DAYON
OU PHILIPPINES TRADITIONAL VOLLEYBALL OU
PH TRADITIONAL VOLLEYBALL OU ONE TOUCH
VOLLEYBALL OU PHILIPPINES ONE
TOUCH VOLLEYBALL)**



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular, mas sem um tamanho exato definido (a quadra de *beach volleyball* pode ser usada como referência, com 16 metros de comprimento por 8 metros de largura) e dividida ao meio por uma linha central. A superfície é rígida (terra batida, cimento) e ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede sem uma altura exata definida, mas também podendo encontrar referência na de *beach volleyball*, cuja borda superior fica a 2,43 metros de altura em relação ao chão.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho intermediário entre a de *field tennis* e a de *volleyball*, como, por exemplo, as bolas de iniciação esportiva número 8 ou 10. Não há dimensões exatas, mas tendo como base as bolas de iniciação esportiva citadas, pode variar entre 38 e 48 centímetros de circunferência e 160 a 270 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: a quantidade de jogadores depende da organização da competição, sendo mais comum que cada equipe jogue com 2 (jogo

em duplas) ou 3 jogadores (jogo em trios). Pode ou não haver jogadores reservas e limitações na quantidade de substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença a maioria de uma quantidade ímpar de tempos (chamados sets), não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence o primeiro set acima da metade do total possível, o jogo é finalizado, não sendo necessário o set de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado. Por exemplo, se um jogo é disputado em um máximo de 3 sets, é vencedora dele a equipe que vencer 2 sets (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada set é disputado até que uma equipe atinja 12 pontos ou, em caso de empate em 11, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

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

realizado pela equipe que pontuou. No segundo *set*, inicia sacando a equipe que não iniciou no primeiro. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. No *tie-break*, ainda, assim que a primeira equipe atinge 6 pontos, as equipes trocam de meia quadra. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: no saque ou durante o *rally*, a equipe não consegue enviar a bola sobre a rede; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza um golpe na bola sem estar com as mãos unidas; jogador golpeia a bola com outra parte do corpo que não os membros superiores; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola; jogador retém ou conduz a bola; jogador toca na rede; jogador invade a meia quadra oposta.

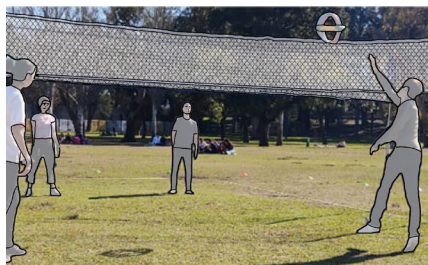
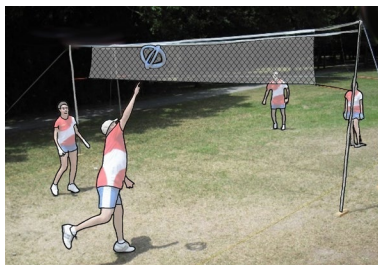
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra e ao redor dela.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente na rebatida da bola com qualquer parte dos membros superiores, desde que as mãos estejam unidas, diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto, unir as mãos e golpeá-la, a qualquer altura e antes que ela quique, com qualquer parte de um ou ambos os membros superiores. Se a equipe do sacador marca o ponto, ela continua sacando (o mesmo jogador que sacou continua sacando). Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Sempre que a equipe recupera o direito de sacar, saca o jogador que não o fez na posse de saque anterior. No caso do jogo em trios ou mais jogadores, há uma ordem preestabelecida desde o início do jogo, sacando sempre o jogador que está na vez. Durante o *rally*, assim como no saque, a manipulação da bola é feita exclusivamente com os membros superiores e desde que com as mãos unidas (técnicas semelhantes às da manchete ou da manchete invertida, utilizadas no *volleyball*). Qualquer parte de um ou ambos os membros superiores pode acertar a bola, desde que seja um golpe único. É proibido que um mesmo jogador ou a mesma equipe golpeie a bola duas vezes consecutivas. O contato com a bola deve ser em forma de golpe (rebatida), sem retenção ou condução. Passes não são permitidos, sendo

obrigatório que o jogador tente sempre golpear a bola à meia quadra contrária (sobre a rede). Se a bola tocar na rede (inclusive no saque), mas ainda assim ultrapassá-la por cima, o jogo continua. Nenhum jogador pode golpear a bola à frente da rede. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Bloqueios não são proibidos, mas como as mãos devem estar unidas e a equipe adversária passa “de primeira” a bola sobre a rede (tornando o jogo muito rápido e imprevisível), não fazem muito sentido. Contatos físicos não são admitidos.

DUNI (SIMPLES, DUPLAS, TRIOS E QUARTETOS)

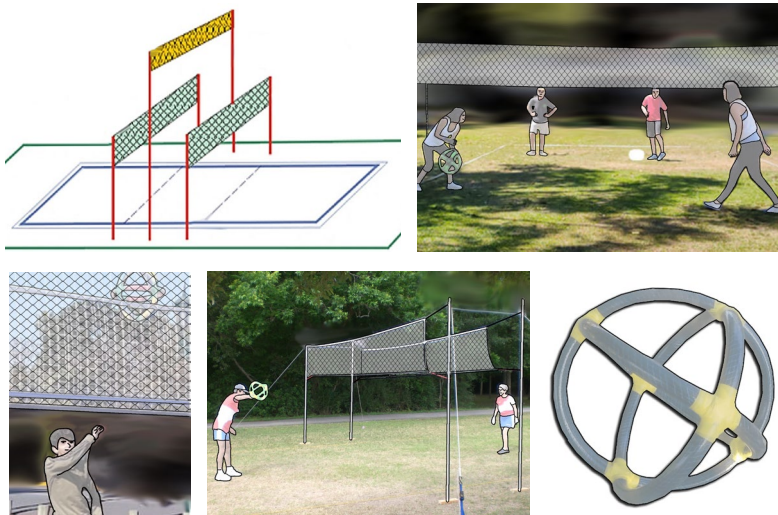


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (8 a 13 por 6 a 9 metros), em superfície macia (grama, areia) ou rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma área de 0,80 a 1,50 metros de largura, formada por duas linhas centrais paralelas (área neutra). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre cada linha central há uma rede de 60 centímetros de largura e cuja parte superior fica entre 2,10 e 2,60 metros de altura em relação ao chão. Na extremidade superior das redes há uma faixa (lona, tecido) de 8 a 12 centímetros. As redes são presas nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 1 metro de cada linha lateral. Posicionada entre as redes (exatamente sobre a linha central imaginária da quadra), há uma terceira rede, chamada vara, com 2 metros de altura a mais do que as redes. Sua largura é de 10 a 20 centímetros (pode ser substituída por uma fita ou corda) e ela também é presa a postes posicionados a, no mínimo, 1 metro de cada linha lateral (é possível

também utilizar duas varas, cada uma sobre uma das redes, em vez da vara central).

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após o móbil ter sido enviado sobre as redes e abaixo da vara, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil, chamado “cor”, é uma estrutura em forma circular formada pela união de 3 anéis, com 20 a 40 centímetros de diâmetro e 600 a 1400 gramas de peso, não muito rígido e com alguma flexibilidade, feito, regra geral, com pedaços (anéis) de mangueira. As intersecções entre os anéis devem ser reforçadas (normalmente com fita adesiva).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 a 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são limitadas à quantidade de jogadores diminuída por 1 (se é 1 jogador, não há substituições; se são 2 jogadores, é permitida 1 substituição por jogo; se são 3 jogadores, são permitidas 2 substituições por jogo; e se são 4 jogadores, são permitidas 3 substituições por jogo) e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador pode deixar e/ou retornar ao jogo, desde que esteja dentro do limite de substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser suspenso de 1 a 5 minutos de jogo (dependendo da gravidade da conduta, a critério do árbitro), não podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 12 minutos cada. A pontuação de cada tempo é somada e somente é contabilizada se ambas as equipes atingirem ao menos 12 pontos. Se ambas ou alguma delas não atingirem 12 pontos, é considerado empate. Se ambas atingirem ao menos 12 pontos, a pontuação da equipe com menos pontos deve ser multiplicada por 1,5. Se o resultado do cálculo for igual à pontuação da outra equipe, há empate. Se o resultado do cálculo for maior que a pontuação da outra equipe, também há empate. Se a pontuação da outra equipe for maior que o resultado do cálculo, ela vence o jogo. Se, em determinado momento, uma equipe adquire vantagem de 200% de pontuação sobre a outra (desde que esta já

tenha atingido ao menos 12 pontos), o jogo é finalizado com vitória da primeira.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio do “cor” sobre as redes e abaixo da vara, por meio de lançamento realizado por um jogador em qualquer lugar dentro da sua meia quadra de jogo. Quando um ponto é marcado, o jogo não para. Somente há paralizações no jogo quando o “cor” toca o chão ou por qualquer razão a critério do árbitro. Nesses casos, o jogo é reiniciado por meio de saque realizado pela equipe que está em posse do “cor” no momento da paralização.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar o “cor” no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviado sobre as redes e abaixo da vara, por meio de um lançamento legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que o “cor” toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: equipe deixa o “cor” cair no chão da própria meia quadra; jogador para de movimentar o “cor”, que deve permanecer em constante movimento durante o jogo;

jogador diminui ou aumenta muito radicalmente a velocidade de translação (movimentação) do “cor”; jogador golpeia o “cor”; jogador segura o “cor” com ambas as mãos (exceto no saque) (a outra mão até pode ajudar a recepcionar o “cor”, mas não segurá-lo); jogador rotaciona mais de duas voltas e meia seu corpo em posse do “cor”; equipe passa mais vezes o “cor” do que o permitido; “cor” não passa sobre ambas as redes e sob a vara quando é lançado para meia quadra adversária; equipe envia o “cor” para fora dos limites da quadra ou para a área neutra e, em alguma delas, ele toca no chão; “cor” toca em alguma rede ou poste (pode tocar a vara, desde que passe por baixo dela); jogador toca na rede ou na meia quadra adversária; mais de um jogador tocam no “cor” simultaneamente; jogadores trocam de posição enquanto o “cor” está em jogo; jogador mantém a posse do “cor” por mais de 4 segundos; jogador toca no “cor” duas vezes consecutivas, sem que outro jogador o toque entre elas; sacador realiza um movimento ilegal de saque; jogador comete uma conduta antidesportiva (neste caso, o adversário receberá 2 pontos).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra ou área livre a cada momento, desde que não troque de posição com um companheiro enquanto o “cor” estiver em jogo.

Dinâmica do ataque: cada tempo de jogo (ou sempre que o “cor” cai no chão ou sempre que o árbitro paralisa

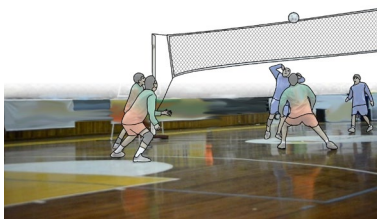
o jogo) inicia com um saque realizado de qualquer lugar dentro da meia quadra, por qualquer jogador da equipe, consistindo no lançamento do “cor” diretamente para meia quadra contrária (sobre as redes e abaixo da vara). O lançamento deve ser com ambas as mãos, o jogador deve estar de costas para a meia quadra adversária e ambos os pés devem estar no chão (o jogador pode fazer balanceios com os joelhos). O saque não será válido se o “cor” tocar em alguma rede ou cair na zona neutra (se tocar na vara, é válido, mas desde que passe por baixo dela). Após o saque, o jogo somente é paralisado se o “cor” tocar no chão ou se houver alguma razão extraordinária para tal, com paralização feita pela arbitragem. Faltas e pontos são contabilizados pelo árbitro, mas não paralisam o jogo. Ou seja, após o saque, o jogo é contínuo. Se o “cor” toca o chão, marca-se o ponto para a equipe contrária à que o deixou cair (exceto se for jogado para fora da quadra, quando o ponto é da equipe adversária) e a mesma equipe que o deixou cair reinicia com um saque. A manipulação do “cor” é feita exclusivamente com uma mão (a outra até pode auxiliar na recepção, mas logo deve soltá-lo) e ele deve estar em movimento e velocidade constantes. Para tanto, os jogadores em sua posse mantêm movimentos de circundução do braço e de rotação do próprio corpo, desde que passem ou lancem o “cor” à meia quadra adversária em, no máximo, 4 segundos. Não há limite de passos em posse do “cor”, desde que ele permaneça em constante movimento. Os passes e lançamentos nunca podem ser realizados na vertical, ou seja, devem

sempre ter uma trajetória parabólica. Nenhuma parte do corpo, que não as mãos, pode tocar no “cor”. Mais de um jogador não podem tocar simultaneamente no “cor” e um mesmo jogador não pode tocá-lo duas vezes seguidas, antes que outro jogador o toque. Um mesmo jogador pode tocar duas vezes no “cor” em uma mesma jogada, desde que um companheiro o toque entre seus toques. Não é permitido golpear o “cor”. Se o “cor” tocar em alguma rede, marca-se o ponto para a equipe que não o lançou e o jogo continua sem paralização (somente é paralisado se o “cor” cair entre as duas redes, na área neutra). Se o “cor” cair entre dois companheiros, a prioridade de recepção é daquele que está mais atrás. Se estiverem lado a lado, a prioridade é daquele que está à esquerda do “cor”. Em cada posse do “cor”, a equipe pode trocar certa quantidade de passes. A quantidade é definida pelo número de jogadores diminuído por 1. Ou seja, se as equipes são de 2 jogadores, podem realizar 1 passe por posse do “cor”. Se as equipes são de 3 jogadores, podem trocar 2 passes. E se as equipes são de 4 jogadores, podem trocar 3 passes. Sem o “cor”, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não troquem de posição uns com os outros enquanto o “cor” estiver em jogo. Não há possibilidade de contato físico entre adversários, pois as equipes ficam separadas pela área neutra, além das próprias redes.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção do “cor” lançado pelo adversário, tendo em conta a

ocupação racional do espaço. A recepção do “cor” é realizada com uma ou duas mãos, desde que a segunda mão logo deixe de segurá-lo. Para tanto, é importante que os jogadores se antecipem à trajetória do “cor”. Não há possibilidade de contato físico entre adversários, pois as equipes ficam separadas pela área neutra, além das próprias redes.

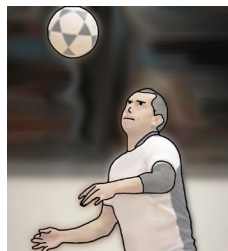
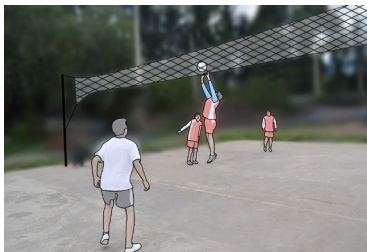
ECUAVOLEY (ECUAVOLLEY OU VOLEY3 OU VOLIBOL CRIOLLO)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (areia, grama). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais há uma rede de 60 centímetros de largura e cuja parte superior fica entre 2,75 e 2,85 metros de altura em relação ao chão. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 70 centímetros de cada linha lateral.

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



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles ou posições (setores de atuação) obrigatórias em quadra. A quantidade de substituições varia conforme os regulamentos das competições e elas ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado.

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

não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 10, 12 ou 15 pontos (conforme regulamento da competição) ou, em caso de empate no penúltimo ponto (9, 11 ou 14), até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que uma equipe comete uma falta ou permite que a outra derrube a bola em sua meia quadra, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela última. No segundo *set*, a equipe que não venceu o sorteio inicial tem o direito de escolher entre a bola (iniciar o segundo *set* sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam finalização do *rally*, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que não a tocou por último.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra tem direito ao saque. Se já foi a equipe que sacou no *rally* anterior, além do novo saque, marca 1 ponto. Se não foi a equipe que sacou no *rally* anterior, adquire o direito de sacar, mas não marca o ponto (a esse procedimento chama-se “vantagem”, somente pontuando a equipe que adquire o direito de continuar sacando e não a equipe que recupera o direito de sacar). Contudo, uma equipe marca 1 ponto e continua com direito ao saque ou uma equipe adquire o direito de sacar (vantagem) também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede; bola do saque toca na rede (mesmo que ainda assim passe à meia quadra adversária); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe toca a bola nos postes ou nas cordas de sustentação da rede; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola (exceto quando o primeiro deles é o bloqueio; jogador mantém contato com a bola por mais de 1 segundo; jogador toca na rede (exceto se o contato com a rede é ocasionado

por uma bola lançada contra ela); jogador invade a meia quadra oposta.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua meia quadra (exceto o sacador, que fica atrás da sua linha de fundo); um jogador não pode invadir a meia quadra adversária.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço. O sacador pode também lançar a bola à frente da linha de fundo, saltar de trás desta, golpear a bola e aterrisar dentro da quadra (contudo, se ao saltar, pisar sobre a quadra ou linha de fundo, comete uma falta). Se a equipe do sacador derruba a bola na meia quadra adversária, marca 1 ponto e ele continua sacando. O mesmo acontece se a equipe adversária comete uma falta. Se a equipe receptora derruba a bola na meia quadra adversária, passa a sacar, adquirindo a “vantagem”. O mesmo acontece se a equipe sacadora comete uma falta. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto os membros inferiores e desde que seja o contato do jogador com ela

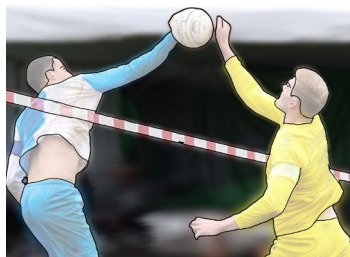
não ultrapasse 1 segundo. Ou seja, é permitida uma leve condução na bola. Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que o outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece ou golpeia a bola à frente do corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador manuseia com precisão a bola acima da cabeça com os dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito também a partir de toque/voleio ou a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola é válido (exceto com os membros inferiores), desde que não haja retenção da bola por mais de 1 segundo. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra. Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo de rede, mas sua mão/braço pode ultrapassá-lo após golpear a bola e desde que não interfira na ação do

adversário. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a contagem dos golpes continua. Ou seja, o bloqueio conta como um dos 3 golpes da equipe. O próprio bloqueador não pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva. Quando a bola toca na rede, continua em jogo (exceto no saque). Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento do companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais sobre ou sob a rede e que não interferem na ação adversária são admitidos.

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

se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção) e, inclusive, é normalmente pouco utilizada (tendo em conta que a rede é bastante alta e que os atacantes podem conduzir levemente a bola e, com isso, mudar sua trajetória), mas, se for realizada, pode ser feita por um, dois ou três defensores. O bloqueador não pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, o jogo é paralisado e a equipe adversária ao bloqueador reinicia com um saque (se a equipe já estava sacando, também marca 1 ponto). Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (restando apenas 2 golpes para a equipe). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não intencionais sobre ou sob a rede e que não interferem na ação adversária são admitidos.

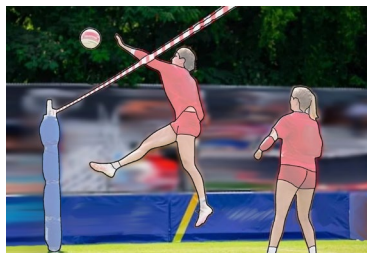
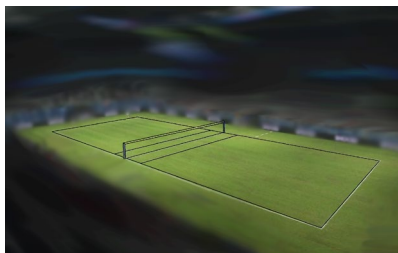
FISTBALL (FAUSTBALL OU PUNHOBOL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (50 por 20 metros), em superfície de grama. É possível jogar também em quadra rígida (madeira, cimento), também retangular (40 por 20 metros). É dividido ao meio por uma linha central e em cada meio campo, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de saque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede (entre 3 e 6 centímetros de largura), fita ou corda cuja parte superior fica a 2,0 metros de altura (1,90 metros para mulheres) em relação ao chão. A rede/fita/corda é presa em cada extremidade lateral a um poste posicionado sobre a intersecção entre as linhas central e lateral.

Alvo: é o chão do meio campo adversário (equipe defensora), que deve ser atingido (quicando duas vezes consecutivas, mesmo que o segundo quique seja fora de seus limites) após a bola ter sido enviada sobre a rede/fita/corda, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *volleyball* (65 a 67 centímetros de circunferência), mas uma pouco mais pesada que ela (320 a 340 gramas de peso), macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas, mas somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser temporariamente expulso do jogo (até que as equipes juntas completem 10 pontos), não podendo entrar um substituto em seu lugar. Se a conduta for reiterada ou mais grave, o jogador pode ser definitivamente expulso do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2, 3, 4 ou 5 tempos (chamados *sets*) de um total de 3, 5, 7 ou 9 possíveis (conforme regulamento da competição), não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º, 3º, 4º ou 5º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário realizar demais *sets* porventura ainda não realizados (em jogos de até 3 *sets*, vence-se por 2x0 ou 2x1; em jogos de até 5 *sets*, vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2; e assim por diante). Cada *set* tem duração de 10 minutos ou até que uma das equipes atinja 11 pontos (o que ocorrer primeiro), não sendo permitido o empate. Caso o tempo acabe, vence a equipe que tiver mais pontos no momento. Caso o jogo esteja empatado, o jogo é paralisado e a equipe com direito ao saque (golpe de início de cada jogada) saca, vencendo a equipe que conseguir abrir uma diferença de 2 pontos em relação à outra, até o limite de 15 (ou seja, mesmo que haja empate em 14x14, vence o *set* a equipe que conquistar o 15º ponto primeiro). Caso as equipes empatem em 10 pontos antes do fim dos 10 minutos, o jogo continua também até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até o limite de 15 (ou até que os 10 minutos acabem).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede/fita/corda por meio de golpe realizado por um

jogador posicionado atrás da sua linha de saque (linha a 3 metros da linha central). Todos os jogadores devem estar em seus meios campos. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe contrária à que pontuou. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *set* de desempate (chamado *tie-break*), para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. No *tie-break*, assim que a primeira equipe marca 6 pontos, as equipes trocam de meio campo. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que não pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a rede/fita/corda, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte do campo. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro do campo, mas o segundo pode ser fora), a equipe que joga no outro meio campo marca 1 ponto. Contudo,

uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede/fita/corda; bola do saque toca na rede/fita/corda (mesmo que ainda assim passe para o lado da quadra adversária); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede/fita/corda utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola diretamente para fora dos limites do campo; equipe toca nos postes ou nas cordas de sustentação da rede/fita/corda; equipe deixa a bola quicar mais de uma vez consecutiva no chão do próprio meio campo; jogador realiza dois golpes na bola em um mesmo *rally* (exceto quando o primeiro deles é o bloqueio) ou a conduz; jogador toca na rede/fita/corda; jogador invade ilegalmente o meio campo adversário, sobre ou sob a rede/fita/corda.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu meio campo (ou espaço ao redor dele). Um jogador somente pode invadir o meio campo adversário sobre a rede/fita/corda (para golpear a bola) ou sob a rede/fita/corda (após golpear a bola sobre a rede/fita/corda ou para salvar uma bola que quicou em seu meio campo e passou sob a rede/fita/corda para o meio campo adversário, antes de tocar no chão deste). Em nenhum caso de invasão o jogador pode atrapalhar ou ser atrapalhado pelo adversário (exceto nas disputas de bola sobre a rede/fita/corda).

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de saque (linha a 3 metros da linha central) por qualquer jogador da equipe atacante, consistindo basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meio campo contrário (sobre a rede/fita/corda, sem tocá-la). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço. O sacador pode sacar andando ou saltando, desde que o primeiro contato com o chão após o golpe na bola seja atrás da linha de saque (ou que o contato seja simultâneo à frente a atrás da linha). Se a equipe sacadora marca o ponto, a outra equipe passa a sacar. Se a equipe receptora marca o ponto, a equipe sacadora continua sacando. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com um dos punhos ou antebraços e a bola somente pode ser golpeada (não pode ser retida ou conduzida). Para golpear com o punho, os dedos devem estar tocando a palma da mão e o polegar deve estar na lateral do dedo indicador. Para golpear com o antebraço, a mão pode estar aberta. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Antes de cada golpe é permitido que a bola quique uma vez no chão. Um mesmo jogador não pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em seu meio campo ou no espaço livre ao redor dele. Se a bola quicar no chão e passar ao meio campo adversário (sob ou sobre a rede/fita/corda), a equipe tem o direito de tentar salvá-la antes que toque no chão, rebatendo-a sob a rede/fita/

corda de volta para seu meio campo (o adversário não pode impedir essa ação). Se a bola passar diretamente sob a rede/fita/corda (sem quique), não pode ser salva e é ponto para o adversário. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede/fita/corda. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meio campo do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 3 golpes, pois o bloqueio não conta como um desses 3 golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em conta que o bloqueio não conta como um golpe. Sempre que a bola toca na rede/fita/corda (exceto no saque), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar um golpe, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o

bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pelo seu meio campo visando a defesa/recepção) e, inclusive, é normalmente pouco utilizada (como somente um braço pode tocar na bola e é permitido que a bola toque uma vez antes de ser defendida, o bloqueio acaba sendo menos eficaz do que a ocupação racional do espaço para a defesa), mas, se for realizada, pode ser feita por quantos jogadores a equipe desejar. O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção ao meio campo adversário sobre a rede/fita/corda, podendo tocar na bola somente se não interferir na jogada adversária. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer um dos meio campos, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede/fita/corda, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro do meio campo da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, o jogo é paralisado e repete-se o saque). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

HOOVER-BALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (20 por 9 metros), em superfície macia (grama, areia) ou rígida (cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 5 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (dividindo a meia quadra entre quadra da frente e quadra de trás). Posicionada sobre a linha central há uma rede de aproximadamente 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,40 metros de altura em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a uma distância segura de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pesada (medicinebol), com circunferência superior à de *basketball* e 1,8 a 2,7 quilos de peso (mais pesada para homens e mais leve para mulheres e público infantojuvenil), o mais macia possível.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 a 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 ou 4 tempos (chamados *games*) de um total de 5 ou 7 possíveis (conforme regulamento da competição), não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º ou 4º *game*, o jogo é

finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (no jogo com até 5 *games*, vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2; no jogo com até 7 *games*, vence-se por 4x0, 4x1, 4x2 ou 4x3). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de lançamento realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo (para as mulheres e público infantojuvenil, o saque é realizado de trás da linha divisória da sua meia quadra). A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. Em cada *game* apenas uma equipe saca, com rodízio obrigatório entre os jogadores (ou seja, cada saque é feito por um jogador da equipe, em sequência). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque. No *game* subsequente saca a equipe que não sacou no anterior. No *game* decisivo de desempate (chamado *tie-break*), cada equipe saca uma vez, alternadamente. A cada 2 *games*, as equipes trocam

de meia quadra. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede por meio de um lançamento legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: erro no rodízio do saque; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe retorna a bola para uma área ilegal; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador lança a bola de maneira ilegal; jogador toca na rede ou postes; bola toca nos postes; jogador invade a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede (exceto após já ter soltado a bola e desde que não interfira na ação adversária).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra. Contudo, o jogador que está com bola na sua quadra da frente deve lançar a bola para quadra de trás do

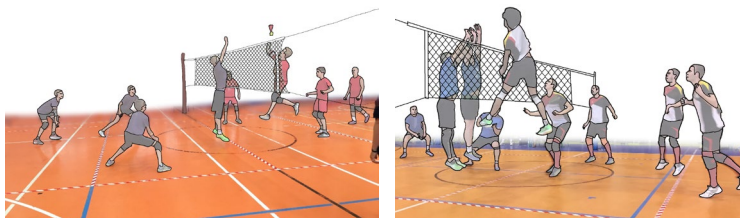
adversário (essa regra não se aplica a mulheres e público infantojuvenil).

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo (para mulheres e público infantojuvenil, de trás da linha divisória da sua meia quadra), consistindo no lançamento da bola diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede). Não é permitido pisar na linha ou à frente dela antes de soltar a bola. No jogo infantojuvenil, o jogador tem duas chances de sacar. Se errar a primeira, pode tentar a segunda à frente da linha divisória da sua meia quadra. No *rally*, a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos. Ao receber a bola, o jogador deve imediatamente lançá-la à meia quadra adversária (exceto mulheres e público infantojuvenil, que podem realizar um passe por posse de bola da equipe). O jogador não pode golpear a bola e não pode se deslocar em sua posse, mas pode dar um passo ou salto concomitante ao lançamento, que pode ser feito com uma ou duas mãos. Passes são proibidos (exceto no jogo de mulheres ou infantojuvenil, em que é permitido um passe por posse de bola da equipe). Se a bola tocar na rede e ainda assim passar à quadra adversária, o jogo continua. Quando o jogador está em posse de bola em sua quadra da frente, deve obrigatoriamente enviá-la para quadra de trás do adversário (essa regra não se aplica a mulheres e público infantojuvenil). Dois jogadores não podem tocar a bola simultaneamente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente

e, no caso de mulheres e público infantojuvenil, podem pedir bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola lançada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. A recepção da bola é obrigatoriamente realizada com ambas as mãos, sendo permitido que o jogador dê alguns passos até amortecê-la. O jogador pode também lançar-se ao chão e até rolar (o suficiente para frear) para receber a bola. Se o jogador recebe a bola fora da quadra ou se, ao amortecê-la, acaba parando fora da quadra, deve continuar o jogo, lançando-a normalmente. Bloqueios não são proibidos, mas, como a bola é bastante pesada e, pelo fato de sempre que tocada na quadra da frente do jogador dever ser obrigatoriamente enviada para quadra de trás do adversário (exceto no jogo de mulheres e público infantojuvenil), não fazem muito sentido. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

INDIACA

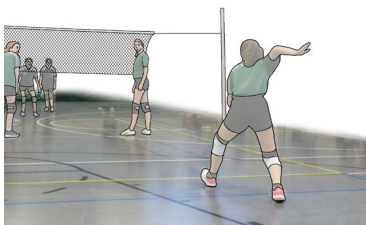
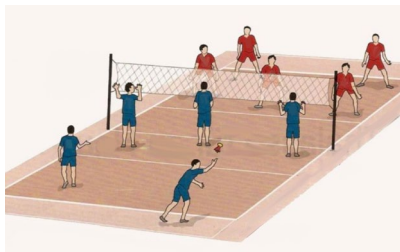


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (16 por 6,10 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de ataque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 80 centímetros de largura e cuja parte superior fica a 2,35 metros de altura (2,20 metros para mulheres) em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido). Presa na rede, acima de cada linha lateral, há uma antena com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento (vara flexível), dos quais 80 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após o móbil ter sido

enviado sobre a rede e entre as antenas, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma peteca, com peso entre 40 e 42 gramas, altura total máxima de 20 centímetros e base de borracha, com 5 e 5,2 centímetros de diâmetro e aproximadamente 2,5 a 3 centímetros de altura. Presas à base há 4 penas, de costas uma para outra.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores (em jogos mistos, no mínimo 2 homens e 2 mulheres), sem diferenciação de papéis entre eles, mas com direitos e deveres determinados pela posição em que cada um encontra-se em quadra a cada momento. Os jogadores iniciam cada jogada (*rally*) na linha de frente (3 jogadores) ou na linha de trás (2 jogadores). As posições são numeradas e, no momento

do saque, todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 4 na frente esquerda; posição 3 na frente central; posição 2 na frente direita; posição 5 na traseira esquerda; e posição 1 na traseira direita (se, por qualquer razão, a equipe ficar com apenas 4 jogadores em quadra, elimina-se a posição 3). Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada *set*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 5 vai para 4, jogador que estava na 4 vai para 3 e assim por diante, até que o jogador que estava na 1 vá para a 5). Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente, mas ainda assim respeitam as regras da posição de início do *rally*, quais sejam: os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de frente podem enviar a peteca sobre a rede estando à frente da linha de ataque; os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 2 posições de trás somente podem enviar a peteca sobre a rede, tocando-a a qualquer altura, se estiverem atrás da linha de ataque ou saltarem de trás da linha de ataque. Estando dentro da linha de ataque, podem enviar a peteca sobre a rede desde que, no momento do contato, ao menos parte da peteca esteja abaixo do topo da rede. Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são limitadas a 4 por tempo

de jogo (chamados *sets*) e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador somente pode deixar e/ou retornar ao jogo uma vez em cada *set*. Se retornar, deve ser obrigatoriamente no lugar do jogador que o substituiu. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 ou 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 ou 5 possíveis (conforme regulamento da competição), não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º ou 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (no jogo com até 3 *sets*, vence-se por 2x0 ou 2x1; no jogo com até 5 *sets*, vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 25 pontos ou, em caso de empate em 24, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da peteca sobre a rede (e entre as antenas) por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. Até o golpe na peteca, todos os demais jogadores devem estar em sua posição, de acordo com o sistema de rotação (e sem intencionalmente impedir a visão do adversário). Nenhum jogador de qualquer equipe pode mover-se

bruscamente antes do saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe pontuadora. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *tie-break*, para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. No *tie-break*, assim que a primeira equipe atinge 13 pontos, as equipes trocam de meia quadra. Saídas de peteca e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a peteca no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas (e seu prolongamento imaginário), por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a peteca toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: erro na rotação das posições iniciais dos jogadores no início de cada *rally*; sacador não consegue enviar a peteca

sobre a rede (e entre as antenas); peteca do saque toca na rede (mesmo que ainda assim a ultrapasse); equipe não consegue enviar a peteca sobre a rede (e entre as antenas) utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a peteca para fora dos limites da quadra; equipe toca a peteca em uma das antenas, nos postes, nas cordas de sustentação da rede ou na própria rede, fora das antenas; equipe deixa a peteca cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na peteca (exceto quando o primeiro deles é o bloqueio) ou a retém ou conduz; jogador toca na rede ou antena; jogador invade a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede; jogador comete uma conduta antidesportiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (podem se movimentar após golpe de saque); os 2 jogadores que iniciam o *rally* na posição de trás podem deslocar-se livremente, mas não podem enviar a peteca sobre a rede golpeando-a em altura acima da rede se estiverem à frente da linha de ataque; um jogador jamais pode invadir a meia quadra adversária, mas pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo pelo jogador que ocupa a posição 1 (traseira direita), consistindo basicamente no golpe na peteca com uma mão ou antebraço diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede e entre as antenas). O jogador, segurando a peteca com uma mão na parte de junção entre penas e base, deve, com a outra mão, golpear a base para que tenha uma trajetória ascendente em direção à meia quadra adversária (jogador não pode soltar a peteca até que o golpe seja dado). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Durante o *rally*, a manipulação da peteca é feita exclusivamente com uma das mãos ou antebraços, sendo comum o uso da palma da mão, não sendo permitido reter ou conduzir a peteca. Um jogador também não pode se apoiar sobre outro para tocar na peteca. Cada vez que a peteca é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a peteca no mesmo *rally*, desde que outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Um golpe na peteca pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma peteca enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória

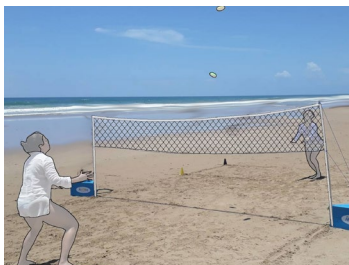
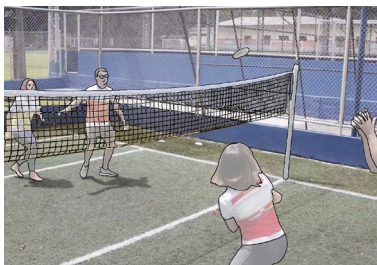
de ida e de volta da peteca seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de frente podem enviar a peteca sobre a rede, golpeando-a a qualquer altura e estando em qualquer lugar da sua meia quadra ou área livre ao redor dela. Já os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 2 posições de trás somente podem enviar a peteca sobre a rede, golpeando-a qualquer altura, se estiverem atrás da linha de ataque (ou saltarem de trás da linha de ataque, aterrissando à sua frente somente após já terem golpeado a peteca). Porém, estando à frente da linha de ataque, podem enviar a peteca sobre a rede desde que, no momento do golpe, ao menos parte da peteca esteja abaixo da altura do topo da rede. Nenhum jogador pode golpear a peteca à frente do topo de rede, nem mesmo no bloqueio. Um bloqueio pode ser feito com ambas as mãos e somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede, exclusivamente por jogadores que iniciam o *rally* nas 3 posições da frente. Se, após tocar no bloqueio, a peteca ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 3 golpes, pois o bloqueio não conta como um desses 3 golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a peteca uma segunda vez consecutiva, levando em conta que o bloqueio não conta como um golpe. Sempre que a peteca toca na rede (entre as antenas), continua em jogo (exceto no saque). Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes.

Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a peteca, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a peteca e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos, pois os jogadores não podem invadir a meia quadra adversária sobre ou sob a rede.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da peteca atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar determinada direção da peteca atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por, no máximo, 3 jogadores (os 3 que iniciam o *rally* nas posições de frente). O bloqueador não pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária, somente podendo tocar na peteca sobre a rede ou em sua própria meia quadra. Se, durante um bloqueio, a peteca toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a peteca é prensada por um jogador de

cada equipe sobre a rede, o jogo é paralisado e o saque repetido. Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não são admitidos, pois os jogadores não podem invadir a meia quadra adversária sobre ou sob a rede.

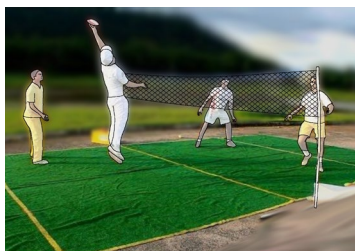
MANBOL (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (10 por 5 metros), em superfície macia (grama, areia) ou rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (chamada linha 2-L). A área retangular formada pela linha 2-L, a linha de fundo e as linhas laterais é chamada área 2-L. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de aproximadamente 65 centímetros de largura e cuja parte superior fica a 1,65 metros de altura em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 5 centímetros. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a uma distância segura de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval achatada, com pontas arredondadas, semelhante à de *rugby*, porém, menor e mais leve que ela (a bola tem formato semelhante a um grão de arroz). Tem 90 gramas de peso, 20 centímetros de comprimento e 20 centímetros de circunferência. Duas bolas são utilizadas simultaneamente em uma partida.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo de simples) ou 2 jogadores (jogo em duplas), não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, tendo como consequência a derrota no jogo (mesmo no jogo em duplas).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 12 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio de ambas as bolas sobre a rede, feito por um mesmo jogador. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. No jogo em duplas, enquanto a equipe detém a posse do saque, o mesmo jogador deve sacar. Quando a equipe recupera o direito de sacar, qualquer jogador pode fazê-lo (ou seja, não há rodízio). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally* (somente finaliza quando ambas as bolas são finalizadas ou quando ocorre uma falta). Quando o *rally* é finalizado, o jogo reinicia com um novo saque. No segundo *set* inicia sacando a equipe que não iniciou no primeiro. No *set* decisivo, realiza-se um novo sorteio. No *tie-break*, a cada 6 pontos marcados (somando ambas as equipes), as equipes trocam de meia quadra. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede por meio de um lançamento legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Contudo, uma equipe pontua somente se conseguir vencer o *rally* com ambas as bolas (quando uma bola é finalizada, a outra continua em jogo) ou quando a outra equipe comete uma falta. Ou seja, se cada equipe acertar uma bola no chão adversário, nenhuma equipe pontua (a equipe que sacava mantém a posse do saque). Se a equipe que sacou consegue vencer o *rally* com ambas as bolas, ganha 2 pontos e mantém a posse do saque. Se a equipe que recebeu o saque consegue vencer o *rally* com ambas as bolas, ganha 1 ponto e o direito de sacar. Uma equipe pontua também (vence uma bola) quando a equipe adversária comete alguns tipos de falta. Neste caso, o jogo é paralisado, mesmo que ambas as bolas estejam sendo jogadas, atribuindo-se 1 ponto à equipe não infratora. Se, no momento da falta, a primeira bola já havia sido finalizada, vale a regra geral da pontuação (2 pontos, 1 ponto ou nenhum ponto). As faltas principais são: sacador não envia a bola do local e/ou para o local correto, realiza um lançamento ilegal ou não consegue enviar a bola sobre a rede; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza

um movimento ilegal de lançamento; jogador toca na rede ou postes; bola toca nos postes; jogador tem posse das duas bolas simultaneamente; jogador permanece por mais de 2 segundos com posse da bola; jogador comete uma conduta antidesportiva. Outras faltas geram pontuação somente se cometidas pela equipe receptora do saque (no caso, a pontuação é atribuída à equipe sacadora). Se forem cometidas pela equipe sacadora, geram somente a inversão do saque (equipe receptora recebe o direito de sacar). São elas: sacador pisa na linha ou à frente dela antes de soltar qualquer uma das bolas; jogador invade a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede; jogador salta para fazer um lançamento. Quando uma dessas faltas acontece, o jogo também é paralisado.

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

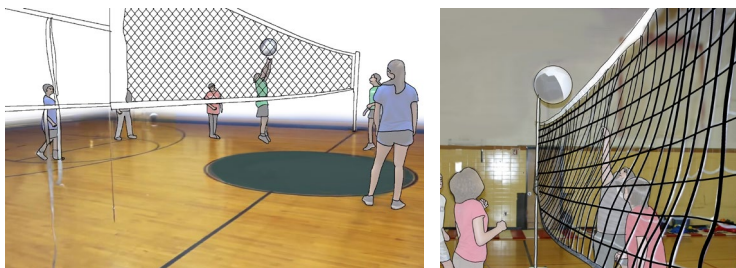
Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque, consistindo no lançamento das duas bolas (uma de cada vez) diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede), feito pelo mesmo jogador. O jogador deve realizar um lançamento de cada bola soltando-a até o limite da altura dos ombros. Pode ser feito em apoio (pés no chão) ou suspensão (com salto). A primeira bola deve ser enviada obrigatoriamente de trás da linha de fundo em direção à área 2-L oposta. Não é permitido pisar na linha ou à frente dela antes de soltar a bola. Somente após a bola adentrar a área 2-L oposta ou tocar o chão ou ser tocada por um adversário é que o sacador pode enviar a

segunda bola, para qualquer lugar da quadra adversária. A segunda bola pode ser enviada de dentro da área 2-L, não sendo permitido pisar na linha 2-L ou à frente dela antes de soltar a bola. No *rally*, a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Contudo, no ato de recepção da bola, é permitido que ela toque não intencionalmente outra parte do corpo, exceto os pés. É permitido receber a bola no ar, mas o lançamento exige que o jogador tenha ao menos um dos pés em contato com o chão. O lançamento da bola deve ser realizado até o limite da altura dos ombros. Contudo, há algumas exceções: se o jogador estiver dentro da área 2-L ou, mesmo que na parte frontal da quadra, estiver caído, ajoelhado ou deitado, pode realizar o lançamento acima da linha do ombro, mas desde que esteja de lado, diagonal (de costas para rede) ou costas para a rede. Em um lançamento de baixo para cima (como no *bowling*) a mão do jogador pode ultrapassar a altura dos ombros, desde que a bola seja solta antes dessa altura. Movimentos de empurrar a bola (como no passe de peito do *basketball*), fintas de braço (usar o braço para fingir que irá lançar para um lado e depois lançar para outro) e golpes (rebatidas) na bola são proibidos. Fintas de corpo ou mãos são permitidas. Se, na recepção, a bola ricochetear no jogador, ele mesmo ou o companheiro (no caso do jogo de duplas) pode pegá-la antes que toque o chão. Entre recepção e lançamento, o jogador tem um máximo de 2 segundos em posse da bola. Durante esse tempo, o jogador pode se movimentar livremente, mas não pode lançar a bola saltando. Nenhum jogador pode

ter posse das duas bolas ao mesmo tempo (mas uma mesma dupla sim). Se as bolas se chocarem no ar, o jogo continua normalmente. Se a própria bola voltar ao jogador, ele deve recepcioná-la e lançá-la novamente. Se após o choque, uma ou ambas caírem no chão, verifica-se quem lançou e em que local caiu (dentro ou fora da quadra), atribuindo-se a pontuação. Passes são proibidos. Se a bola tocar na rede e ainda assim passar à quadra adversária, o jogo continua. No jogo em duplas, dois jogadores não podem tocar a mesma bola simultaneamente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola lançada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. O jogador pode receber a bola a qualquer altura, inclusive saltando, caindo, lançando-se ao chão, rolando etc. Bloqueios não são proibidos, mas como o jogador não pode golpear (rebater a bola), acabam representando uma jogada de risco (se rebater a bola, é ponto adversário). Contatos físicos não são admitidos.

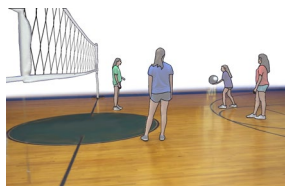
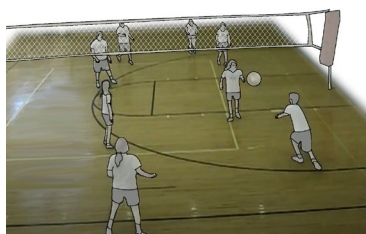
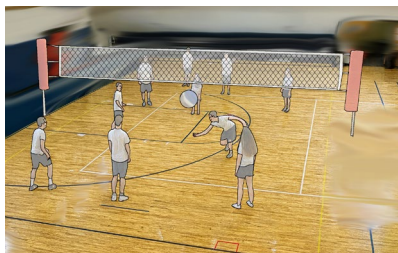
OVAL BALL (ECLIPSE BALL JUNIOR)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de ataque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,43 metros de altura em relação ao chão. A rede é presa por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: no *oval ball*, o móbil é uma bola oval, com pontas arredondadas, aproximadamente 35 centímetros de comprimento, 23 centímetros de largura e 180 gramas de peso, leve, macia e com boa capacidade de quique. No *eclipse ball junior*, o móbil é uma bola de aproximadamente 35 centímetros de diâmetro e 180 gramas de peso, leve, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 a 6 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Contudo, cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (saque é o golpe de início de cada jogada) os jogadores mudam de posição em quadra. Nos jogos de 6 contra 6 jogadores, 3 iniciam cada *rally* (*rally* é o nome dado a cada jogada, entre um saque e outro) na linha de frente e 3 na linha de trás. As posições são numeradas e,

no momento do saque, todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 4 na frente esquerda; posição 3 na frente central; posição 2 na frente direita; posição 5 na traseira esquerda; posição 6 na traseira central; e posição 1 na traseira direita. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar, os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 6 vai para 5, jogador que estava na 5 vai para 4 e assim por diante, até que o jogador que estava na 1 vá para a 6). Se o jogo for de 4 contra 4 ou 5 contra 5, respeita-se a mesma dinâmica de rodízio. Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente. As substituições são ilimitadas e ocorrem sempre antes que um saque seja realizado.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *games*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos ou, em caso de empate em 20, até que uma equipe consiga abrir três pontos de vantagem em relação à outra. Entretanto, se uma equipe consegue fazer 11x0 sobre a outra em um *game*, o jogo vence e ele é imediatamente finalizado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de lançamento ou golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo (dependendo da faixa etária e nível de habilidade dos jogadores, o saque pode ser feito da metade ou do terceiro quarto posterior da sua meia quadra). Até o golpe na bola, todos os demais jogadores devem estar em sua posição, de acordo com o sistema de rotação (e sem intencionalmente impedir a visão do adversário). Nenhum jogador de qualquer equipe pode mover-se bruscamente antes do saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que o venceu. No *game* subsequente inicia sacando a equipe que perde o *game* anterior. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que venceu o *rally*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe

legal (o primeiro quique deve ser dentro da quadra, mas o segundo pode ser fora). As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto, mas desde que esta mesma equipe tenha iniciado o *rally* sacando. Ou seja, somente marca ponto a equipe que sacou. Caso a equipe que não sacou vença o *rally*, ganha uma vantagem, ou seja, adquire a possibilidade de iniciar o próximo *rally* sacando, marcando um ponto se vencê-lo. Contudo, existem exceções: primeira, a equipe sacadora somente pontua se a bola já tiver passado três vezes sobre a rede (ou seja, o saque, a devolução do saque e a devolução da devolução). Caso a equipe defensora não consiga devolver o saque, nenhuma equipe pontua e ele é repetido. Segunda, a cada *rally* cada equipe tem o direito de deixar a bola quicar duas vezes consecutivas em sua meia quadra uma única vez. Se quicar três vezes consecutivas ou na segunda vez que a bola quicar duas vezes consecutivas no mesmo *rally*, a equipe adversária o vence. Terceira: quando uma equipe comete uma falta, mas ainda assim consegue enviar a bola sobre a rede (por exemplo, um jogador golpeia a bola após ela ter quicado três vezes consecutivas), a equipe adversária, antes de rebatê-la, pode gritar “jogue (play it)” e continuar jogando. Neste caso, qualquer das equipes pode marcar o ponto (independentemente de quem iniciou o *rally* sacando) e o *rally* vale 2 pontos. Mais de um “jogue” pode ser gritado em um mesmo *rally* e cada vez que é gritado,

o *rally* vale 2 pontos a mais (2, 4, 6 etc.). Quarta: um mesmo jogador pode golpear duas vezes consecutivas a bola, mas não pode vencer o *rally* com dois golpes consecutivos. Se enviar a bola sobre a rede com o segundo golpe consecutivo, a equipe adversária vence o *rally* (exceto se gritar “jogue”); Quinta: em situações de recuperação de bola (quando a bola quica uma vez dentro da quadra e vai para fora dela), três quiques e três golpes consecutivos por um mesmo jogador passam a ser admitidos, até que a equipe consiga enviar a bola sobre a rede ou cometa uma falta (quatro quiques ou quatro golpes consecutivos por um mesmo jogador, por exemplo). É permitido que a bola toque em estruturas ao redor da quadra (paredes, arquibancadas etc.), mas cada toque nelas conta como um quique da bola. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta (desde que a equipe beneficiada tenha iniciado o *rally* sacando; caso contrário, recebe apenas a vantagem; se um “jogue” estiver sendo jogado, qualquer equipe pode marcar o ponto e o *rally* vale 2 ou mais pontos). As faltas principais são: erro na rotação das posições iniciais dos jogadores no início de cada *rally*; sacador ou equipe não consegue enviar a bola sobre a rede; sacador ou equipe envia a bola diretamente para fora da quadra; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede antes que ela quique 2 vezes consecutivas no chão (exceto uma única vez em cada *rally* em que o duplo quique consecutivo é permitido ou no caso das recuperações de bola, em que são permitidos 3 quiques); jogador toca na rede ou postes; jogador realiza 3 golpes

consecutivos na bola (ou 4, no caso de recuperações de bola); jogador retém ou conduz a bola; jogador invade ilegalmente a meia quadra adversária (quando não é o caso de uma recuperação de bola ou, mesmo sendo o caso, passa sob a rede).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (podem se movimentar após golpe de saque); um jogador pode invadir a meia quadra adversária e a área livre ao redor dela, desde que seja para recuperar uma bola (que passou sob ou pelo lado da rede), que não passe sob a rede e que não interfira e não sofra interferência de outrem.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo (dependendo da faixa etária e nível de habilidade dos jogadores, o saque pode ser feito da metade ou do terceiro quarto posterior da sua meia quadra) pelo jogador que ocupa a posição 1 (traseira direita). O saque consiste no envio da bola diretamente para meia quadra contrária, sobre a rede. O jogador, segurando a bola, deve lançá-la diretamente para a meia quadra adversária com as mãos ou soltá-la ou lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma mão ou pé. O próprio jogador decide como sacar. Se a equipe do sacador vencer o *rally*, marca o

ponto e ele continua sacando. Se a equipe receptora não consegue devolver o saque (ou seja, enviar a bola sobre a rede após ter recebido o saque), nenhuma equipe pontua e o sacador continua sacando. Se a equipe receptora vence o *rally*, não marca ponto, mas adquire o direito de sacar no próximo *rally*. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita essencialmente com uma das mãos, mas qualquer parte do corpo é permitida. Contudo, a bola deve ser sempre golpeada (rebatida) e jamais retida ou conduzida. Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Um jogador pode golpear duas vezes consecutivas a bola, mas não pode pontuar se passá-la sobre a rede com seu segundo toque consecutivo. O jogador pode golpear a bola antes ou depois dela quicar uma vez no chão (uma vez em cada *rally*, é permitido que a bola quique duas vezes consecutivas antes de um golpe). Passes entre os jogadores da equipe são ilimitados e o mesmo jogador pode voltar a golpear a bola depois que um companheiro a golpeou, mesmo que anteriormente já tenha realizado dois golpes consecutivos. No caso de recuperações de bola (quando a bola quica na meia quadra e vai para fora), a equipe adquire o direito de três quiques consecutivos e três golpes consecutivos de cada jogador, até que a bola seja golpeada para a meia quadra adversária (o jogador pode inclusive invadir a meia quadra adversária para recuperar uma bola, tentando devolvê-la para sua própria meia quadra para que, então, possa ser enviada sobre a rede; contudo, o jogador não pode passar sob a rede e não pode sofrer

interferência na tentativa de recuperar a bola). Na próxima posse de bola, a regra do quique único volta ao normal, exceto se houver uma nova situação de recuperação de bola. Cada vez que a bola toca em uma estrutura fora da quadra (parede, arquibancada etc.), conta como um quique. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra. Sempre que a bola toca na rede e cai dentro da quadra, continua em jogo. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção ou bloqueio da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por quantos jogadores a equipe desejar. Um jogador jamais pode invadir a meia quadra adversária sobre a rede. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias

quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se for para fora, vence o *rally* a equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Contatos físicos não são admitidos.

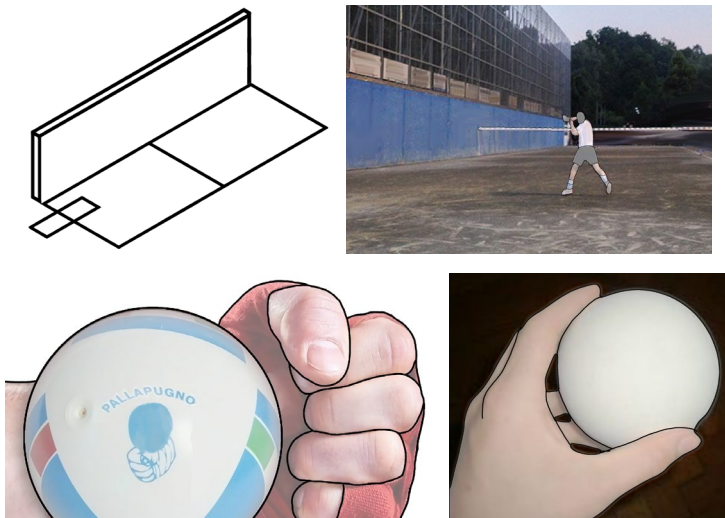
***PALLAPUGNO AL CORDINO* (SIMPLES, DUPLAS OU MAIS JOGADORES)**



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (90 por 16 a 18 metros), em superfície rígida (argila, asfalto, cimento), dividida ao meio por uma linha central. Sobre a linha central há uma corda posicionada a 2,10 metros de altura para jogos de 1 contra 1, ou a 1,20 metros de altura para jogos com mais de um jogador por equipe. Sobre uma das linhas laterais da quadra deve haver uma parede de 12 metros de altura (se a parede for menor, deve ser completada por tela metálica). No outro lado da quadra e nos fundos deve haver uma área livre. Na linha de fundo à esquerda da parede (considerando a visão dos jogadores de frente para a linha central) e a 2 metros desta, há um retângulo, chamado caixa de saque, com 4 metros de largura e 12 de comprimento, dois quais 5 dentro da quadra e 7 fora.

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



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo 1x1) ou mais jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Condutas violentas ou antidesportivas podem gerar expulsão do jogador, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: no 1x1, o jogo dura até que uma equipe vença 7 tempos (chamados *games*) de um total de 13 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 7x0, 7x1, 7x2; 7x3, 7x4, 7x5 ou 7x6). Em jogos com mais de um jogador por equipe, o jogo dura até que uma delas vença 8 tempos de um total de 15 possíveis. Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória. Contudo, a partir do momento em que o jogo chega (se chegar) ao seu penúltimo *game* (11º no jogo 1x1 ou 13º no jogo com mais de 1 jogador por equipe), se houver empate em 40, os jogadores são considerados “iguais” e a primeira equipe a pontuar consegue uma “vantagem”. Se pontuar novamente, vence o *game*. Se, contudo, a equipe adversária pontuar, a primeira perde e vantagem e voltam a ficar “iguais”. Isso acontece até que uma delas consiga abrir vantagem e pontuar em seguida (equivalente a abrir dois pontos sobre a equipe adversária).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a corda, por meio de golpe realizado por um jogador de dentro da caixa de saque. O jogador, segurando a bola, deve soltá-la ou lançá-la ao ar e golpeá-la com a mão ou antebraço a qualquer altura, antes que toque o chão. Para tanto, o jogador pode tomar impulso, desde que saia da caixa de saque somente após ter golpeado a bola. Cada

equipe deve estar de um dos lados da corda. A equipe receptora pode receber o saque somente depois que a bola ultrapassa a corda, golpeando-a antes ou depois que toque uma vez o chão. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que tem o direito de saque naquele momento. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma. No jogo 1x1, um jogador saca no primeiro *game*, depois o adversário saca nos dois *games* seguintes e a alternância de dois em dois *games* continua até o fim do jogo. Em jogos com mais de um jogador por equipe, cada uma delas saca por três *games* consecutivos. Qualquer jogador da equipe pode realizar o saque. Como o saque é realizado de apenas um dos lados da quadra, as equipes trocam de meia quadra quando for a vez da adversária sacar. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada pela equipe atacante, de trás da corda e por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Se o primeiro quique

acontecer dentro da quadra, o segundo pode acontecer além das linhas limítrofes. Uma equipe marca 1 ponto também quando marca um gol ou a equipe adversária comete uma falta. O gol acontece quando a bola enviada pela equipe ultrapassa a linha de fundo adversária, antes ou depois de quicar uma vez no chão. As faltas principais são: sacador ou equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola além e acima da corda (ou seja, a bola quica uma vez antes da corda); equipe envia a bola diretamente para fora das linhas laterais; jogador invade a meia quadra adversária; jogador golpeia a bola com qualquer outra parte do corpo que não uma das mãos ou antebraço; jogador retém ou conduz a bola; equipe golpeia a bola duas vezes consecutivas.

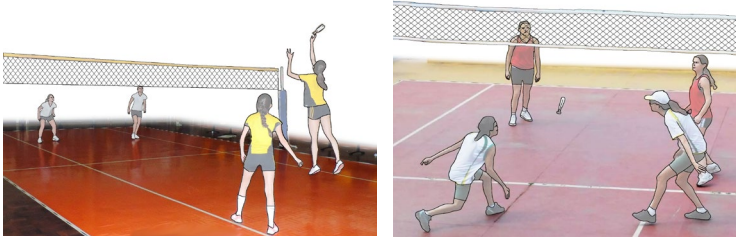
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos ou antebraços. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) (não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada). Em todos os golpes da equipe, a bola deve ultrapassar a corda (passando sobre ela) antes de tocar o chão. Qualquer jogador, em sua meia quadra, pode golpear a bola a qualquer momento (desde que o último golpe tenha sido realizado pela equipe adversária), antes ou depois dela quicar uma vez no chão. Uma equipe não pode golpear a bola duas vezes consecutivas (passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra

a equipe adversária). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. A parede é neutra de forma que a bola pode rebater nela antes ou depois de ser golpeada por um jogador ou de quicar no chão. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pela equipe adversária e para defesa da própria linha de fundo, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe pelo adversário. Se um jogador obstruir um adversário que está golpeando a bola próximo à corda, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

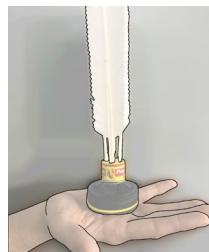
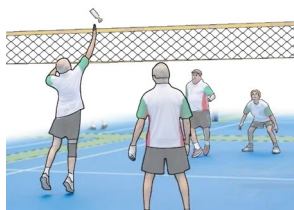
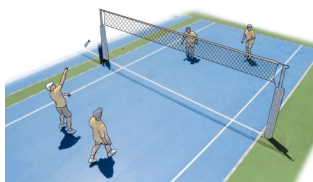
PETECA (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (15 por 5,5 para jogo de simples e 15 por 7,5 para jogo em duplas), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (areia, grama) e dividida ao meio por uma linha central. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 60 centímetros de largura e cuja parte superior fica a 2,43 metros de altura (2,24 metros para mulheres) em relação ao chão. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma peteca, com peso entre 40 e 42 gramas, altura total máxima de 20 centímetros e base composta por discos de borracha sobrepostas, com 5 e 5,2 centímetros de diâmetro e aproximadamente 2,5 a 3 centímetros de altura. Presas à base há 4 penas firmes, de costas uma para outra, formando um formato de quadrado no meio. A largura das penas somadas não pode ser superior ao diâmetro da base.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo de simples) ou 2 jogadores (jogo em duplas) (na categoria master, ou seja, de pessoas de mais idade, é admitido o jogo em trios), não havendo diferenciação de papéis entre eles. No jogo de simples, não há jogadores reservas e substituições. No jogo de duplas (ou trios), as substituições são ilimitadas e podem ocorrer independentemente de autorização árbitro, mas desde que a peteca não esteja em jogo. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo. Se for no jogo de simples, a consequência é a derrota no jogo. Se for no jogo de duplas, pode entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 25 pontos ou, em caso de empate em 24, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a peteca (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da peteca sobre a rede por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Um *rally* dura no máximo 20 segundos (caso nenhuma equipe pontue durante o *rally* de 20 segundos, o jogo é paralisado e 1 ponto e o próximo saque são concedidos à equipe que não sacou). Havendo o ponto durante o *rally*, ele é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe

que pontuou. Assim que a primeira equipe atinge 12 pontos em cada *set*, as equipes trocam de meia quadra (no *tie-break*, assim que a primeira equipe atinge 8 pontos). No segundo *set*, inicia sacando a equipe que não iniciou no primeiro. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de peteca e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a peteca no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a peteca toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: no saque ou durante o *rally*, a equipe não consegue enviar a peteca sobre a rede; equipe envia a peteca para fora dos limites da quadra; equipe deixa a peteca cair no chão da própria meia quadra; equipe sacadora não consegue pontuar em, no máximo, 20 segundos após o saque; jogador realiza dois golpes consecutivos na peteca; jogador retém ou conduz a peteca ou a toca com qualquer parte do corpo que não a palma da mão; jogador toca na rede; jogador

invade a meia quadra oposta, interferindo nas ações do adversário; jogador comete uma conduta antidesportiva.

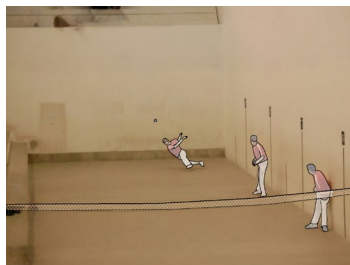
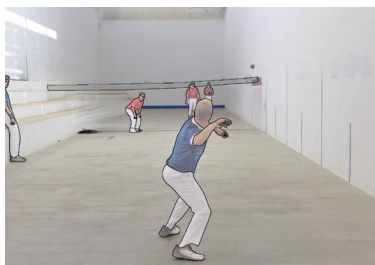
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no golpe na peteca com uma mão diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede). O jogador, segurando a peteca, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com a palma de uma única mão, somente podendo pisar na linha ou à frente dela depois de ter realizado o golpe. Se a equipe do sacador marca o ponto, ela continua sacando (qualquer jogador da equipe pode sacar). Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar (qualquer jogador da equipe pode sacar). Durante o *rally*, a manipulação da peteca é feita com a palma de uma das mãos, desde que seja golpeada (rebatida), sem retenção ou condução. Passes não são permitidos, sendo obrigatório que o jogador tente sempre golpear a peteca à meia quadra contrária (sobre a rede). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a peteca. Se a peteca tocar na rede (inclusive no saque), mas ainda assim ultrapassá-la por cima, o jogo continua. Se a peteca, após passar sobre a rede, ficar nela presa do lado da meia quadra contrária ao jogador que a golpeou, o jogo é paralisado e o saque repetido (mas o tempo de *rally* já ocorrido permanece). Se a peteca fica presa

do lado da meia quadra do jogador que a golpeou, o jogo é paralisado, com ponto e saque para o adversário. Nenhum jogador pode golpear a peteca à frente do topo de rede. Sem a peteca, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da peteca atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Bloqueios não são proibidos, mas como somente uma mão pode ser utilizada e a peteca dificilmente é golpeada pelo adversário no alto e próxima à rede, não fazem muito sentido. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

PILOTA VALENCIANA ESCALA I CORDA (SIMPLES, DUPLAS E TRIOS)

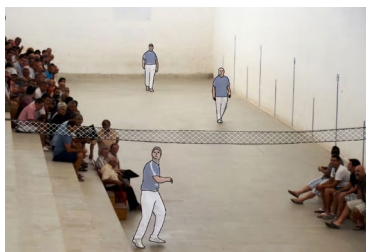
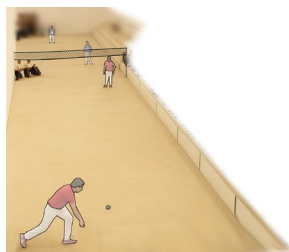


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é chamada de *trinquet*, com formato retangular (48 a 60 por 6,5 a 7 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento) e dividida ao meio por uma linha central. Posicionada sobre a linha central há uma corda a 1,75 a 1,85 metros em relação ao chão. Em uma das laterais da quadra há uma parede alta e na outra a arquibancada para torcida. Sobre uma das linhas de fundo também há uma parede alta. Da intersecção da outra linha de fundo com a linha lateral esquerda, indo para trás da linha de fundo há uma pequena área retangular, chamada *dau*, com 3 metros de largura por 2,7 metros de comprimento. Sobre a mesma linha de fundo do *dau*, mas do lado direito, há um pequeno muro com aproximadamente 1,5 metros de comprimento e 1 metro de altura (o muro deve partir da parede lateral, que, por sua vez, deve estar à direita da quadra, considerando

a visão do *dau* em direção ao centro da quadra). Nessa mesma meia quadra, a aproximadamente 1 metro da corda e da linha lateral esquerda (arquibancada) há um pequeno quadrado de aproximadamente 1 metro de lado, chamado pedra.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 44 a 46 gramas de peso e aproximadamente 4,4 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1, 2 ou 3 jogadores, formando jogos, respectivamente de 1x1, 2x2 ou 3x3, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, em qualquer formato, uma equipe pode optar pela adoção de um *feridor*, que é um jogador a mais, mas que somente realiza o saque (golpe de início do jogo), não participando dos *rallies* (períodos de tempo entre um saque e um ponto). Se a equipe não optar pela adoção de um *feridor*, qualquer jogador da equipe pode sacar, disputando o *rally* normalmente após o saque (mesmo quando há a adoção do *feridor*, a equipe, a qualquer momento, pode optar pela realização do saque por outro jogador). Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 12 tempos (chamados *games*) de um total de 23 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 12x0, 12x1, 12x2 etc., até 12x11). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da corda, por meio de golpe realizado pelo jogador posicionado no *dau*. Um jogador posicionado na pedra

deve deixar a bola quicar e rebatê-la de baixo para cima, em direção ao *dau*. O jogador do *dau* pode rebater a bola diretamente ou após um quique, ou após tocar na parede posterior (pode tocar na parede e ainda quicar, pois a parede é considerada ar), diretamente para a quadra oposta, sobre a corda. No caso do jogo 1x1 (sem a figura do *feridor*), o jogador saca diretamente do *dau*, deixando a bola quicar uma vez e rebatendo-a de baixo para cima. Cada equipe deve estar posicionada em sua meia quadra. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que está sacando naquele *game*. No *game* subsequente saca a equipe que não sacou no anterior. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que saca naquele *game*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a corda, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Qualquer parede é considerada ar, de forma que, se a bola rebater em uma delas, ainda pode dar um

quique no chão. O mesmo vale para a arquibancada ou espectadores, desde que estejam imóveis e que a bola neles rebata e volte à quadra (sem ser retida). Somente se quicar duas vezes no chão é que se marca o ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola diretamente além da corda (ou seja, a bola quica na sua meia quadra antes); equipe não consegue enviar a bola além da corda durante um *rally*; jogador invade a meia quadra adversária ou toca na corda; jogador rebate uma bola de maneira irregular. Se a bola é retida na arquibancada ou por um espectador ou toca em um espectador móvel, o jogo é parado e o saque repetido, sem pontuação para qualquer equipe.

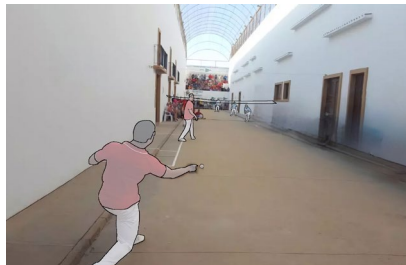
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra. Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada com uma das mãos, quicada e então rebatida). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida sobre a corda, para a meia quadra adversária (exceto no

saque dos jogos 2x2 e 3x3 ou quando no 1x1 adota-se a figura do *feridor*, em que o jogador da corda passa para o jogador do *dau* rebater). Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique (paredes e outras superfícies em que a bola rebate e volta à quadra são entendidas como se fossem ar, sendo, portanto, permitidas). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, levando em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda é permitido. Contatos físicos não são admitidos.

PILOTA VALENCIANA GALOTXA (EN CARRER E EN TRINQUET)



ESTRUTURA GERAL:

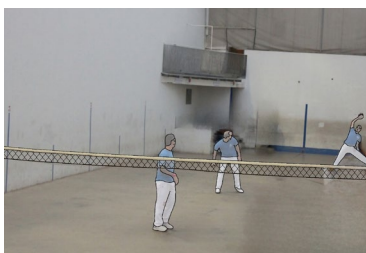
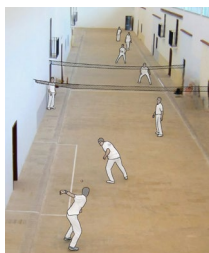
Espaço: a quadra pode ser em *carrer* ou *trinquet*. A quadra em *carrer* tem formato retangular (50 por 7 a 9 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento) e dividida ao meio por uma linha central. Posicionada sobre a linha central há uma corda (corda central) a 1,6 a 1,7 metros em relação ao chão. Paralela à corda central e a 12 a 13 metros dela, em uma das meias quadras há uma segunda corda, chamada corda de *galotxa*, com 2,5 a 2,7 metros de altura. Nessa mesma meia quadra há um retângulo, chamado *dau*, com 7 a 8 metros de comprimento por 1,75 a 1,8 metros de largura. A linha da frente do *dau* fica exatamente abaixo da corda de *galotxa* e ele é posicionado do lado direito da quadra (considerando a visão de frente para a linha central). Na outra meia quadra há um quadro de saque, posicionado no lado esquerdo (também considerando a visão de frente para

corda central) e cuja frente fica a 1,5 metros da corda central. Ele tem 4,5 a 6 metros de comprimento por 1 a 1,2 metros de largura. É permitido que haja paredes nas laterais da quadra.

A quadra de *triquet* tem formato retangular (50 por 7 a 9 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento) e dividida ao meio por uma linha central. Posicionada sobre a linha central há uma corda (corda central) a 1,6 a 1,7 metros em relação ao chão. Paralela à corda central e a 12 a 13 metros dela, em uma das meias quadras há uma segunda corda, chamada corda de galotxa, com 2,5 a 2,7 metros de altura. Nessa mesma meia quadra há um retângulo, chamado *dau*, com 7 a 8 metros de comprimento por 1,75 a 1,8 metros de largura. A linha da frente do *dau* fica exatamente abaixo da corda de galotxa e ele é posicionado do lado direito da quadra (considerando a visão de frente para a linha central). Na outra meia quadra há um quadro de saque, posicionado no lado esquerdo (também considerando a visão de frente para corda central) e cuja frente fica logo abaixo da corda central. Ele tem 4,5 a 6 metros de comprimento por 1 a 1,2 metros de largura. Em uma das laterais da quadra há uma parede alta e na outra a arquibancada para torcida. Sobre uma das linhas de fundo também há uma parede alta. Sobre a outra linha de fundo, do lado direito (considerando a visão de frente para a corda central), há um pequeno muro com aproximadamente 1,5 metros de comprimento e 1 metro de altura (o muro deve

partir da parede lateral, que, por sua vez, deve estar à direita da quadra, considerando a visão de frente para corda central).

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 42 a 50 gramas de peso e aproximadamente 4,4 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, uma equipe pode optar pela

adoção de um *feridor*, que é um jogador a mais, mas que somente realiza o saque (golpe de início do jogo), não participando dos *rallies* (períodos de tempo entre um saque e um ponto). Se a equipe não optar pela adoção de um *feridor*, qualquer jogador da equipe pode sacar, disputando o *rally* normalmente após o saque (mesmo quando há a adoção do *feridor*, a equipe, a qualquer momento, pode optar pela realização do saque por outro jogador). Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 14 tempos (chamados *games*) de um total de 27 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 14x0, 14x1, 14x2 etc., até 14x13). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além de ambas as cordas, por meio de lançamento realizado pelo jogador posicionado na caixa de saque. O jogador posicionado na caixa deve lançar a bola de baixo para cima em direção ao *dau*, passando sobre ambas as cordas. Cada equipe deve estar posicionada em sua meia quadra. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é

chamada de equipe receptora. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que está sacando naquele *game*. No *game* subsequente saca a equipe que não sacou no anterior. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe sacadora naquele *game*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a corda central, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Qualquer parede é considerada ar, de forma que, se a bola rebater em uma delas, ainda pode dar um quique no chão. O mesmo vale para a arquibancada ou espectadores, desde que estejam imóveis e que a bola neles rebata e volte à quadra (sem ser retida). Somente se quicar duas vezes no chão é que se marca o ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador rebate a bola em vez de lançá-la; sacador não consegue enviar a bola diretamente além de ambas as cordas e para a área do *dau*; equipe não consegue enviar a bola além da corda central durante um *rally*; jogador invade a meia quadra adversária ou toca na

corda central (ou na corda de galotxa no momento do saque); jogador rebate uma bola de maneira irregular. Se a bola é retida na arquibancada ou por um espectador ou toca em um espectador móvel, o jogo é parado e o saque repetido, sem pontuação para qualquer equipe.

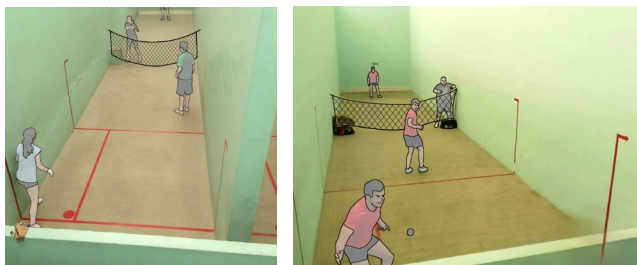
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra. Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço (exceto no saque, em que é lançada com uma das mãos, de baixo para cima). Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada. Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida sobre a corda central, para a meia quadra adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique (paredes e outras superfícies em que a bola rebate e volta à quadra são entendidas como se fossem ar, sendo, portanto, permitidas). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo

em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda é permitido. Contatos físicos não são admitidos.

PILOTA VALENCIANA GALOTXETES **(SIMPLES E DUPLAS)**



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra tem formato retangular (20 por 3,50 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento), inteira cercada por paredes posicionadas sobre as linhas laterais e de fundo é dividida ao meio por uma linha central. Posicionada sobre a linha central há uma corda cujo centro fica 90 centímetros do chão e as laterais a 1,2 metros do chão. Em uma das meias quadras, há um quadro de saque de duplas, posicionado a alguns centímetros da linha lateral direita (considerando a visão de frente para linha central) e a 1 a 2 metros da linha central. Ele tem 60 centímetros de comprimento por 50 centímetros de largura. Pouco à sua frente, encostado na parede há um caixote com tamanho semelhante ao do quadro e aproximadamente 45 centímetros de altura. Na outra meia quadra, há, conjugada à linha lateral esquerda (considerando a visão de frente para linha central) e

a 5,40 metros da linha central, uma área retangular chamada *dau*, com 3,10 metros de comprimento por 90 centímetros de largura. Nessa mesma meia quadra há o quadro de saque individual, com 50 centímetros de comprimento por 60 centímetros de largura, posicionado a alguns centímetros da linha lateral esquerda (considerando a visão de frente para a linha central) e cuja linha posterior coincide com a linha posterior do *dau*.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 42 a 50 gramas de peso e aproximadamente 4,4 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 ou 2 jogadores, formando jogos, respectivamente de 1x1 ou 2x2, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 12 tempos (chamados *games*) de um total de 23 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 12x0, 12x1, 12x2 etc., até 12x11). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da corda, por meio de golpe realizado pelo jogador posicionado na caixa de saque. No jogo 1x1, o jogador posicionado na caixa de saque individual deve deixar a bola quicar e então rebatê-la em direção à meia quadra adversária, sobre a corda, devendo atingir o chão antes de tocar em alguma parede. No jogo 2x2, o jogador posicionado na caixa de saque de duplas deve deixar a bola quicar sobre

o caixote e então rebatê-la em direção ao *dau*, sobre a corda. Cada equipe deve estar posicionada em sua meia quadra. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de jogo entre um saque e um ponto chama-se *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que está sacando naquele *game*. No *game* subsequente saca a equipe que não sacou no anterior. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe sacadora naquele *game*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a corda, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Qualquer parede é considerada ar, de forma que, se a bola rebater em uma delas, ainda pode dar um quique no chão. Somente se quicar duas vezes no chão é que se marca o ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: no jogo 1x1, bola do saque toca em uma parede antes de tocar no chão da meia quadra adversária; no jogo 2x2, sacador não

consegue enviar a bola diretamente além da corda e para a área do *dau*; equipe não consegue enviar a bola além da corda durante um *rally*; jogador invade a meia quadra adversária ou toca na corda; jogador rebate uma bola de maneira irregular.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra. Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada com uma das mãos, quicada e então rebatida). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida sobre a corda, para a meia quadra adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique (paredes e o caixote são entendidas como se fossem ar, sendo, portanto, permitidos). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo

em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda é permitido. Contatos físicos não são admitidos.

PILOTA VALENCIANA PILOTA GROSSA **(SIMPLES E DUPLAS)**



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra tem formato retangular (15 a 20 por 3 a 5 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento), cercada por paredes posicionadas sobre as linhas laterais e dividida ao meio por uma linha central. Posicionada sobre a linha central há uma corda cujo centro fica 90 centímetros do chão, e as laterais a 1,20 a 1,40 metros do chão. A 45 a 50 centímetros da linha central, encostado na parede direita em um dos lados da quadra (considerando a visão de frente para a corda), há um caixote, chamado *malo*, com 50 centímetros de comprimento, 50 centímetros de largura e 55 centímetros de altura. Na mesma parede há uma estrutura saliente (aproximadamente 10 centímetros de espessura), como uma espécie de quadro chamada *cella*, com 60 centímetros de largura por 45 centímetros altura, cuja parte mais baixa encontra-se a 1,55 metros de chão. O lado de trás da *cella* (considerando

a visão de frente para a corda) encontra-se com a linha imaginária traçada do centro do caixote sobre a parede.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante, porém mais pesada que a de *field tennis*, com 110 a 120 gramas de peso e aproximadamente 5 a 6 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 ou 2 jogadores, formando jogos, respectivamente de 1x1 ou 2x2, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe vença 5 tempos (chamados *games*), de um total de 9 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 5x0, 5x1, 5x2, 5x3 ou 5x4). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da corda, por meio de lançamento realizado pelo jogador posicionado na meia quadra contrária à *cella* e malo. O sacador deve lançar a bola diretamente contra a *cella* de forma que, após o rebote, quique no malo. Somente após o quique é a que a outra equipe pode rebater, dando continuidade ao jogo. Cada equipe deve estar posicionada em sua meia quadra. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo

de jogo entre um saque e um ponto chama-se *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que está sacando naquele *game*. No *game* subsequente saca a equipe que não sacou no anterior. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe sacadora naquele *game*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a corda, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Qualquer parede é considerada ar, de forma que, se a bola rebater em uma delas, ainda pode dar um quique no chão. Somente se quicar duas vezes no chão é que se marca o ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: bola do saque não ultrapassa a corda, não toca e rebate na *cella* ou não quica sobre o malo após o rebote; equipe não consegue enviar a bola além da corda durante um *rally*; jogador invade a meia quadra adversária ou toca na corda; jogador rebate uma bola de maneira irregular.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra. Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser lançada). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida sobre a corda, para a meia quadra adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão (exceto na recepção do saque, em que é necessário aguardar a bola quicar no malo) ou após um quique. Paredes, *cella* e as paredes verticais do malo são entendidos como se fossem ar, sendo, portanto, permitidas. Se a bola tocar nelas antes ou depois de quicar uma vez no chão ou de um jogador rebater, o jogo continua. A superfície horizontal do malo é como se fosse chão. Se a bola quicar nela, conta-se um quique. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo

em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda é permitido. Contatos físicos não são admitidos.

PINFUVOTE

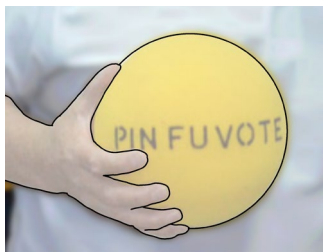
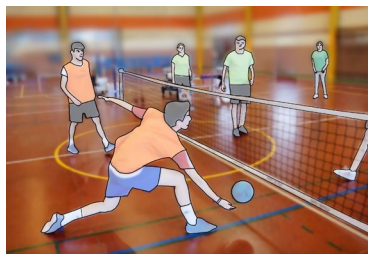
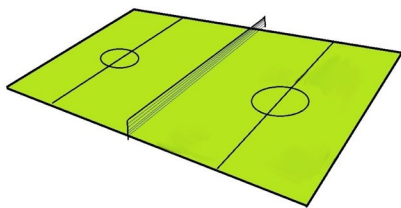


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular, em superfície rígida (madeira, cimento). O tamanho varia conforme a quantidade de jogadores. Para 4 a 6 jogadores por equipe, quadra de 18 por 9 metros. Para 7 a 10 jogadores por equipe, quadra de 28 por 15 metros. Para 11 a 20 jogadores por equipe, quadra de 20 por 20 metros. A quadra deve ser dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela, dividindo cada meia quadra entre zona frontal e zona traseira. No centro de cada linha divisória da meia quadra há um círculo com aproximadamente 1 metro de diâmetro (círculo de saque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 1,07 metros de altura em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros. A rede é presa nas extremidades laterais superior e

inferior por cordas amarradas a postes posicionados a uma distância segura das linhas laterais.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (quicando duas vezes consecutivas, mesmo que o segundo quique seja fora de seus limites) após a bola ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor que a de *volleyball*, com 60 a 70 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 a 20 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, mas havendo zonas de atuação

obrigatórias a cada momento, além de ordem de saque (saque é o golpe de início de cada jogada). Cada equipe deve ter uma quantidade idêntica de jogadores na zona frontal e na zona traseira da sua meia quadra. Se as equipes estiverem jogando com quantidade ímpar de jogadores, um deles permanecerá dentro do círculo de saque durante todo o *set* (tempo de jogo). Na sua zona de atuação, o jogador pode se movimentar livremente, mas não pode passar à outra zona. Os jogadores somente trocam de zona se e quando uma equipe consegue marcar um ponto após o 3º saque consecutivo do mesmo jogador (os jogadores de ambas as equipes trocam de zona, exceto o jogador do círculo de saque, se existir). A ordem do saque não é determinada por um sistema de rodízio, mas sim tão somente por uma lista apresentada por cada equipe antes do início da partida. As substituições são ilimitadas, mas somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 25 pontos ou, em caso de empate

em 24, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de lançamento ou golpe realizado por um jogador posicionado dentro do círculo de saque. Todos os jogadores devem estar em suas zonas (frontal ou traseira) em suas respectivas meias quadras. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *set* de desempate (chamado *tie-break*), para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro da quadra, mas o segundo pode ser fora), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Existe ainda a possibilidade de uma equipe marcar um “tripin”, que consiste em uma jogada que vale 3 pontos. Para tanto, se cada golpe da equipe for feito com uma parte diferente do corpo (mãos, pé e cabeça, independentemente da ordem) e ela consegue pontuar, em vez de marcar 1 ponto, marca 3. Além disso, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (se a bola ainda assim ultrapassar a rede, repete-se o saque, sem pontuação para a equipe adversária); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola diretamente para fora dos limites da quadra; equipe toca na rede, postes ou cordas de sustentação da rede; bola toca nos postes ou cordas de sustentação da rede; equipe deixa a bola quicar mais de uma vez consecutiva no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola ou a conduz;

jogador invade a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede; equipe desrespeita a ordem da saque ou a troca de zonas (quando for o caso).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua zona de atuação. Se as equipes tiverem quantidade ímpar de jogadores e, com isso, um deles atuar dentro do círculo de saque, ele não pode sair do círculo e nenhum jogador pode invadi-lo. Nenhum jogador pode invadir a meia quadra adversária.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de dentro do círculo de saque, pelo jogador da equipe atacante que está na vez de saca, conforme ordem de sacadores apresentada no início da partida. Quando as equipes têm quantidade ímpar de jogadores e um deles atua dentro do círculo de saque, deve ficar ao lado do círculo até que o companheiro finalize o saque. Assim que este sacar, sai do círculo e o jogador do círculo o adentra. No saque, o jogador deve ter ambos os pés no chão (dentro do círculo) e pode lançar a bola com as mãos ou pés ou golpeá-la com qualquer parte do corpo. Para golpear a bola, o jogador a segura com as mãos e a lança ou a solta no ar, golpeando a qualquer altura (exceto com as mãos acima da altura do peitoral) ou após um quique. Se o saque tocar na rede e ainda assim ultrapassá-la, deve ser repetido. Se a equipe sacadora marca o ponto, o mesmo jogador continua sacando. Se um ponto for marcado após seu 3º saque consecutivo,

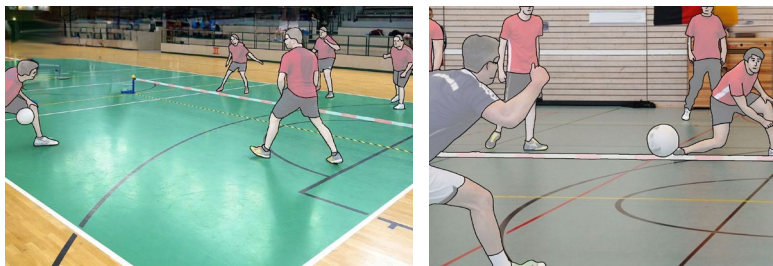
os jogadores de ambas as equipes devem trocar entre a respectiva zona frontal e traseira e outro jogador da mesma equipe deve passar a sacar. Se a equipe receptora marca o ponto, adquire o direito de sacar. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que não seja retida ou conduzida. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Antes de cada golpe é permitido que a bola quique uma vez no chão. Um mesmo jogador não pode golpear a bola duas vezes consecutivamente. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra (na zona em que atua) ou no espaço livre ao redor dele. Se a bola quicar no chão e passar à meia quadra oposta, o jogo é paralisado, sendo concedido ponto e saque ao adversário. Se a equipe conseguir pontuar enviando a bola sobre a rede utilizando um toque com as mãos, um com os pés e um com a cabeça, em vez de 1, marca 3 pontos. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 3 golpes, pois o bloqueio não conta como um desses 3 golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em conta que o bloqueio não conta como um golpe. Sempre que a bola toca na rede (exceto no saque), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se

já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente dentro de suas zonas. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar um golpe, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro (dentro da mesma zona), pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita somente pelos jogadores que ocupam a zona frontal. O bloqueador não pode bloquear além da rede. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a

contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não são admitidos.

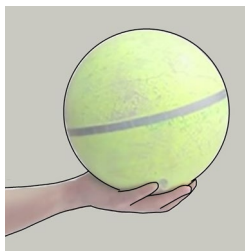
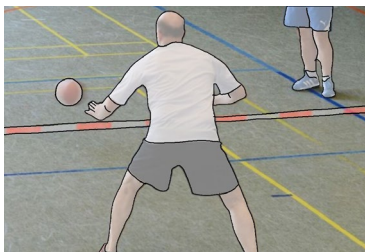
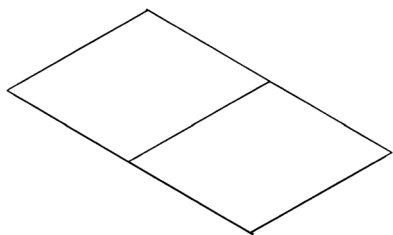
PRELLBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (16 por 8 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e ao redor dela deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede (entre 4 e 5 centímetros de largura), fita ou corda cuja parte superior fica a 40 centímetros de altura em relação ao chão. A rede/fita/corda é presa em cada extremidade lateral a um poste posicionado sobre a intersecção entre as linhas central e lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (quicando duas vezes consecutivas, mesmo que o segundo quique seja fora de seus limites) após a bola ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *volleyball*, com 62 a 68 centímetros de circunferência e 320 a 380 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas, mas somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser suspenso por 2 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar. Se a conduta for reiterada ou mais grave, o jogador pode ser suspenso até o fim do *set*, não podendo entrar um substituto em seu lugar. Se a conduta for novamente reiterada ou ainda mais grave, o jogador pode ser expulso do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 10 minutos cada, sendo permitido o empate.

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

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), na qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra.

Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro da quadra, mas o segundo pode ser fora), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede; bola sacada ou golpeada pela equipe toca na rede (mesmo que ainda assim passe para o lado da quadra adversária); equipe golpeia a bola diretamente à quadra contrária, sem antes ter quicado uma vez na própria quadra; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola diretamente para fora dos limites da quadra; equipe toca na rede ou postes; equipe deixa a bola quicar mais de uma vez consecutiva no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes na bola em um mesmo *rally*; jogador retém ou conduz a bola ou não a golpeia diretamente contra o chão; jogador invade a meia quadra adversária.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor dela), mas não podem invadir a meia quadra adversária.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo por qualquer jogador da equipe atacante, consistindo basicamente no golpe na bola com o punho ou antebraço, de forma que ela quique uma vez na sua própria quadra e depois passe

sobre a rede, indo à meia quadra contrária. Se a equipe sacadora marca o ponto, a outra equipe passa a sacar (qualquer jogador). Se a equipe receptora marca o ponto, a equipe sacadora continua sacando (qualquer jogador). Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com um dos punhos ou antebraços e a bola somente pode ser golpeada (não pode ser retida ou conduzida). Os dedos devem estar tocando a palma da mão e o polegar deve estar na lateral do dedo indicador, sendo obrigatório que a bola tenha trajetória descendente e quique na própria quadra após cada golpe. Contudo, embora a bola deva ser golpeada contra o solo, não precisa ser em trajetória vertical (pode ser em diagonal) e o golpe pode ser a qualquer altura, inclusive próximo ao solo (o que permite que a trajetória da bola seja quase horizontal, permitindo um ataque mais difícil de ser recepcionado pela equipe adversária). O golpe em direção à quadra adversária também deve fazer a bola quicar uma vez na própria quadra, assim como no caso do saque. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Na recepção da bola proveniente do adversário, a equipe pode tocá-la antes ou depois de quicar uma vez no chão da sua própria quadra. Na troca de passes entre a própria equipe, um jogador sempre tocará na bola após ela ter tocado o chão, vez que é obrigatório que a bola seja golpeada em direção ao chão antes de chegar a outro destino. A bola não pode ser passada diretamente sobre a rede, sem quique na própria meia quadra. Um mesmo jogador não pode golpear duas vezes a bola no

mesmo *rally*. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor dela (mas o quique deve ser sempre dentro da quadra). Um jogador pode golpear a bola no espaço aéreo além da rede, desde que seja para recuperá-la após um golpe malfeito pela sua equipe e desde que a equipe ainda tenha direito a um toque na bola. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem fingir (fingir que vão realizar um golpe, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Os jogadores podem recepcionar a bola em qualquer posição, inclusive agachados ou projetando-se contra o solo, especialmente porque é comum que a bola proveniente do adversário seja quase rasteira e com deslocamento horizontal. Bloqueios não são proibidos, mas em razão da altura e velocidade da bola e principalmente da necessidade da bola tocar na própria quadra antes de passar à quadra adversária, não fazem muito sentido. Contatos físicos não são admitidos.

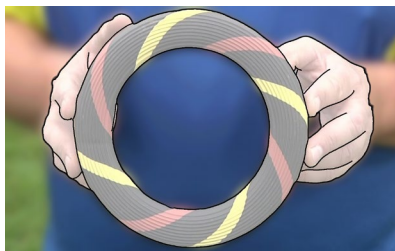
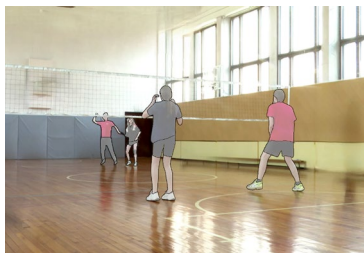
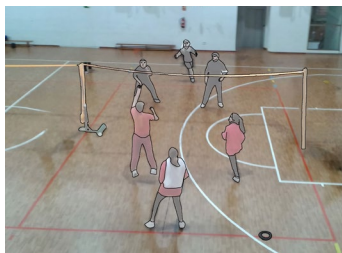
RINGO (RINGO SPORT OU POLISH RINGO OU POLSKIE RINGO) (SIMPLES, DUPLAS E TRIOS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular, em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (areia, grama) e dividida ao meio por uma linha central. Para o jogo em duplas ou trios, a quadra tem 18 por 9 metros. Para o jogo de simples, a quadra tem 16 por 8 metros. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma fita (ou corda ou rede) posicionada a 2,43 metros de altura em relação ao chão. Fitas de 25 centímetros de comprimento devem ser presas à fita principal, para melhorar sua visualização. A fita principal é presa a postes posicionados a uma distância segura de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: o móbil é um anel (argola) de borracha, com aproximadamente 1 a 2 centímetros de diâmetro de espessura, 17 centímetros de diâmetro e 160 a 165 gramas de peso. No jogo em duplas ou trios, dois anéis são utilizados simultaneamente em uma partida.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo de simples), 2 (jogo em duplas) ou 3 jogadores (jogo em trios), não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas e substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 1 único tempo, até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até

o limite de 17 pontos (ou seja, havendo empate em 16 a 16, vence a equipe que marcar o 17º ponto primeiro).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque, realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio do anel sobre a fita por meio de lançamento realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo (no jogo de duplas ou trios, um jogador de cada equipe saca simultaneamente ao adversário). A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. No jogo em duplas ou trios, o *rally* somente finaliza quando ambos os anéis já não estão mais em jogo. O novo *rally* inicia com um novo saque. Assim que a primeira equipe atinge 8 pontos, as equipes trocam de meia quadra. Saídas do anel e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar o anel no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a fita, por meio de um lançamento legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que o anel toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. No jogo em duplas

ou trios, cada anel conta 1 ponto e o *rally* somente é finalizado quando ambos os anéis estão fora de jogo (ou seja, após o primeiro anel ser vencido por uma das equipes, o jogo não para até que o outro anel seja finalizado, sendo a pontuação do *rally* contabilizada depois disso). Dessa forma, uma equipe pode marcar 0, 1 ou 2 pontos em um *rally*. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: no saque ou durante o *rally*, a equipe não consegue enviar o anel sobre a fita; equipe envia o anel para fora dos limites da quadra; equipe deixa o anel cair no chão da própria meia quadra; jogador manuseia ou lança o anel de maneira ilegal; jogador toca na fita; jogador invade a meia quadra oposta, sobre ou sob a fita.

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

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no lançamento do anel diretamente para meia quadra contrária (sobre a fita). No jogo de simples, apenas um jogador saca. No jogo em duplas ou trios, um jogador de cada equipe saca simultaneamente (se uma equipe ainda estiver em posse do anel quando o saque adversário ultrapassa a fita, não pode mais fazer seu saque e 1 ponto é concedido ao adversário). No jogo de simples, o mesmo jogador saca 3 vezes seguidas. No jogo em duplas ou trios, o mesmo jogador

saca 5 vezes seguidas. Se o jogo estiver empatado em 14 ou mais pontos, os saques passam a ser alternados entre as equipes (no jogo de duplas ou trios, o saque é alternado entre os jogadores de cada equipe). No jogo de simples, se o saque tocar na fita e ainda assim passar à meia quadra adversária, deve ser repetido. Se o erro se repetir consecutivamente, 1 ponto é atribuído ao adversário. No jogo de duplas ou trios, se o mesmo erro ocorrer, o saque não é repetido e ninguém recebe pontos. Tanto no saque quanto durante o *rally*, o anel deve ser manuseado com uma única mão. Enquanto está na mão, não pode tocar no corpo (exceto o antebraço). A mesma mão que recebe o anel deve lançá-lo. Se o anel escapar durante a recepção, o jogador pode pegá-lo antes que toque o chão, mas desde que com a mesma mão. No jogo de duplas ou trios, um companheiro pode pegar o anel que escapa da recepção do outro. Passes são proibidos. O anel pode ser recepcionado por mais de um jogador simultaneamente, mas somente um deles pode lançá-lo. Um mesmo jogador pode ter posse simultânea de dois anéis, desde que um em cada mão. Não há tempo de posse do anel, mas ela deve ser rápida, com um movimento contínuo e fluido entre recepção e lançamento. O jogador pode receber o anel saltando, mas deve ter ao menos um dos pés em contato com o chão para lançá-lo. Passos em posse do anel são permitidos, desde que sejam suficientes para frenagem e estejam em acordo com a continuidade e fluidez do movimento entre recepção e lançamento. Movimentos descontínuos e fintas de lançamento são faltosos, atribuindo-se

1 ponto ao adversário. A trajetória do anel após o lançamento deve ser horizontal ou diagonal e o anel deve manter rotação constante. Se o anel assumir uma posição vertical ou der uma cambalhota, há uma falta e 1 ponto é atribuído ao adversário. É proibido golpear (rebater) o anel. No jogo em duplas ou trios, quando um dos anéis já saiu de jogo, cada equipe tem direito a mais um lançamento do anel restante. Se ninguém o derrubar na quadra adversária ou cometer um erro, encerra-se o *rally* sem que ele gere pontuação. Quando ambos os anéis ainda estão em jogo, mas há demora na pontuação, o árbitro dá um aviso e, então, cada equipe tem direito a mais 3 lançamentos. Se o terceiro lançamento de uma equipe for recepcionado pela equipe adversária, esta marca 1 ponto. Se o anel tocar na fita (exceto no saque), mas ainda assim ultrapassá-la por cima, o jogo continua. Nenhum jogador pode ultrapassar a fita para lançar o anel. Se os anéis se chocarem, continuam em jogo. Se um anel cair dentro da quadra, é ponto da equipe que joga na outra meia quadra. Se um anel cair fora da quadra, é ponto da equipe contrária àquela que o lançou. Sem o anel, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção do anel lançado pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. O jogador pode receber o anel a qualquer altura, inclusive saltando, caindo, lançando-se ao chão, rolando etc. Mesmo tendo posse

de um anel, o jogador pode receber o outro, desde que com a outra mão e que a recepção do segundo não atrase o lançamento contínuo e fluido do primeiro. Bloqueios não são proibidos, mas como o jogador não pode golpear o anel e nem mesmo lançá-lo estando com ambos os pés fora do chão, não fazem muito sentido. Contatos físicos não são admitidos.

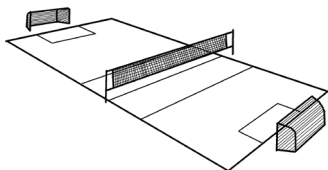
ROCBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de ataque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Dentro de cada meia quadra, centralizada e partindo da linha de fundo, há uma área retangular de 2,6 por 1,8 metros (área do goleiro). Posicionada sobre a linha central há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,43 metros de altura (2,24 metros para mulheres) em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros e na extremidade inferior uma faixa de 5 centímetros. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros de cada linha lateral. Centralizada a três metros de cada linha de fundo, há uma baliza (gol), com 2,6 metros de largura por 1,8 metros de altura. As traves são consideradas parte da quadra.

Alvo: é tanto o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante), quanto as balizas posicionadas atrás das linhas de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *volleyball*, com 66 a 68 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles, mas com direitos e deveres determinados pela posição em que cada um encontra-se em quadra a cada momento. Há três posições possíveis: jogador de frente (2 jogadores), jogador de trás (2 jogadores) e goleiro. No momento do saque (saque é a forma de início de cada jogada) adversário, os 2 de frente devem estar à frente da linha de 3 metros, os 2 de trás atrás da linha de 3 metros e o goleiro dentro da área do goleiro. Durante o saque da própria equipe, os jogadores não precisam estar nas posições, desde que os 2 de trás e o goleiro estejam mais atrás do que os 2 da frente. As posições são numeradas e, no momento do saque da equipe adversária, todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 3 na frente esquerda; posição 2 na frente direita; posição 4 na traseira esquerda; posição 5 na traseira central (goleiro); e posição 1 na traseira direita. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada *set*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na posição 5 vai para 4, jogador que estava na 4 vai para 3 e assim por diante, até que o jogador que estava na posição 1 vai para a 5). Dessa forma, não há um goleiro fixo, com todos os jogadores passando por essa posição, assumindo seus direitos e deveres. Os jogadores da frente e de trás (não o

goleiro) da equipe que recebe o saque somente podem se movimentar livremente após a recepção. O goleiro, após o golpe do sacador na bola, pode se deslocar livremente pela quadra, desde que não ultrapasse a linha de 3 metros (porém, pode saltar de trás dela, golpear a bola e cair à sua frente, logo retornando para trás). O goleiro é o único jogador que pode defender a baliza de uma bola diretamente enviada por um saque adversário. Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são ilimitadas e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 tempos (chamados *sets*), cada um disputado até que a primeira equipe atinja 25 pontos. Contudo, o *set* somente é finalizado se o 25º for marcado pela equipe sacadora e se for a partir de um *rally*. Ou seja, se o 25º ponto for feito pela equipe sacadora diretamente a partir de um saque ou se for feito pela equipe receptora, o jogo continua. Neste caso, a pontuação a ser atingida para que uma equipe vença o *set* passa a ser 1 ponto acima da atingida pela equipe que ultrapassou os 25 pontos. Por exemplo, se a equipe receptora vence o *rally* e com isso marca seu 25º ponto, as equipes passam a precisar marcar 26 pontos para vencer o *set* (desde que, ao fazê-lo seja a equipe sacadora e a partir de um *rally*). Essa pontuação-limite vai subindo até que uma equipe atenda aos requisitos para vencer um *set*. Vence o jogo a equipe

que tiver maior pontuação (somados os pontos dos 4 sets) ao final do jogo, desde que vença também o 4º set. Se a equipe que tiver mais pontos ao final do jogo não vencer o 4º set, precisa vencer um set de desempate (chamado *tie-break* ou prorrogação). Se perder o *tie-break*, um novo *tie-break* é disputado. Quem vencê-lo é o vencedor do jogo. Ou seja, a equipe que tem mais pontos no jogo, mas perde o 4º set, deve vencer 1 *tie-break* (se vencê-lo, não é necessário disputar o 2º *tie-break*). Já a equipe que tem menos pontos no jogo, mas vence o 4º set, deve vencer dois *tie-breaks*. Vence um *tie-break* a equipe que atingir 10 pontos ou marcar 1 gol, o que acontecer primeiro. A regra de que o último ponto deve ser feito pela equipe sacadora e a partir de um *rally* também se aplica ao *tie-break*.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. Até o golpe na bola, o goleiro da equipe receptora deve estar em sua área. Os demais jogadores da equipe receptora devem permanecer em suas posições até a recepção. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No set subsequente inicia sacando a equipe

que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *tie-break*, para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando (se houver um segundo *tie-break*, inicia sacando a equipe que não iniciou no anterior). Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o *rocball* tem dois objetivos centrais: acertar a bola no chão da meia quadra adversária e fazer a bola ultrapassar por completo a baliza, marcando um gol. Contudo, conforme o lance, há diferentes pontuações:

- ponto de quadra (1 ponto): equipe (exceto o goleiro) acerta a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal (as linhas limítrofes são consideradas parte da quadra). Contudo, é possível também marcar 1 ponto quando a equipe adversária comete uma falta. As principais faltas são: equipe receptora não consegue enviar a bola sobre a rede, após a recepção do saque, utilizando um máximo de 2 golpes; equipe sacadora ou equipe receptora de uma bola que não seja a do saque, não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 5 golpes; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra (se a bola tocar uma das traves da baliza antes de tocar no chão, é válida, pois elas são

consideradas parte da quadra); equipe toca nos postes ou nas cordas de sustentação da rede; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola (exceto quando o primeiro deles é o bloqueio) ou a conduz; jogador toca na rede; jogador invade ilegalmente a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede; erro na rotação e/ou no posicionamento dos jogadores no início de cada *rally*;

- *face* (1 ponto): equipe acerta a bola diretamente em uma das traves adversárias e bola não entra no gol. Para valer o ponto, a bola não pode quicar ou ter sido tocada por um defensor antes de tocar na trave.

- *ace* (2 pontos): quando a equipe receptora consegue receber o saque, mas não consegue devolver a bola legalmente sobre a rede e dentro da meia quadra adversária;

- *xunc* (2 pontos para equipe ou retirada de 2 pontos do adversário): quando a equipe receptora não consegue receber o saque adversário (bola toca direto no chão) (equipe sacadora pode escolher entre ganhar 2 pontos ou diminuir 2 pontos do adversário);

- penalidade (retirada de 1 ponto da equipe sacadora): sacador erra seu primeiro saque (se a equipe tem 0 pontos, 1 ponto é dado ao adversário). Se o sacador erra seu segundo ou subsequentes saques, não perde ponto e não é dado ponto ao adversário (a única consequência é que o saque passa ao adversário);

- *kee* (2 pontos): ponto de quadra é marcado por um goleiro.

- gol (3 pontos): bola ultrapassa por completo a baliza diretamente após um golpe do ataque ou depois de quicar ou depois de ricochetear em algum jogador da defesa.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador da equipe receptora deve estar na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (goleiro pode se movimentar após o saque e demais jogadores após a recepção); no momento do saque, os jogadores de trás da equipe sacadora devem estar atrás dos jogadores da frente; no momento do saque, somente o goleiro da equipe receptora pode ocupar a área entre a linha de fundo e o gol, defendendo-o; o goleiro não pode ultrapassar a linha de 3 metros (pode saltar de trás, golpear a bola e cair à frente, logo voltando para trás); um jogador jamais pode invadir a meia quadra adversária, mas pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem; um jogador pode invadir a meia quadra adversária sob a rede, desde que não interfira na ação alheia e seus pés não ultrapassem completamente a linha central ou desde que o rally já tenha finalizado.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado por um jogador de trás da linha de fundo, consistindo basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente (sobre a rede) para meia ou baliza contrária. O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço. O sacador pode também lançar a bola à frente da linha de fundo, saltar de trás desta, golpear a bola e aterrissar dentro da quadra (ao saltar, pisar sobre a quadra ou linha de fundo, comete uma falta). No primeiro e segundo *set*, o saque é realizado pelo lado direito da quadra (posição 1). No terceiro e quarto *set*, o saque é realizado pelo lado esquerdo da quadra (posição 4). No *tie-break*, cada equipe pode escolher o lado do seu saque. Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Ao receber o saque adversário, a equipe receptora tem direito de dar, no máximo, 2 golpes na bola. Se conseguir, ambas as equipes têm direito de dar, no máximo, 5 golpes na bola em cada posse (ou seja, em cada vez que a bola é enviada

sobre a rede pela outra equipe). Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece ou golpeia a bola abaixo à frente corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra ou baliza adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola é válido, desde que não haja retenção, lançamento ou condução. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente por fora da rede). Somente no momento do saque adversário, o goleiro da equipe receptora é o único que pode invadir o espaço entre a linha de fundo e a baliza. O goleiro não pode ultrapassar a linha de 3 metros, mas pode saltar de trás dela, golpear a bola e cair à sua frente, retornando para trás o mais breve possível. Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo de rede

(exceto o bloqueio), mas sua mão/braço pode ultrapassá-lo após golpear a bola e desde que não interfira na ação do adversário. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede e não pode ser realizado pelo goleiro. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim vá em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 5 golpes (ou 2, se for a primeira posse da equipe receptora), pois o bloqueio não conta como um desses golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em conta que o bloqueio não conta como um golpe. Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 5 (ou 2) golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do

espaço e a defesa da baliza (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções e a baliza). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por quantos jogadores a equipe quiser (exceto o goleiro). O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede, podendo tocar na bola somente se não interferir na jogada adversária. Caso o adversário esteja realizando uma ação de levantamento ou um golpe de ataque, o bloqueador somente pode tocar na bola sobre a rede ou em sua própria meia quadra. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque pode ser bloqueado por qualquer um dos 2 jogadores da frente. Qualquer jogador pode defender a baliza (exceto no espaço entre a linha de fundo e a baliza após o saque adversário, possível somente ao goleiro), mas nenhum pode segurar a bola para fazê-lo. Se, após

o golpe de defesa da baliza for possível continuar os golpes da equipe, o *rally* continua. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

SNOW VOLLEYBALL

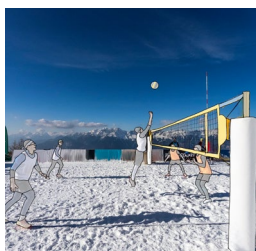
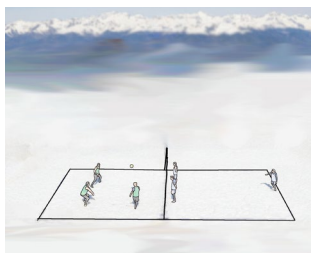


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (16 por 8 metros), em superfície de neve (mínimo aproximadamente de 30 centímetros de profundidade). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,43 metros de altura (2,24 metros para mulheres) em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros e na extremidade inferior uma faixa de 5 centímetros. Presa na rede, acima de cada linha lateral há uma antena (vara flexível) com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento, dos quais 80 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 70 centímetros de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido

enviada sobre a rede e entre as antenas, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *volleyball*, com 66 a 68 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique. Os jogadores usam calçados com aderência na neve.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles ou posições (setores de atuação) obrigatórias em quadra. Contudo, os jogadores devem seguir uma ordem (sequência) de saque (saque é o golpe de início de cada jogada). Por exemplo, na primeira conquista de saque da equipe deve sacar o jogador A, na segunda o jogador B e na terceira o jogador C, repetindo-

se a ordem a partir daí. As substituições são limitadas a 2 por *set* e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador somente pode deixar e/ou retornar ao jogo uma vez em cada *set*. Se retornar, pode ser no lugar de qualquer outro jogador e em uma posição igual ou diferente da original da ordem de saque. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*, podendo entrar um substituto em seu lugar. Se a conduta for reiterada ou mais grave, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede (e entre as antenas) por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo.

A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. A cada 5 pontos marcados (somando ambas as equipes), as equipes trocam de meia quadra. No segundo *set*, a equipe que não venceu o sorteio inicial tem o direito de escolher entre a bola (iniciar o segundo *set* sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas (e seu prolongamento imaginário), por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre

as antenas) utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe toca a bola em uma das antenas, nos postes, nas cordas de sustentação da rede ou na própria rede, fora das antenas; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola (exceto quando o primeiro deles é o bloqueio ou quando é o primeiro contato da equipe com a bola advinda do adversário e desde que não seja com a ponta dos dedos acima da cabeça) ou a conduz; jogador toca na rede ou antena (exceto se o contato com a rede é ocasionado por uma bola lançada contra ela); jogador invade a meia quadra oposta, interferindo nas ações do adversário; equipe viola a ordem (sequência) de saque; jogador comete uma conduta antidesportiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua meia quadra (exceto o sacador, que fica atrás da sua linha de fundo); um jogador pode invadir a meia quadra adversária e a área livre ao redor dela, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meia quadra contrária (sobre

a rede e entre as antenas). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço. O sacador pode também lançar a bola à frente da linha de fundo, saltar de trás desta, golpear a bola e aterrisar dentro da quadra (contudo, se, ao saltar, pisar sobre a quadra ou linha de fundo, comete uma falta). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar (respeitando a ordem de saque). Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. A exceção é o primeiro contato com a bola advinda do adversário, desde que duas partes do corpo a toquem em uma única ação e que não sejam as pontas do dedo acima da cabeça. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que o outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece

ou golpeia a bola à frente do corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola é válido, desde que não haja retenção, lançamento ou condução e desde que, em se tratando de um ataque realizado com toque/voleio, a bola obrigatoriamente siga uma trajetória perpendicular à linha dos ombros. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo de rede (exceto o bloqueio), mas sua mão/braço pode ultrapassá-lo após golpear a bola e desde que não interfira na ação do adversário. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe permanece com o direito a 3 golpes na bola, pois o bloqueio não conta como um dos 3 golpes possíveis. O próprio bloqueador pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva (neste

caso, contabilizará apenas 1 golpe da equipe). Sempre que a bola toca na rede (entre as antenas), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento do companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por um, dois ou três defensores. O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede, podendo tocar na bola somente se não interferir na jogada adversária. Caso o adversário esteja realizando uma ação de levantamento ou um golpe de

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

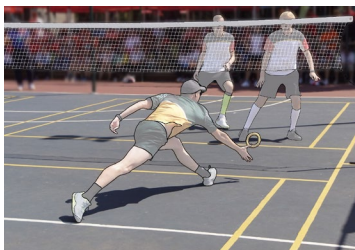
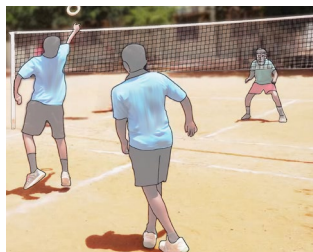
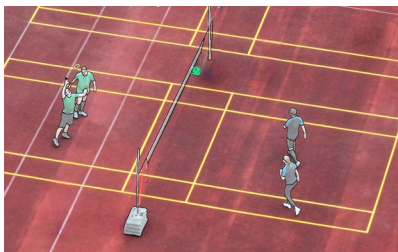
TENNIQUOITS (TENNIKOIT OU RING TENNIS OU RINGTENNIS OU DECKTENNIS) (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (12,20 por 6,60 metros) (para o jogo em duplas mistas, a quadra é de 12,20 por 5,50 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 90 centímetros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha morta). A área entre a linha central e a linha morta é chamada de zona neutra. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 40 a 70 centímetros de largura e cuja parte superior fica a 1,65 metros de altura em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido). A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 30 centímetros de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: o móbil é um anel (argola) de borracha, com 2,5 a 3,5 centímetros de diâmetro de espessura, 17 a 18 centímetros de diâmetro e 190 a 220 gramas de peso.

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 10 minutos cada, sendo admitido o empate.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio do anel sobre a rede por meio de lançamento realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. Durante o saque, todos os jogadores (exceto o sacador) devem ter ambos os pés dentro da quadra. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No segundo tempo subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no primeiro tempo. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar o anel no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um lançamento legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que o anel toca o chão (dentro

da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador salta ou invade a quadra antes de soltar o anel; saque toca na rede, cordas ou postes; no saque ou durante o *rally*, a equipe não consegue enviar o anel sobre a rede; equipe envia o anel para fora dos limites da quadra; equipe deixa o anel cair no chão da própria meia quadra; jogador manuseia ou lança o anel de maneira ilegal; jogador toca na rede; jogador invade a meia quadra oposta, sobre ou sob a rede; jogador comete uma conduta antidesportiva.

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

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no lançamento do anel diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede). Para tanto, o jogador deve ter ao menos um dos pés em contato com o chão (não pode saltar) e não pode pisar na linha de fundo ou à frente dela antes de voltar o anel. O saque pode ser realizado e recepcionado por qualquer jogador de cada equipe, não havendo algum tipo de ordem/sequência. Se o saque tocar na rede (mesmo que ainda assim a ultrapasse), cordas ou postes, o jogo é paralisado, sendo atribuído ponto e saque para o adversário. Tanto no

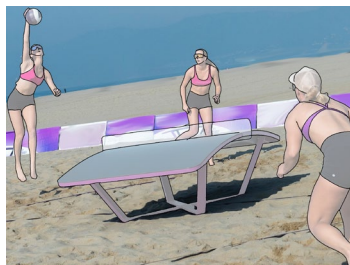
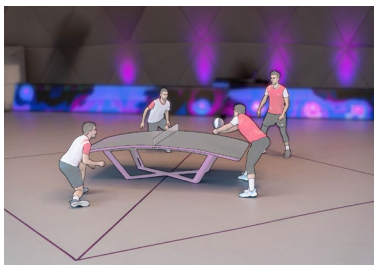
saque quanto durante o *rally*, o anel deve ser manuseado com uma única mão. Enquanto está na mão, não pode tocar no corpo (exceto o antebraço). A mesma mão que recebe o anel deve lançá-lo. Se o anel escapar durante a recepção, o jogador pode pegá-lo antes que toque o chão, mas desde que com a mesma mão. No jogo de duplas, somente um jogador pode tocar no anel a cada posse. No caso de duplas de homens ou mulheres (mas não nas duplas mistas), é obrigatória a alternância de posse do anel entre a dupla. Ou seja, cada vez que o anel é enviado pela equipe adversária, o jogador que não o recebeu na posse anterior deve recebê-lo. Passes, toques simultâneos e toques consecutivos no anel são proibidos (somente no jogo em duplas mistas, há duas exceções: se o anel escapar durante a recepção, o companheiro pode pegar o anel antes que toque o chão; os dois companheiros podem receber o anel simultaneamente, mas somente um deve lançá-lo). Não há tempo de posse do anel, mas ela deve ser rápida, com um movimento contínuo e fluido entre recepção e lançamento. Não é permitido fazer paradas bruscas, fintas ou mudanças bruscas na trajetória do braço de lançamento. O jogador pode receber o anel saltando, mas deve ter ao menos um dos pés em contato com o chão para lançá-lo. Se, na recepção do anel, o jogador tem ambos os pés no chão, não pode dar passos para o lançamento. Se, na recepção do anel, o jogador tem somente um ou nenhum pé no chão, pode dar somente um passo para completar o lançamento. No caso de uma recepção muito difícil, em que o jogador precisa correr

ou lançar-se ao chão, são permitidos alguns passos para frenagem ou o ajuste (reequilíbrio) da posição para lançamento. A trajetória inicial do anel após o lançamento deve ser ascendente ou em linha reta, mas jamais descendente. Além disso, o anel deve manter uma trajetória estável, não podendo dar cambalhotas e nem mesmo oscilar mais do que sua própria espessura (não pode oscilar mais que 3,5 centímetros). É proibido golpear (rebater) o anel. Se o anel tocar na rede (exceto no saque), mas ainda assim ultrapassá-la por cima, o jogo continua. Nenhum jogador pode ultrapassar a rede para lançar o anel. Sempre que a recepção do anel é retardada (pega simultânea pela dupla mista, anel recuperado pelo jogador após ter escapado, queda do jogador ao receber), o lançamento deve ser em direção à parte traseira da meia quadra adversária. Sem o anel, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção do anel lançado pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. O jogador pode receber o anel a qualquer altura, inclusive saltando, caindo, lançando-se ao chão, rolando etc. Bloqueios não são proibidos, mas como o jogador não pode golpear o anel e nem mesmo lançá-lo estando com ambos os pés fora do chão, não fazem muito sentido. No jogo em duplas de homens ou mulheres (não no caso de duplas mistas), como a posse deve ser alternada entre os jogadores da dupla,

é importante que aquele que está na vez de receber, assuma uma posição centralizada na meia quadra, enquanto o outro abre espaço para essa recepção. Contatos físicos não são admitidos.

TEQVOLY

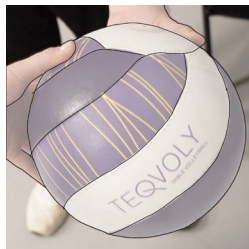
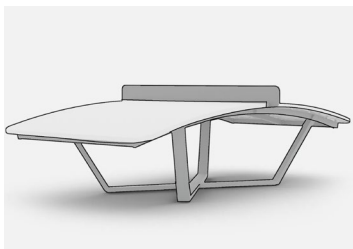
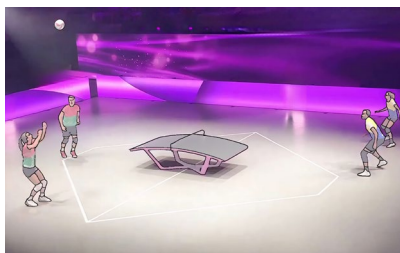


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é em formato de hexágono cuja largura da linha central é de 8,50 metros e largura de cada linha de fundo (paralela à linha central) é de 1,50 metros. O vértice central é formado pelas 4 linhas laterais e os vértices das pontas são formados pelas intersecções entre as linhas laterais com as linhas de fundo. A superfície da quadra deve ser rígida (madeira, cimento). Ao redor da quadra deve haver uma área livre de, no mínimo, 16 por 12 metros. No centro da quadra há uma mesa retangular de 3 metros de comprimento, 1,50 metros de largura, 76 centímetros de altura em seu centro e 56,5 centímetros nas pontas (linhas de fundo). Ou seja, na mesa há um declive arredondado do centro em direção às pontas. Centralizada sobre a mesa há uma rede com altura de 14 centímetros.

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

subseqüencialmente impossibilitando ou dificultando a recepção da equipe defensora.



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

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate.

Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1) (partidas com mais *sets* podem ser realizadas, conforme o regulamento da competição). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 12 pontos. No *tie-break*, se houver empate em 11, vence a equipe que conseguir abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

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

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar uma vez na meia mesa da equipe adversária (equipe defensora), subsequencialmente impossibilitando ou dificultando a recepção por parte desta equipe. Cada vez que, após tocar a meia mesa, a bola toca o chão da meia quadra adversária ou área livre ao redor dela ou mesmo vai além desta área livre, a equipe que joga na outra meia quadra (equipe atacante) marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: equipe não respeita a ordem do saque; sacador não consegue enviar a bola sobre a rede e quicando uma única vez na meia mesa adversária; equipe não consegue enviar a bola para meia mesa adversária e sobre a rede realizando no mínimo 1 passe e utilizando um máximo de 3 golpes; equipe, após seu primeiro golpe na bola em cada jogada, a deixa tocar no chão ou na sua meia mesa; equipe não deixa a bola enviada pelo adversário tocar em sua meia mesa; bola enviada pela equipe toca mais de uma vez na meia mesa adversária (ou seja, a bola deve quicar uma vez na mesa e então ir além dela); jogador realiza dois golpes consecutivos na bola (exceto quando a bola golpeada por ele toca na rede e volta à sua meia quadra, antes de tocar na mesa ou chão); jogador retém ou conduz a bola; jogador toca mesa ou rede; jogador invade a meia quadra oposta, interferindo nas ações do adversário; bola toca na lateral da mesa;

sacador realiza dois saques consecutivos na borda (após o primeiro, repete o saque; se o erro se repetir, é ponto adversário). Uma equipe pode também marcar 2 pontos por meio de um procedimento chamado ponto duplo. Cada equipe tem direito de solicitar um ponto duplo em cada *set*, sendo sacadora ou receptora. Basta a equipe, antes do saque, indicar que quer que aquele *rally* valha o ponto duplo. Se a equipe vencer o *rally*, recebe 2 pontos em vez de 1. Se perder o *rally*, a outra equipe recebe 1 ponto normalmente. Ambas as equipes podem solicitar o ponto duplo em uma mesma jogada. Quando a bola toca na borda da mesa e não continua em movimento para cima da mesa, há um *let* (o *rally* é paralisado sem que nenhuma equipe pontue e o saque é repetido). Contudo, se o jogador der continuidade à jogada antes que a bola toque o chão, o *rally* continua.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço livre ao redor dela), mas há alguns condicionantes: para atacar uma bola em sentido descendente, o jogador deve estar fora da quadra (ou seja, deve estar no espaço livre ao redor da quadra) (mulheres podem saltar de fora da quadra, atacar a bola em sentido descendente e cair dentro da quadra; homens não); se a equipe ataca uma bola à meia mesa adversária de dentro da sua meia quadra e a bola é devolvida, o próximo ataque deve obrigatoriamente ser realizado de fora da meia quadra (ou seja, deve ser realizado da área livre ao redor da meia quadra); um

jogador pode invadir a meia quadra adversária e a área livre ao redor dela somente para recuperar uma bola, devolvendo-a para sua meia quadra, se a equipe ainda tiver direito a mais um toque.

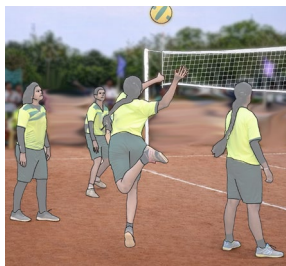
Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meia mesa contrária (sobre a rede). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço, tendo ambos os pés no chão. Um mesmo jogador saca 4 pontos consecutivos, para um mesmo receptor (isso significa que cada saque somente é contabilizado se seu desfecho for um ponto; se o desfecho for um *let*, o saque é repetido). Após os 4 saques válidos do mesmo jogador, a outra equipe passa a sacar. Cada vez que uma equipe recupera o direito de fazer os 4 saques, deve sacar aquele que não o fez na série anterior de 4 saques. No caso do *tie-break*, o saque é alternado entre as equipes para o início de cada *rally* (e não mais após os 4 saques de um mesmo jogador). Durante o *rally*, a manipulação da bola é exclusivamente com braços ou mãos (exceto na bola enviada pelo adversário, que pode ser tocada por qualquer parte do corpo). Em qualquer caso, somente pode ser golpeada (rebatida) e nunca retida ou conduzida. Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola (exceto se a bola golpeada por ele toca na rede e volta à própria

meia quadra, mas desde que o segundo golpe seja antes da bola tocar na mesa ou chão; neste caso, se for o segundo toque da equipe, o jogador deve passar a bola ao companheiro; se for o terceiro toque, o jogador deve enviar a bola à meia mesa adversária). Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem o dever de realizar no mínimo um passe e o direito de dar, no máximo, 3 golpes. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor dela. Os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece ou golpeia a bola à frente do corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, a bola somente pode ter trajetória descendente em direção à meia mesa adversária se for golpeada de fora da quadra. Homens, se saltarem, somente podem golpear a bola com trajetória descendente se aterrissarem também fora da quadra. Mulheres podem golpear a bola com trajetória descendente se saltarem de fora da quadra, mesmo que aterrissassem dentro. De dentro da quadra a trajetória deve ser sempre ascendente. Se a equipe ataca uma bola à meia mesa adversária de dentro

da sua meia quadra e a bola é devolvida, o próximo ataque deve obrigatoriamente ser realizado de fora da meia quadra (ou seja, deve ser realizado da área livre ao redor da meia quadra). Um jogador pode invadir a meia quadra adversária ou área livre ao redor dela para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que a equipe ainda tenha um golpe restante. Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo de rede. Se a bola tocar na rede e passar sobre ela, o jogo continua somente se não quicar duas vezes consecutivas sobre a mesa. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente. Pode fintar (fingir que vai realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento do companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos com os adversários não são admitidos.

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

THROWBALL

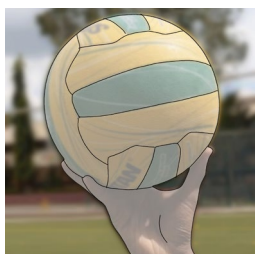
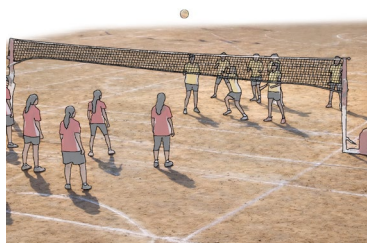
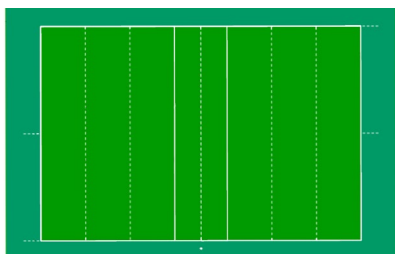


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18,30 por 12,20 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra há 4 linhas a ela paralelas. A primeira fica a 1,50 metro da linha central, a segunda a 2,55 metros da primeira, a terceira a 2,55 metros da segunda e a quarta a 2,55 metros da terceira. A área formada entre a primeira linha de cada equipe chama-se zona neutra. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Cada área livre ao fundo da quadra deve ser dividida ao meio por uma linha paralela à lateral (a parte direta, considerando a visão de frente para o centro da quadra, é chamada de área de saque). Posicionada sobre a linha central há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,30 metros de altura em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros. Presa na rede, acima de cada linha lateral há uma antena com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento (vara flexível),

dos quais 80 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a 45 centímetros de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association*, com 70 centímetros de circunferência e 440 a 460 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, não havendo diferenciação de

papéis entre eles, mas havendo posições específicas em cada momento, relacionadas à rotação obrigatória da equipe para que todos os jogadores saquem (saque é o golpe de início de cada jogada). Os jogadores iniciam cada jogada (*rally*) em umas das três áreas de trás da sua meia quadra (ou seja, exceto na zona neutra, que é área mais próxima à rede). As posições são numeradas e, no momento do saque, todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 1 na zona frontal esquerda; posição 2 na zona frontal direita; posição 3 na zona central direita; posição 4 no centro da zona central; posição 5 na zona central esquerda; posição 6 na zona posterior esquerda; e posição 7 na zona posterior direita. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada *set*), os jogadores devem passar à posição seguinte (da 1 para 2, da 2 para 3 etc.). Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente dentro de suas áreas. Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são limitadas a 5 por *set* e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador somente pode deixar e/ou retornar ao jogo uma vez em cada *set*. Se retornar, deve ser obrigatoriamente no lugar do jogador que o substituiu. O jogador que se encontra na posição 7 não pode ser substituído. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*, não podendo entrar um substituto em seu lugar. Se a conduta

for reiterada ou mais grave, o jogador pode ser expulso do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar. Sempre que a equipe estiver com um jogador a menos, deve jogar com somente 2 na zona central. Sempre que a equipe estiver com dois jogadores a menos, deve jogar com somente 1 na zona central.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 25 pontos ou, em caso de empate em 24, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até o limite de 27 pontos (ou seja, havendo empate em 26 a 26, vence a equipe que marcar o 27º ponto primeiro).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede (e entre as antenas) por meio de lançamento com uma das mãos, realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. Até a bola sair das mãos do sacador, todos os demais jogadores devem estar parados em sua posição, de acordo com o sistema de rotação. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo

de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe pontuadora. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *set* decisivo de desempate (chamado *tie-break*), para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. No *tie-break*, quando a primeira equipe atinge 13 pontos, há troca de meia quadra entre as equipes. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas (e seu prolongamento imaginário), por meio de um lançamento legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: erro na rotação das posições iniciais dos jogadores no início de cada *rally*; sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas); saque ou qualquer lançamento

toca na rede (mesmo que ainda assim a ultrapasse) ou cai na zona neutra; sacador pisa ou ultrapassa a linha de fundo antes de lançar a bola; sacador lança a bola abaixo da altura dos ombros ou com ambas as mãos; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas); equipe envia a bola para fora dos limites da quadra ou para zona neutra; equipe toca a bola na rede, antenas, postes ou cordas de sustentação da rede; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador recebe a bola de maneira ilegal; jogador lança a bola de maneira ilegal; jogador toca na rede ou antena; jogador invade a meia quadra adversária, a zona neutra ou a área livre.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a área em que estão jogando a cada momento (frontal, central ou posterior). Nenhum jogador pode entrar na zona neutra e na área livre (somente o sacador pode ocupar a parte posterior direita da área livre, no momento do saque). No momento do saque, cada jogador deve estar parado na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (podem se movimentar dentro de suas áreas somente após o saque sair da mão do sacador).

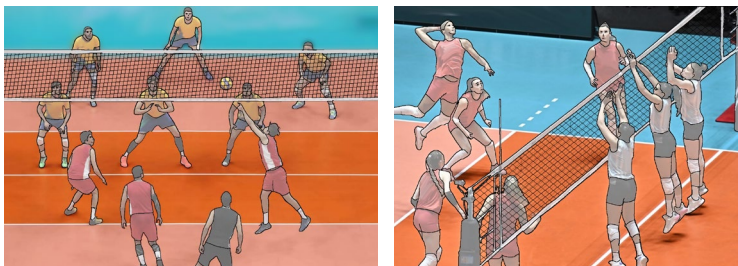
Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo (não pode ser pisada ou ultrapassada) pelo jogador que ocupa a posição 7 (traseira direita), consistindo no lançamento da bola diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede

e entre as antenas). O lançamento deve ser com apenas uma mão e acima da altura dos ombros. O saque não será válido se a bola tocar na rede ou cair na zona neutra. Se isso acontecer, a equipe adversária marcará 1 ponto e passará a ter o direito de sacar. Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar, sendo o sacador aquele que se encontra na posição 7, respeitando o sistema de rotação. A manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou duas mãos. A recepção da bola é obrigatoriamente realizada com ambas as mãos e desde que entre a altura superior da cabeça e acima da cintura e com ao menos um dos pés em contato com o chão. O lançamento da bola é realizado obrigatoriamente com apenas uma mão, acima da linha do ombro, dentro de um máximo de 3 segundos após a recepção. Pode ser feito em apoio ou com salto, mas desde que o jogador não dê mais que um passo desde a captura da bola. Além disso, o jogador deve obrigatoriamente lançar a bola com a mão do lado do corpo em que a recebeu. Ou seja, se recebeu a bola pela sua direita, lança com a mão direita. Se recebeu com a mão esquerda, lança com a mão esquerda. Se recebeu a bola centralizadamente, pode escolher com qual mão lançar. Não é permitido rebater a bola. Dois jogadores não podem tocar a bola simultaneamente. O jogador que recebe a bola é obrigado a lançá-la para a outra meia quadra. Por essa razão, não há troca de passes entre a equipe. A única oportunidade em que mais de um jogador da equipe toca na bola em uma

mesma jogada é quando o primeiro deixa a recepção escapar e o segundo consegue pegar a bola antes que ela toque o chão, recepcionando-a dentro das regras de recepção. Esse procedimento é permitido durante o *rally*, mas não na recepção do saque. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente dentro de suas áreas. Não há possibilidade de contato físico entre adversários, pois as equipes ficam separadas pela zona neutra, além da própria rede.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola lançada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. A recepção da bola é obrigatoriamente realizada com ambas as mãos e desde que entre a altura superior da cabeça e acima da cintura e com ao menos um dos pés em contato com o chão. Para tanto, é importante que os jogadores se antecipem à trajetória da bola, recepcionando-a altura adequada. Se, no momento da recepção, o jogador não adquire domínio e a bola cai, um companheiro pode pegá-la, desde que seja antes dela tocar no chão e que respeite as regras de recepção. A exceção é a recepção do saque, que não pode ser “salva” caso o receptor deixe a bola cair. Não há possibilidade de contato físico entre adversários, pois as equipes ficam separadas pela zona neutra, além da própria rede.

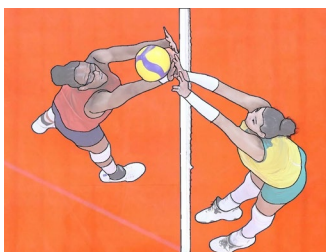
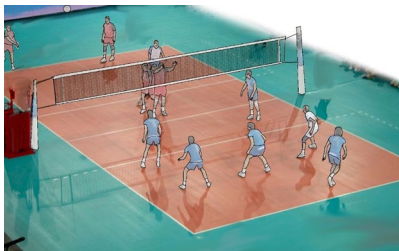
VOLLEYBALL (VOLEIBOL OU VÔLEI)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de ataque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,43 metros de altura (2,24 metros para mulheres) em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 7 centímetros e na extremidade inferior uma faixa de 5 centímetros. Presa na rede, acima de cada linha lateral há uma antena com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento (vara flexível), dos quais 80 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros de cada linha lateral.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais leve que a de *football association*, com 65 a 67 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, podendo ou não haver diferenciação de papéis entre eles, além de direitos e deveres determinados pela posição em que cada um encontra-se em quadra a cada momento. Em termos de papéis, há diferença entre os jogadores de quadra e o líbero. Os primeiros, que podem ser 6 (sem a presença

do líbero em quadra) ou 5 (com a presença do líbero em quadra) têm maior liberdade de ação, mas, em contraponto, restrições em relação à quantidade de substituições. O líbero (no máximo, 1) utiliza uniforme diferente dos demais, tem limitações em suas ações, mas, em contraponto, tem quantidade ilimitada de substituições. Quanto à posição, os jogadores iniciam cada jogada (*rally*) na linha de frente (3 jogadores) ou na linha de trás (3 jogadores). As posições são numeradas e, no momento do saque, todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 4 na frente esquerda; posição 3 na frente central; posição 2 na frente direita; posição 5 na traseira esquerda; posição 6 na traseira central; e posição 1 na traseira direita. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada *set*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 6 vai para 5, jogador que estava na 5 vai para 4 e assim por diante, até que o jogador que estava na 1 vá para a 6). Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente, mas ainda assim respeitam as regras da posição de início do *rally*, quais sejam: os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de frente podem enviar a bola sobre a rede estando à frente da linha de ataque; os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de trás somente podem enviar a bola sobre a rede, tocando-a a

qualquer altura, se estiverem atrás da linha de ataque ou saltarem de trás da linha de ataque. Estando dentro da linha de ataque, podem enviar a bola sobre a rede desde que, no momento do contato, ao menos parte da bola esteja abaixo do topo da rede. Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são limitadas a 6 por tempo de jogo (chamados *sets*) e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador somente pode deixar e/ou retornar ao jogo uma vez em cada *set*. Se retornar, deve ser obrigatoriamente no lugar do jogador que o substituiu. O líbero pode substituir e ser substituído ilimitadamente (sem contar como uma das 6 substituições dos demais jogadores), mas somente pelos jogadores que se encontram na linha de trás. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*, podendo entrar um substituto em seu lugar. Se a conduta for reiterada ou mais grave, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 25 pontos ou, em caso de empate

em 24, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede (e entre as antenas) por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. Até o golpe na bola, todos os demais jogadores devem estar em sua posição, de acordo com o sistema de rotação (e sem intencionalmente impedir a visão do adversário). Nenhum jogador de qualquer equipe pode mover-se bruscamente antes do saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No *set* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *set* anterior, exceto no caso do *tie-break*, para o qual é realizado novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (podem se movimentar após golpe de saque); os 3 jogadores que iniciam o *rally* na posição de trás podem deslocar-se livremente, mas não podem enviar a bola sobre a rede golpeando-a em altura acima da rede se estiverem à frente da linha de ataque; um jogador jamais pode invadir a meia quadra adversária, mas pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem; um jogador pode invadir a meia quadra adversária sob a rede, desde que não interfira na ação alheia e seus pés não ultrapassam completamente a linha central ou desde que o *rally* já tenha finalizado.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo pelo jogador que ocupa a posição 1 (traseira direita), consistindo basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede e entre as antenas). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço. O sacador pode também lançar a bola à frente da linha de fundo, saltar de trás desta, golpear a bola e aterrisar dentro da quadra (contudo, se, ao saltar, pisar sobre a quadra ou linha

de fundo, comete uma falta). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. A exceção é o primeiro contato com a bola atacada pelo adversário, desde que duas partes do corpo a toquem em uma única ação. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece ou golpeia a bola abaixo à frente do corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola é válido, desde que não

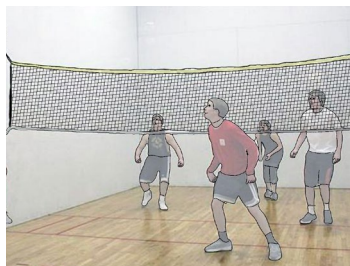
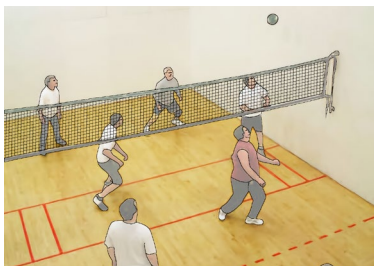
haja retenção, lançamento ou condução. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de frente podem enviar a bola sobre a rede, golpeando-a a qualquer altura e estando em qualquer lugar da sua meia quadra ou área livre ao redor dela. Já os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de trás somente podem enviar a bola sobre a rede, golpeando-a a qualquer altura, se estiverem atrás da linha de ataque (ou saltarem de trás da linha de ataque, aterrissando à sua frente somente após já terem golpeado a bola). Porém, estando à frente da linha de ataque, podem enviar a bola sobre a rede desde que, no momento do golpe, ao menos parte da bola esteja abaixo da altura do topo da rede. O líbero, em qualquer lugar da sua meia quadra, não pode enviar a bola sobre a rede se golpeá-la acima da altura do topo da rede. Ao mesmo tempo, nenhum jogador, em qualquer lugar da sua meia quadra, pode enviar a bola sobre a rede se golpeá-la acima da altura do topo da rede se o passe foi proveniente de um toque/voleio (levantamento com a ponta dos dedos acima da cabeça) feito pelo líbero. Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo da rede (exceto o bloqueio), mas

sua mão/braço pode ultrapassá-lo após golpear a bola e desde que não interfira na ação do adversário. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede e somente pode ser realizado pelos jogadores que iniciam o *rally* nas 3 posições da frente. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 3 golpes, pois o bloqueio não conta como um desses 3 golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em vista que o bloqueio não conta como um golpe. Sempre que a bola toca na rede (entre as antenas), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar

determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por, no máximo, 3 jogadores (os 3 que iniciam o *rally* nas posições de frente). O líbero jamais pode bloquear ou tentar bloquear. O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede, podendo tocar na bola somente se não interferir na jogada adversária. Caso o adversário esteja realizando uma ação de levantamento ou um golpe de ataque, o bloqueador somente pode tocar na bola sobre a rede ou em sua própria meia quadra. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

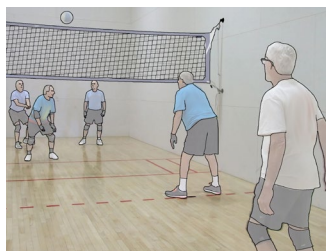
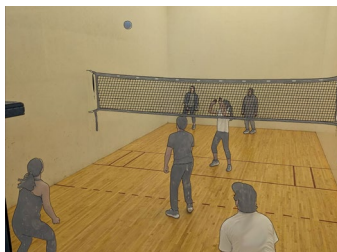
WALLYBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (12,20 por 6,10 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). Não há linhas laterais ou de fundo, mas sim paredes com altura de 6,10 metros, com um teto sobre elas. A quadra é dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, a 90 centímetros de parede de fundo, há uma linha paralela à linha central (linha de saque). A área entre a linha de saque e a parede é chamada de área de saque. Posicionada sobre a linha central há uma rede de 90 centímetros de largura e cuja parte superior fica a 2,45 metros de altura (2,24 metros para mulheres) em relação ao chão. Na extremidade superior da rede há uma faixa (lona, tecido). A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a suportes presos nas próprias paredes laterais.

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



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *volleyball* ou semelhante com 62 a 68 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2, 3 ou 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. No jogo em duplas ou trios, além disso, não há posições (setores de atuação) obrigatórias em quadra, mas os jogadores devem seguir uma ordem (sequência) de saque (saque é o golpe de início de cada jogada). Por exemplo, na primeira conquista de saque da equipe deve sacar o jogador A, na segunda o jogador B e assim por diante, repetindo-se a ordem após o último jogador sacar. No jogo em quartetos, há posições e um sistema de rodízio obrigatório. As posições são numeradas e, no momento do saque, todos

os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 4 na esquerda; posição 3 na frente; posição 2 na direita; posição 1 na traseira. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada tempo de jogo, chamado *game*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 4 vai para 3, jogador que estava na 3 vai para 2, jogador que estava na 2 vai para 1 e jogador que estava na 1 vai para 4). Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente, mas ainda assim respeitam as regras da posição de início do *rally*, quais sejam: os jogadores que iniciam o *rally* em uma das 3 posições de frente têm liberdade para atacar e defender. O jogador que inicia o *rally* na posição 1 não pode atacar (golpear a bola de cima para baixo em direção à meia quadra adversária) ou bloquear a bola. Quando uma equipe desrespeita a ordem das posições e rodízio, é penalizada com 1 ponto e direito de saque para equipe adversária. As substituições são limitadas a 2 por jogo e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *games*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate.

Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 15, 18 ou 21 (conforme o regulamento da competição), ou, em caso de empate no penúltimo ponto (14, 17 ou 20), até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de golpe realizado por um jogador posicionado na área de saque. No jogo de quartetos, até o golpe na bola, todos os demais jogadores devem estar em sua posição, de acordo com o sistema de rotação. No jogo em duplas ou trios, os jogadores podem estar em qualquer local da sua meia quadra. Nenhum jogador de qualquer equipe pode mover-se bruscamente antes do saque ou tentar intencionalmente impedir a visão da equipe adversária. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No segundo *game* inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no primeiro. No o *tie-break* realiza-se um novo sorteio para decidir a equipe que inicia sacando. Saídas

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

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola toca o chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: erro na rotação das posições iniciais dos jogadores no início de cada *rally* (regra aplicada somente no jogo em quartetos); sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (mesmo que ainda assim a ultrapasse); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; bola enviada pela equipe sobre a rede toca diretamente no teto, na parede posterior ou em duas paredes consecutivamente; equipe toca a bola nas cordas de sustentação da rede; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola (exceto quando o primeiro deles é o bloqueio ou quando é o primeiro contato da equipe com a bola atacada pelo adversário) ou a conduz; jogador toca na rede ou cordas de sustentação da rede; jogador invade ilegalmente a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede; jogador se apoia na parede para

golpear a bola (somente pode se apoiar para evitar um choque contra a parede e desde que isso não gere algum tipo de vantagem para o golpe).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, mas há alguns condicionantes: no jogo em quartetos, no momento do saque, cada jogador deve estar na sua posição, de acordo com o sistema de rotação (podem se movimentar após golpe de saque); no jogo em quartetos, o jogador de trás não pode atacar (golpear a bola de cima para baixo contra a meia quadra adversária) ou bloquear a bola; um jogador não pode invadir a meia quadra adversária sob a rede.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de dentro da área de saque, pelo jogador que está elencado como primeiro sacador na ordem de saque da equipe (no caso do jogo em quartetos, é o jogador que ocupa a posição 1). O saque consiste basicamente no golpe na bola com uma mão ou parte do braço diretamente para meia quadra contrária, podendo, antes, rebater uma única vez em uma parede lateral (antes ou depois de passar sobre a rede). O jogador, segurando a bola, deve lançá-la para o alto e rebatê-la, a qualquer altura, com uma única mão/braço. O sacador pode também lançar a bola à frente da área de saque, saltar de trás da linha de saque, golpear a bola e aterrissar dentro da quadra (contudo, se, ao saltar, pisar sobre a quadra ou linha de saque, comete

uma falta). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. No jogo em quartetos, o sacador não pode atacar (golpear sobre a rede, de cima para baixo) ou bloquear a bola. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo acima da cintura (ou seja, pernas e pés são proibidos), desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola (mesmo que entre os golpes a bola toque na parede ou teto). A exceção é o primeiro contato com a bola atacada pelo adversário, desde que duas partes do corpo a toquem em uma única ação. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro ou sobre a parede para tocá-la. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Se a bola tocar em alguma parede ou teto da própria meia quadra após os golpes da equipe, não há problema. Um toque na parede/teto não conta como um golpe da equipe. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que outro jogador a golpeie entre seus dois golpes. Esses golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Para tanto, a ação de recepção ou defesa é realizada normalmente a partir da manchete (jogador amortece ou golpeia a bola abaixo

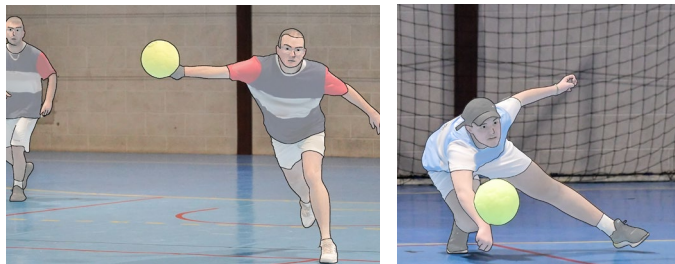
à frente do corpo com ambos os antebraços, que se encontram próximos e paralelos), o levantamento é feito a partir do toque ou voleio (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos) e o ataque é feito a partir de cortada (batida forte na bola, de cima para baixo, em direção à meia quadra adversária). Contudo, qualquer tipo de golpe na bola é válido, desde que não haja retenção, lançamento ou condução. Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo de rede (exceto o bloqueio), mas sua mão/braço pode ultrapassá-lo após golpear a bola e desde que não interfira na ação do adversário. Um bloqueio somente é caracterizado se for feito sobre ou muito próximo à parte superior da rede. Se, após tocar no bloqueio, a bola ainda assim for em direção à meia quadra do bloqueador, a equipe mantém o direito de dar 3 golpes, pois o bloqueio não conta como um desses 3 golpes. O próprio bloqueador, inclusive, pode golpear a bola uma segunda vez consecutiva, tendo em conta que o bloqueio não conta como um golpe. Quando a bola toca na rede, continua em jogo (exceto no saque). Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar (procurar locais livres do bloqueio adversário), fintar (fingir que vão realizar uma cortada, por exemplo), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um

companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente na realização do bloqueio e no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço (por exemplo, se o bloqueio tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por quantos jogadores a equipe desejar (exceto o jogador de trás no jogo em quartetos). O bloqueador pode projetar mãos e braços em direção à meia quadra adversária sobre a rede, podendo tocar na bola somente se não interferir na jogada adversária. Caso o adversário esteja realizando uma ação de levantamento ou um golpe de ataque, o bloqueador somente pode tocar na bola sobre a rede ou em sua própria meia quadra. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e toca direto no teto, parede traseira ou duas paredes consecutivas, na meia quadra oposta, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados. Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não são admitidos.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, DEVOLUÇÃO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E QUADRA DIVIDIDA

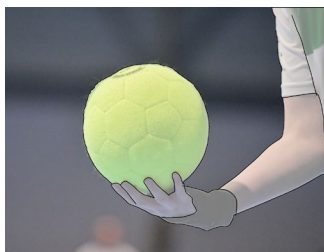
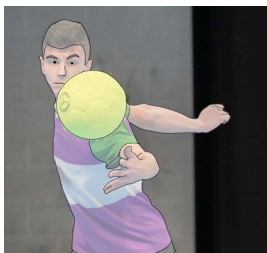
BALLON AU POING EN SALLE



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 por 14 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida ao meio por uma linha central, chamada de corda. Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *volleyball*, com aproximadamente 65 a 67 centímetros de circunferência e 300 a 320 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, mas havendo zonas de atuação obrigatórias antes da realização do saque (saque é o golpe de início de cada jogada), além de ordem de saque. Os jogadores iniciam cada jogada (*rally*) na linha de frente (3 jogadores) ou na linha de trás (2 jogadores). As posições são numeradas e, no momento do saque, todos os jogadores da frente devem estar mais à frente do que os jogadores de trás, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a corda): posição 4 na frente esquerda; posição 3 na frente central; posição 2 na

frente direita; posição 5 na traseira esquerda; e posição 1 na traseira direita. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada *game*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 5 vai para 4, jogador que estava na 4 vai para 3, e assim por diante, até que o jogador que estava na 1 vá para a 5). Após o saque, os jogadores podem se movimentar livremente. As substituições são limitadas a 2 e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso da partida, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 10 tempos (chamados *games*) de um total de 19 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 10x0, 10x1, 10x2 etc., até 10x9). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da corda, por meio de golpe realizado pelo jogador da posição 1,

de trás da linha de fundo. Cada equipe deve estar posicionada em sua meia quadra. O sacador pode correr com bola para sacar, desde que não ultrapasse a linha do fundo antes de rebatê-la. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No *game* subsequente inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no *game* anterior. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada de trás da corda, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, o primeiro quique pode acontecer antes da corda (exceto no saque), desde que o segundo caia além dela. Se o primeiro quique acontecer dentro da quadra, o segundo quique pode acontecer fora dela. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola diretamente além

da corda (ou seja, a bola quica na sua meia quadra antes); equipe não consegue enviar a bola além da corda durante um *rally*; equipe envia a bola diretamente para fora dos limites da quadra; jogador invade a meia quadra adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular ou após ela ter quicado atrás dele; equipe erra a ordem de rodízio do saque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, desde que, no momento do saque, os 3 jogadores da frente estejam mais à frente do que os 2 jogadores de trás. Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta, antebraço ou cotovelo. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser conduzida com uma das mãos e rebatida com a o outro braço). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra a equipe adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora da quadra. Contudo, o quique deve ocorrer à sua frente. Sem a bola e após o saque, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe pelo adversário. Se um jogador obstruir um adversário que está golpeando a bola próximo à corda, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

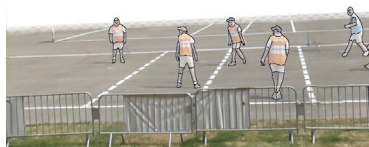
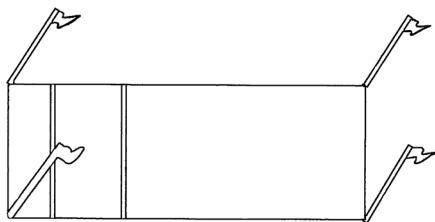
BALLON AU POING TRADITIONNEL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (65 por 12 metros), em superfície rígida (argila, cimento, saibro). Em um dos lados do campo são traçadas duas linhas paralelas às linhas de fundo, uma a 8 metros dela (linha de saque) e outra a 26 metros dela (corda). Sobre cada intersecção entre as linhas laterais e linhas de fundo há um poste de 5 a 6 metros de comprimento. Ao redor do campo deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido rebatida de trás da linha divisória, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association*, com aproximadamente 68 a 70 centímetros de circunferência e 450 a 476 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, mas havendo zonas de atuação obrigatórias antes da realização do saque (saque é o golpe de início de cada jogada), além de ordem de saque. Os jogadores jogam cada *game* (tempo de jogo) na linha de frente (2 jogadores), 2ª linha (1 jogador, centralizado), 3ª linha (2 jogadores) ou linha de trás (1 jogador, centralizado). As posições são numeradas e, no momento do saque, todos os jogadores devem estar sem sua linha, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a corda): posição 6 na 3ª linha, à esquerda; posição

5 na 2ª linha; posição 4 na linha de frente, à esquerda; posição 3 na linha de frente, à direita; posição 2 na 3ª linha, à direita; e posição 1 na linha de trás. No *game* seguinte, os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 6 vai para 5, jogador que estava na 5 vai para 4, e assim por diante, até que o jogador que estava na 1 vá para a 6). Após o saque, os jogadores podem se movimentar livremente. As substituições são limitadas a 2 e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso da partida, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 6 tempos (chamados *games*) de um total de 11 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 6x0, 6x1, 6x2; 6x3, 6x4 ou 6x5). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da corda, por meio de golpe realizado pelo jogador da posição 1,

posicionado atrás da linha de saque. Cada equipe deve estar de um dos lados da corda. O sacador pode correr com bola para sacar, desde que não ultrapasse a linha do saque antes de rebatê-la. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma, com o mesmo jogador sacando (o sacador da equipe somente muda no próximo *game* em que a equipe sacar) ou, em caso de troca de campo entre as equipes, com o saque sendo feito pela equipe adversária (somente saca a equipe que está do lado da linha de saque). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto (exceto no caso de caças, explicadas adiante), sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada de trás da corda (ou caça, como será explicado adiante), por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (exceto no caso da introdução de uma caça), a equipe que joga no outro meio campo marca 1 ponto. Contudo, o primeiro quique pode acontecer antes da corda (exceto

no saque), desde que o segundo caia além dela. Se o primeiro quique acontecer dentro do campo, o segundo quique pode acontecer além das linhas laterais. Em qualquer caso, um quique pode acontecer além da linha de fundo adversária. Uma equipe marca 1 ponto também quando marca um gol ou a equipe adversária comete uma falta. O gol acontece quando a bola enviada pela equipe ultrapassa os postes defendidos pelo adversário, quicando uma vez no chão além deles (se um defensor consegue golpear a bola antes dela tocar no chão além dos postes e a bola retorna legalmente ao campo adversário, o gol não é marcado e o jogo continua). As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola além da corda (ou seja, a bola quica uma vez antes da corda); equipe não consegue enviar a bola além da corda (bola quica duas vezes antes da corda) durante um *rally*; equipe envia a bola diretamente ou após um quique antes da corda, para fora das linhas laterais; jogador invade o meio campo adversário; jogador rebate uma bola de maneira irregular ou após ela ter quicado atrás dele; equipe erra a ordem de rodízio do saque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu espaço de jogo (de um dos lados da corda ou caça), desde que, no momento do saque, cada um esteja na sua linha, do seu lado do campo em relação à corda. Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários. O espaço de jogo de cada equipe é inicialmente delimitado pela corda. Ao longo de um *game*, contudo, o espaço de

jogo de cada equipe tende a modificar em razão das caças. Uma caça significa um novo ponto de divisão entre as equipes (substituindo a corda, demarcada por uma bandeira ou cone na lateral do campo), mas só passa a valer após a introdução da segunda caça. Uma caça é adotada quando uma equipe segura a bola após ela ter quicado duas vezes (ao menos um quique deve acontecer no espaço defendido pela defesa) ou deixa a bola sair pela linha lateral após ter quicado uma vez no espaço que defende. O ponto em que a bola foi segurada ou saiu pela lateral é o ponto em que a caça será colocada (determinando a nova linha de divisão entre as equipes). Sempre que a caça é introduzida, o ponto daquele *rally* não é contado e reinicia-se com um saque. Quando a segunda caça é introduzida, as equipes são obrigadas a trocar de lado (invertendo-se a equipe que saca). O primeiro ponto após a troca de lado adota como linha divisória a primeira caça. O segundo ponto e subsequentes adotam como linha divisória a segunda caça. Contudo, se antes da introdução da primeira caça, uma única equipe tem 40 pontos ou as equipes estão empatadas em 40, mas uma tem a vantagem, elas trocam de lado já com a primeira caça e não se introduz a segunda caça. Somente o máximo de duas caças por *game* é admitido. Quando a linha divisória se torna uma das caças, o saque permanece sendo feito no formato original, devendo ultrapassar a corda, com cada equipe em seu lado. Porém, tão logo é realizado, cada equipe pode se movimentar e reposicionar tendo em vista a posição da caça e não mais da corda. Nenhuma caça

pode ser colocada antes da linha de saque (se a razão de inclusão da caça acontecer antes dessa linha, a caça será colocada sobre a linha).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta, antebraço ou cotovelo. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada, exceto na realização do saque, em que a bola deve ser conduzida com uma das mãos e rebatida com o outro braço. Se o jogador parar a bola em outra oportunidade, ou será ponto adversário ou será introduzida uma caça (se a bola já tiver quicado duas vezes e ainda houver a possibilidade de introdução de uma das caças). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra a equipe adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora do campo. Contudo, o quique deve ocorrer à sua frente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda/caça é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe pelo adversário. Se um jogador obstruir

um adversário que está golpeando a bola próximo à corda/caça, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

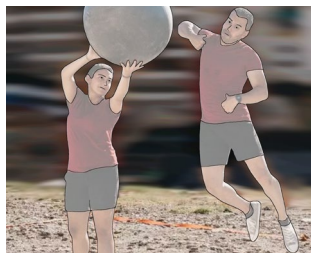
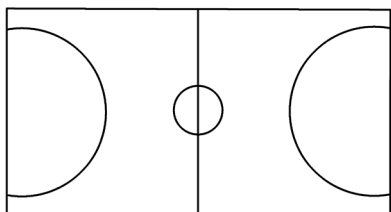
BALONCODO (CANCHA, PLAYA E CÉSPED)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: na versão principal do *baloncodo*, que é a de cancha, a quadra é a mesma utilizada no *basketball*, sendo retangular (28 por 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e cada meia quadra, a partir de cada linha de fundo, apresenta uma área semicircular com raio de 6,75 metros (área defensiva). No centro da quadra há um círculo central, com 3,6 metros de diâmetro. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Nas versões alternativas de *playa* (areia) e *césped* (grama), a quadra é quadrada, com 10 metros de lado, dividida ao meio por uma linha central. Não há outras demarcações.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola grande (bola suíça ou de pilates), com 55 centímetros de diâmetro, aproximadamente 800 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Pela regra oficial, cada equipe deve ter um homem e uma mulher. Não há jogadores reservas ou substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 12 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, o jogo é decidido a partir de uma disputa de pênaltis. No jogo em cancha, as equipes cobram alternadamente, até que uma consiga fazer a bola quicar na área defensiva adversária e a outra não. Os pênaltis são cobrados exatamente como

os saques (golpes de início de cada jogada), mas com objetivo obrigatório de tentar fazer a bola quicar uma vez na área defensiva adversária (pode ser o primeiro, segundo ou terceiro quique da bola na meia quadra adversária) (diferente do jogo normal, em que acertar a bola na área defensiva adversária é apenas uma das opções da equipe). Nos jogos de *playa* e *césped*, o procedimento é semelhante, mas o objetivo é fazer a bola quicar ao menos uma vez na meia quadra adversária.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o tempo de jogo. Um saque consiste no envio da bola à meia quadra adversária por meio de golpe realizado com o cotovelo, de dentro do círculo central (na própria meia quadra) (jogo em cancha) ou de trás da linha de fundo da própria meia quadra (jogo de *playa* ou *césped*). Um jogador da equipe segura a bola e o outro a golpeia com o cotovelo. A equipe adversária deve estar em sua área defensiva (jogo em cancha) ou atrás da sua própria linha de fundo (jogo de *playa* ou *césped*) até que o golpe seja realizado. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que o perdeu. No segundo tempo inicia sacando

a equipe que iniciou como receptora no primeiro. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que perdeu o *rally*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar três vezes consecutivas, após ter sido enviada pela outra equipe (atacante) por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Há, contudo, algumas especificidades e diferentes formas de pontuação: se a bola quica 3 vezes na meia quadra adversária (fora da área defensiva no caso do jogo em cancha), a equipe que a golpeou ganha 1 ponto; se a bola quica 1 ou 2 vezes na própria meia quadra e o terceiro quique acontece na meia quadra adversária (fora da área defensiva no caso do jogo em cancha), a equipe que a golpeou ganha 1 ponto; se a bola quica ao menos uma vez na meia quadra adversária (fora da área defensiva no caso do jogo em cancha) e depois completa o terceiro quique fora da quadra, a equipe que a golpeou ganha 1 ponto (se o quique fora da quadra for o segundo, a equipe defensora ainda pode segurar a bola antes do terceiro); no caso do jogo em cancha, se a bola quica ao menos uma vez na área defensiva adversária, a equipe que a golpeou ganha 4 pontos; no caso do jogo de *playa* ou *césped*, se a bola

quica ao menos uma vez na linha de fundo adversária, a equipe que a golpeou ganha 4 pontos; se um defensor consegue segurar a bola no ar antes que ela quique pela primeira vez, sua equipe ganha 1 ponto. Além disso, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: equipe atacante pisa na linha central ou na meia quadra adversária; equipe lança a bola diretamente para fora da quadra ou bola sai da quadra diretamente depois de quicar na própria meia quadra (sem quicar ao menos uma vez na meia quadra adversária); equipe atacante não consegue enviar a bola além da sua própria meia quadra; equipe demora mais de 7 segundos para golpear a bola, após ter seu domínio; atacante golpeia a bola com outra parte do corpo que não o cotovelo ou o faz sem manter o ângulo de 90 graus entre braço e antebraço; após o golpe, atacante que estava segurando a bola a segura novamente, em vez de apenas desviá-la (ou simplesmente não tocá-la); atacante que segura a bola se desloca em sua posse; equipe erra a ordem do saque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, exceto no momento do saque, em que, no jogo em cancha, os atacantes devem estar no círculo central (o atacante que segura a bola pode estar fora do círculo, desde que a bola esteja dentro, ao passo que o atacante que golpeia a bola pode partir de fora do círculo para se impulsionar, desde que o golpe seja feito com a bola dentro do círculo) e os defensores na sua área defensiva.

No jogo de *playa* ou *césped*, no momento do saque, todos os jogadores devem estar atrás de suas respectivas linhas de fundo.

Dinâmica do ataque: no jogo em cancha, cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha central e dentro do círculo central. No jogo de *playa* ou *césped*, cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. Um dos atacantes segura a bola no alto (altura do tórax), solta-a ou lança-a ao ar, para que o outro a golpeie com um dos cotovelos antes que toque o chão. O golpe pode ser feito com a bola segurada, soltada ou lançada ao ar pelo companheiro. Para fazê-lo, o ângulo entre braço e antebraço deve ser de 90 graus. A bola pode ser golpeada a qualquer altura e para qualquer direção, desde que, em sua trajetória, atinja a altura mínima de 1 metro e quique ao menos uma vez na meia quadra adversária (não pode dar mais de 2 quiques na própria meia quadra e não pode quicar diretamente fora da quadra). O atacante que realiza o golpe pode tomar impulso, saltar e apoiar um braço no outro para golpear. Ou seja, o golpe é livre, desde que realizado com o cotovelo a 90 graus e dentro de 7 segundos (contados desde o momento em que o companheiro posicionou-se segurando a bola). Imediatamente após o golpe ser realizado, o companheiro que estava segurando a bola pode desviar sua trajetória (desde que não segure a bola novamente), a fim de confundir a equipe adversária. É possível também, dentro dos 7 segundos, realizar fintas, mudando a altura e lado da bola segurada, fingindo um

golpe forte e o fazendo fraco (ou vice-versa), entre outras opções. A equipe que recebe o saque deve permanecer em sua área defensiva (no jogo em cancha) ou atrás da linha de fundo (no jogo de *playa* ou *césped*) até que o golpe seja realizado. A equipe que perde o *rally* adquire o direito de sacar no *rally* seguinte. A cada saque realizado pela equipe (consecutivo ou não), inverte-se a posição de quem segura e quem golpeia a bola. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita exatamente como no saque, mas o golpe é realizado do local em que a bola enviada pela equipe adversária foi segurada. O jogador que recebe a bola adversária não pode se deslocar e a partir do momento em que a posse está caracterizada (ou seja, a partir do momento em que o jogador tem pleno domínio da bola), a contagem dos 7 segundos inicia. O atacante que golpeará a bola pode se deslocar para tomar impulso e realizar fintas, assim como no saque. Durante o *rally*, não há ordem preestabelecida de golpes na bola. Sempre que um dos companheiros a segura após ter sido enviada pela equipe adversária, é ele quem deve prepará-la para o golpe do colega. Ou seja, não é permitido trocar de papéis depois que um dos jogadores segurou a bola.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Durante o *rally*, a equipe de defesa pode se posicionar e deslocar por qualquer lugar da meia quadra, não sendo obrigada a permanecer na sua área

defensiva (jogo em cancha) ou atrás de linha de fundo (jogo de *playa* ou *césped*) como acontece no saque. Como a área defensiva (jogo em cancha) ou linha de fundo (jogo de *playa* ou *césped*), se atingida, gera mais pontos à equipe adversária, deve ser mais cuidadosamente protegida pelos defensores.

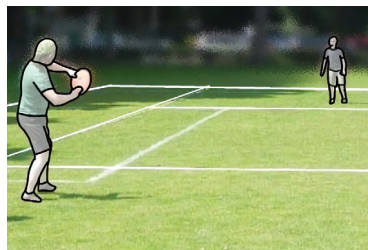
DOUBLE DISC COURT (DDC OU DDC FRISBEE)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (53 por 23 metros), em superfície macia (grama, areia) ou rígida (madeira, cimento). A 5 metros de cada linha de fundo e de cada linha lateral há um quadrado de 13 metros de lado. Os dois quadrados distam 17 metros um do outro.

Alvo: é o chão do quadrado adversário (equipe defensora), que deve ser atingido (e onde o *frisbee* deve parar) após o *frisbee* ter sido enviado pela outra equipe (equipe atacante), do seu próprio quadrado.





Móbil e materiais: o móbil é um disco de plástico ou borracha, chamado *frisbee* (formato semelhante ao de um prato fundo), com aproximadamente 24 centímetros de diâmetro e 110 gramas de peso. Dois *frisbees* são utilizados simultaneamente em uma partida.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma das equipes consiga abrir dois pontos de diferença.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um lançamento (saque) realizado simultaneamente por cada equipe. Um jogador de cada equipe, dentro

do seu quadrado, deve lançar o *frisbee* ao quadrado contrário tão logo um dos jogadores sem *frisbee* dê o comando (prontos, dois, um, lancem). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally* (finaliza quando um dos *frisbees* gerou ponto). Quando o *rally* é finalizado, o jogo reinicia com um novo saque. Os saques devem ser alternados entre os jogadores de cada equipe (saca sempre o jogador que não sacou no *rally* anterior). Saídas de *frisbee* e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar o *frisbee* e fazê-lo parar no chão do quadrado adversário (equipe defensora), após ter sido enviado do seu próprio quadrado (equipe atacante) por meio de um lançamento legal. Sempre que o *frisbee* lançado por uma equipe toca o chão dentro do quadrado adversário e ali permanece, a equipe lançadora marca 1 ponto. Contudo, uma equipe pontua também quando a equipe adversária comete uma falta. Os principais tipos de falta são: sacador não lança o *frisbee* simultaneamente ao adversário, logo após o comando de um jogador sem *frisbee*; equipe lança o *frisbee* para fora do quadrado adversário (mesmo que, após tocar no chão fora do quadrado, o *frisbee* role/deslize para dentro do quadrado, é ponto adversário); equipe lança o *frisbee* para dentro do quadrado adversário, mas após tocar no chão dentro

do quadrado, o *frisbee* rola/desliza para fora dele; equipe impede o *frisbee* lançado pelo adversário de parar no chão dentro do quadrado (chuta-o ou rebate-o para fora do quadrado); uma equipe tem posse simultânea dos dois *frisbees* (neste caso, a equipe contrária recebe 2 pontos); jogador lança um *frisbee* após o outro já estar em jogo; jogador realiza um lançamento ilegal. Quando um *frisbee* gera ponto, o *rally* é finalizado. Se os *frisbees* são lançados simultaneamente ou o segundo *frisbee* é lançado enquanto o primeiro ainda está no ar, ambos podem gerar pontos. Se a situação de ambos os *frisbees* é de pontuação para uma mesma equipe, ela marca 2 pontos. Se a situação de cada *frisbee* é de pontuação para uma das equipes, nenhuma delas marca ponto.

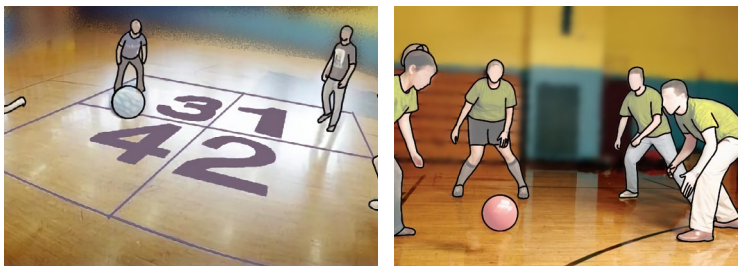
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu quadrado e área ao redor dele. Contudo, o *frisbee* somente pode ser lançado de dentro do quadrado (se um jogador recebe no ar um *frisbee* fora do quadrado, deixa de receber o ponto decorrente da falta adversária e deve entrar no local mais próximo do quadrado para lançar).

Dinâmica do ataque: a manipulação do *frisbee* é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Para receber o *frisbee*, o jogador pode receber com uma ou ambas as mãos e pode golpeá-lo para o alto, apreendendo-o novamente antes que toque o chão. O golpe pode ser necessário para evitar que o *frisbee* toque o chão ou

para evitar que a equipe tenha posse de dois *frisbees* simultaneamente (se o companheiro está em posse de um dos *frisbees* e o outro é lançado pela equipe adversária, o atacante sem o *frisbee* deve golpeá-lo para o alto para que, até sua queda, haja tempo do companheiro lançar seu *frisbee* para o quadrado adversário e, assim, não caracterizar a posse dupla). O lançamento deve ser feito somente com uma mão e por um jogador posicionado dentro do seu quadrado. Passes não são permitidos, devendo o *frisbee* sempre ser lançado contra o quadrado adversário. Entre a recepção e o lançamento, o jogador não pode se deslocar, mas pode utilizar um passo para impulso (simultâneo ao lançamento do *frisbee*). A trajetória de lançamento é livre, podendo ser curva, retilínea, ascendente ou descendente. Normalmente, os jogadores as variam tendo em vista tentar fazer a equipe adversária caracterizar a posse dupla ou cometer algum erro. Sem o *frisbee*, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção do *frisbee* lançado pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. O jogador pode receber o *frisbee* a qualquer altura, inclusive saltando, caindo, lançando-se ao chão, rolando etc. Contatos físicos não são admitidos.

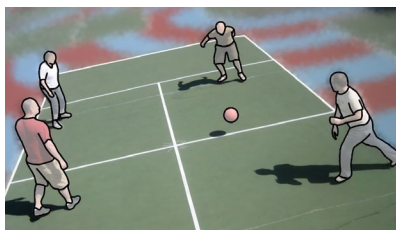
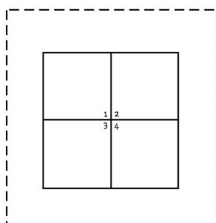
FOUR SQUARE

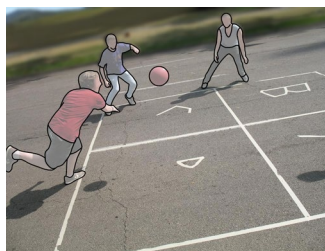


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é quadrada (16 metros de lado ou menos), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia), dividida por uma cruz em quatro partes (quadrados) iguais. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Os quadrados devem preferencialmente ser numerados de 1 a 4, de forma que o 4 fique em diagonal ao 1 e o 3 em diagonal ao 2.

Alvo: é o chão dos quadrados adversários (defensores), em que a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido enviada por um golpe realizado por um jogador (atacante) posicionado em qualquer um dos demais quadrados.





Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de iniciação esportiva ou queimada ou semelhante, feita de borracha, com aproximadamente 21,59 centímetros de diâmetro e 140 a 300 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador e 4 ou mais jogadores jogam ao mesmo tempo. Se houver mais de 4 jogadores, forma-se uma fila e cada vez que o *rally* (período de jogo compreendido entre um reinício, chamado saque, e a queda da bola duas vezes consecutivas no chão ou cometimento de uma falta por um jogador) é encerrado, o jogador que deixou a bola quicar duas vezes em seu quadrado (ou cometeu uma falta) vai para o fim da fila, sendo substituído pelo primeiro da fila. Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, significando sua derrota.

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

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

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer com que a bola quique duas vezes consecutivas no chão dos quadrados adversários (defensores), após ter sido enviada do seu próprio quadrado (atacante), por meio de um golpe legal. As linhas (limítrofes e entre os quadrados) são consideradas fora (se a bola cair sobre elas, o jogador

que a golpeou perde o *rally*). Cada vez que quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro de um dos quadrados adversários, mas o segundo quique pode ser em qualquer lugar da quadra ou espaço ao redor dela), o *rally* é finalizado e o jogador em cujo quadrado ela caiu é considerado perdedor do *rally*. Se não houver fila de espera, esse jogador inicia o próximo *rally* no quadrado 1 e todos os demais avançam um quadrado. Ou seja, quem estava no 1, vai para o 2, quem estava no 2 vai para o 3 e quem estava no 3 vai para o 4. Contudo, se, por exemplo, o jogador perde o *rally* quando estava no quadrado 2, ele passa ao 1, o jogador que estava no 1 passa ao 2 e os jogadores que estavam no 3 e 4 neles permanecem. Se houver fila, o jogador que perde o *rally* vai para o fim da fila e o primeiro da fila entra no quadrado 1. Um jogador marca 1 ponto quando consegue se manter uma rodada inteira no quadrado 4. Uma rodada é iniciada sempre que um novo jogador assume o quadrado 4 e dura a quantidade de *rallies* respectiva à quantidade de jogadores, diminuída de 1. Ou seja, se são somente 4 jogadores jogando, uma rodada dura 3 *rallies* (3 saques feitos pelo sacador, significando eliminação de 3 jogadores que não ele próprio). Mesmo que nem todos os adversários sofram derrotas durante a rodada, o jogador do quadrado 4 ganha o ponto. Se, por exemplo, durante os 3 saques, somente um jogador perde os 3 *rallies*, ainda assim, o sacador manteve-se no quadrado 4 durante os 3 *rallies* e por isso recebe 1 ponto. Se houver mais de 4 jogadores (ou seja, quando há fila de espera), a rodada é mais comprida e o jogador

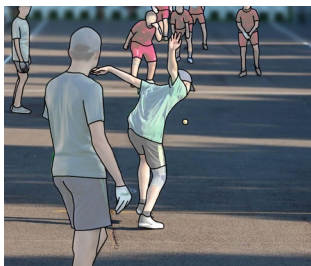
do quadrado 4 precisa sacar mais vezes e permanecer mais *rallies* naquele quadrado para pontuar (se são 5 jogadores, a rodada dura 4 *rallies*, se são 6 jogadores, a rodada dura 5 *rallies* e assim por diante). Contudo, um jogador perde o *rally* também quando comete uma falta. As faltas principais são: receptor do saque erra a recepção duas vezes consecutivas; durante o *rally*, jogador não consegue enviar a bola para dentro de um quadrado adversário; jogador deixa a bola cair no chão do próprio quadrado após tê-la tocado; jogador retém ou conduz a bola; jogador invade um quadrado adversário depois da bola ter quicado nele (antes da bola quicar, um jogador pode rebatê-la invadindo o espaço alheio pelo ar).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu quadrado (ou espaço ao redor de qualquer quadrado). Um jogador pode também rebater uma bola que ainda não quicou invadindo o espaço aéreo dos demais (desde que não invada o espaço terrestre dos demais). Um jogador o pode, ainda, invadir, inclusive por terra, o espaço adversário para golpear uma bola que quicou uma vez em seu próprio quadrado, impedindo que quique uma segunda vez. O jogador do quadrado invadido não pode impedir que o adversário golpeie a bola. Contudo, o invasor não pode golpear a bola contra o quadrado por ele invadido.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado pelo jogador posicionado no quadrado 4. O saque consiste basicamente no golpe da bola diretamente para o quadrado 1. Segurando a bola, o sacador solta-a e, após um quique no chão, a golpeia (com uma mão) contra o quadrado 1. O saque deve obrigatoriamente favorecer a recepção do jogador do quadrado 1. O jogador do quadrado 1 tem a chance de errar uma recepção por rodada. Se errar a segunda recepção consecutiva, perde o *rally*. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas, abertas ou fechadas) ou punhos e desde que seja golpeada (rebatida). Um jogador pode reter, lançar ou conduzir a bola. Um golpe na bola pode ser feito antes ou depois da bola quicar uma vez no chão. Se for antes do quique, o jogador pode golpear a bola a qualquer momento, inclusive invadindo o espaço aéreo de outros quadrados (mas não o espaço terrestre). Se for depois do quique, o jogador somente pode golpear a bola estando em seu próprio quadrado ou espaço livre atrás dele. Como exceção, o jogador pode golpear a bola no espaço livre ao redor de qualquer quadrado ou até mesmo no quadrado alheio, desde que ela já tenha quicado uma vez no seu próprio quadrado. Se fizer isso, não pode ser obstruído pelo jogador que atua no quadrado invadido e não pode golpear a bola contra este quadrado. Contatos físicos intencionais não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelos adversários, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Bloqueios são admitidos, tanto em relação à uma bola golpeada contra o próprio quadrado, quanto em relação a bolas golpeadas contra qualquer quadrado (desde que realizado antes da bola golpeada quicar no chão). Ou seja, defensivamente, os jogadores podem atuar de maneira mais passiva, aguardando golpes contra o seu quadrado, ou mais ativa, tentando bloquear ou golpear bolas que, independentemente do quadrado para as quais foram direcionadas, ainda não quicaram (desde que, para isso, não invadam os demais quadrados por via terrestre). Contatos físicos intencionais não são admitidos.

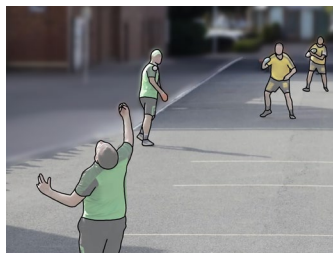
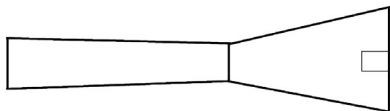
JEU DE PAUME



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo tem um formato que lembra uma lanterna, com comprimento total de 72 metros, em superfície rígida (argila, cimento, saibro) (não sendo possível, adota-se um campo retangular). Uma das linhas de fundo tem 19 metros de largura e a outra tem 7,5 a 8 metros de largura, ao passo que a linha central tem 7 metros de largura. A linha central é posicionada a 30 metros da linha de fundo mais larga. As linhas laterais são em sentido diagonal, interligando a linha central com cada linha de fundo. Centralizado a partir da linha de fundo mais larga há um retângulo de 3 metros de largura por 5 metros de comprimento (quadro de saque). Ao redor do campo deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido rebatida de trás da linha central, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 40 a 45 gramas de peso e aproximadamente 3,2 a 4,8 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, mas havendo zonas de atuação obrigatórias antes da realização do saque (saque é o golpe de início de cada jogada), além de ordem de saque. Os jogadores jogam cada *game* (tempo de jogo) na linha de frente (2 jogadores), linha central (1 jogador, centralizado) ou linha de trás (2 jogadores). As posições são numeradas e, no momento do saque, todos os jogadores devem estar em sua linha, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a corda): posição 1 na frente esquerda; posição 2 na frente direita; posição 3 na

linha central; posição 4 na traseira direita; e posição 5 na traseira esquerda. No *game* seguinte, os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem crescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 1 vai para 2, jogador que estava na 2 vai para 1, e assim por diante, até que o jogador que estava na 5 vá para a 1). Após o saque, os jogadores podem se movimentar livremente. As substituições são limitadas a 2 e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 15 tempos (chamados *games*) de um total de 29 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 15x0, 15x1, 15x2 etc., até 15x14). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória. Não há necessidade de uma equipe ter dois pontos de vantagem em relação à outra, de forma que, mesmo empatadas em 40, aquela que fizer o ponto subsequente vence o *game*.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio (jogador da posição 5). Um saque consiste no envio da bola para além da linha central, por meio de golpe (com uma ou duas mãos, a qualquer altura) realizado por um jogador posicionado dentro do quadro de saque. É permitido que a bola quique antes da linha

central, desde que a ultrapasse antes do segundo quique. Se a bola vai diretamente para além da linha de fundo oposta, o jogador tem direito a repetir o saque. Se o erro se repetir ou sempre que a bola for diretamente para fora das linhas laterais (ou sair pela linha lateral do próprio meio campo após um quique), o saque não é repetido e há ponto para o adversário. Cada equipe deve estar posicionada em um dos lados da linha central. O sacador pode correr com bola para sacar, desde que não ultrapasse o quadro de saque antes de rebatê-la. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma, com o mesmo jogador sacando (o sacador da equipe somente muda no próximo *game* em que a equipe sacar) ou, em caso de troca de campo entre as equipes, com o saque sendo feito pela equipe adversária (somente saca a equipe que está do lado do quadro de saque). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto (exceto no caso de caças, explicadas adiante), sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas,

após ter sido enviada de trás da linha central (ou caça, como será explicado adiante), por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (exceto no caso da introdução de uma caça), a equipe que joga no outro meio campo marca 1 ponto. Contudo, o primeiro quique pode acontecer antes da linha central, desde que o segundo caia além dela. Se o primeiro quique acontecer dentro do campo, o segundo quique pode acontecer fora dele. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador envia duas vezes consecutivas a bola diretamente para além da linha de fundo adversária; sacador ou equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola além da linha central (ou seja, a bola quica duas vezes antes da linha central) ou a envia diretamente para fora das linhas laterais; equipe envia a bola diretamente para além da linha de fundo adversária; jogador invade o meio campo adversário; jogador rebate uma bola de maneira irregular ou após ela ter quicado atrás dele; equipe erra a ordem dos sacadores.

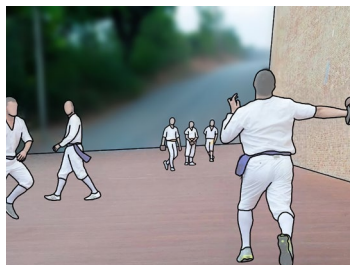
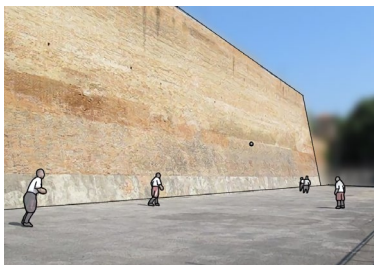
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu espaço de jogo (de um dos lados da linha central ou caça). Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários. O espaço de jogo de cada equipe é inicialmente delimitado pela linha central. Ao longo de um *game*, contudo, o espaço de jogo de cada equipe tende a modificar em razão das caças. Uma caça significa

um novo ponto de divisão entre as equipes (substituindo a linha central, demarcada por uma bandeira ou cone na lateral do campo), mas só passa a valer após a introdução da segunda caça. Uma caça é adotada quando uma equipe segura a bola após ela ter quicado duas vezes (ao menos um quique deve acontecer no espaço defendido pela defesa) ou deixa a bola sair pela linha lateral após ter quicado uma vez no espaço que defende. O ponto em que a bola foi segurada ou saiu pela lateral é o ponto em que a caça será colocada (determinando a nova linha de divisão entre as equipes). Sempre que a caça é introduzida, o ponto daquele *rally* não é contado e reinicia-se com um saque. Quando a segunda caça é introduzida, as equipes são obrigadas a trocar de lado (invertendo-se a equipe que saca). O primeiro ponto após a troca de lado adota como linha divisória a primeira caça. O segundo ponto e subseqüentes adotam como linha divisória a segunda caça. Contudo, se antes da introdução da primeira caça, uma ou ambas as equipes têm 40 pontos, elas trocam de lado já com a primeira caça e não se introduz a segunda caça. Somente o máximo de duas caças por *game* é admitido. Quando a linha divisória se torna uma das caças, o saque permanece sendo feito no formato original, devendo ultrapassar a linha central, com cada equipe em seu lado. Porém, tão logo é realizado, cada equipe pode se movimentar e reposicionar tendo em vista a posição da caça e não mais da linha central.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou ambas as mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada, exceto na realização do saque, em que a bola deve ser conduzida, lançada ao ar e então rebatida, a qualquer altura. Se o jogador parar a bola em outra oportunidade, ou será ponto adversário ou será introduzida uma caça (se a bola já tiver quicado duas vezes e ainda houver a possibilidade de introdução de uma das caças). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra a equipe adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora do campo. Contudo, o quique deve ocorrer à sua frente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à linha central/caça é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe pelo adversário. Se um jogador obstruir um adversário que está golpeando a bola próximo à linha central/caça, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

PALLAPUGNO BRACCIALE (BRACCIALE)

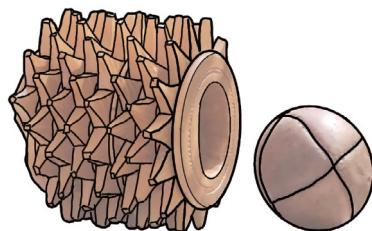
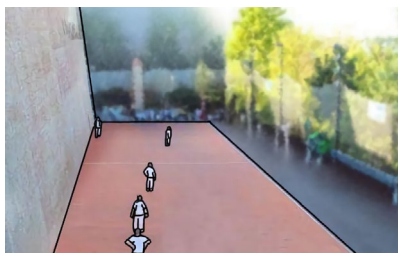


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (80 a 100 por 14 a 20 metros), em superfície rígida (argila, cimento), dividida ao meio por uma linha central. Sobre a linha central deve haver uma corda, que pode estar no chão (*cordino a terra*) ou a 1 metro de altura (*cordino in aria*). Sobre uma das linhas laterais da quadra deve haver uma parede de aproximadamente 12 metros de altura (se a parede for menor, deve ser completada por tela metálica). No outro lado da quadra e nos fundos deve haver uma área livre. A, no mínimo, 7 metros da linha de fundo de uma das meias quadras (normalmente aquela em que a parede está a sua direita, considerando a visão dos jogadores de frente para a corda) deve haver um trampolim, que consiste em uma tábua inclinada ou qualquer outra espécie de rampa, em que o jogador pode se impulsionar antes de golpear a bola.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes

consecutivas após a bola ter sido golpeada de trás da corda, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e bastante mais pesada que a de *field tennis*, com 34 a 37 centímetros de circunferência, 350 gramas de peso e boa capacidade de quique. Cada jogador utiliza em um dos braços um bracelete de madeira, com aproximadamente 2 quilos e coberto com uma espécie de dentes ou espinhos sem ponta. O bracelete tem comprimento aproximado que vai do punho até pouco mais da metade do antebraço do jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Além dos 3 jogadores, cada equipe deve ter um *mandarino* ou mandarim, que consiste em um jogador

para exclusivamente ajudar na realização do saque (saque é o golpe de início de cada momento do jogo). Contudo, um mesmo *mandarino* pode sacar para ambas as equipes, podendo, assim, se tratar de um especialista contratado/convidado, que não faz parte de alguma das equipes. As substituições são ilimitadas. Condutas violentas ou antidesportivas podem gerar expulsão do jogador, podendo entrar um substituto em seu lugar.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da corda, por meio de golpe realizado de trás da linha de fundo. O jogador, sobre o trampolim, corre em direção à linha de fundo e, antes de ultrapassá-la, recebe um passe feito pelo *mandarino* (que está posicionado dentro da quadra e passa a bola lançando-a da melhor maneira possível para o golpe do jogador que saca), golpeando a bola a qualquer altura, antes que toque o chão e de forma que vá além da corda. Cada equipe deve estar de um dos lados da corda. A equipe que recebe o saque tem direito de não fazer a recepção. Contudo, se não receber dois saques consecutivos comete uma falta, sendo atribuído ponto à equipe sacadora. A equipe receptora pode receber o saque somente depois que a bola cruza a corda, golpeando-a antes ou depois que toque uma vez o chão. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que tem o direito de saque naquele momento. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma. Cada equipe saca por 2 *games* consecutivos, independentemente de quem venceu cada *game*. Qualquer jogador da equipe pode realizar o saque. A cada 2 *games*, as equipes trocam de meia quadra. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada pela equipe atacante, de trás da corda e por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Se o primeiro quique acontecer dentro da quadra, o segundo pode acontecer além das linhas limítrofes. Uma equipe marca 1 ponto também quando marca um gol ou a equipe adversária comete uma falta. O gol acontece quando a bola enviada pela equipe ultrapassa a linha de fundo adversária, antes ou depois de quicar uma vez no chão. As faltas principais são: sacador ou equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola além da corda (ou seja, a bola quica uma vez antes da corda); se for jogo com *cordino in aria* (corda a 1 metro de altura), bola golpeada pelo sacador ou equipe passa por baixo da corda; equipe envia a bola diretamente para fora das linhas laterais; jogador invade a meia quadra adversária; jogador golpeia a bola com o corpo e não com o bracelete; equipe golpeia a bola duas vezes consecutivas; equipe defensora recusa-se a receber o saque adversário por duas vezes consecutivas.

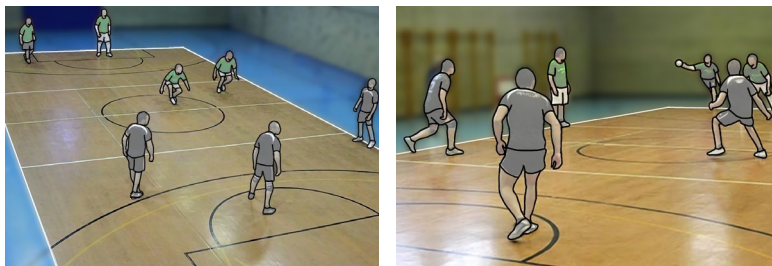
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o bracelete (apenas o *mandarino*, no momento do saque pode segurar e lançar a bola com as mãos). A bola somente pode ser golpeada (rebatida) (não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada). Para realizar o saque, o jogador deve tomar impulso no trampolim. Em todos os golpes da equipe, a bola deve ultrapassar a corda antes de tocar o chão (se for jogo com cordino in aria, ou seja, com a corda a 1 metro de altura, além disso, a bola deve acima dela). Qualquer jogador, em sua meia quadra, pode golpear a bola a qualquer momento (desde que o último golpe tenha sido realizado pela equipe adversária), antes ou depois dela quicar uma vez no chão. Uma equipe não pode golpear a bola duas vezes consecutivas (passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra a equipe adversária). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. A parede é neutra, de forma que a bola pode rebater nela antes ou depois de ser golpeada por um jogador ou de quicar no chão. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pela equipe adversária e para defesa da própria linha de fundo, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à corda é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe

pelo adversário. Se um jogador obstruir um adversário que está golpeando a bola próximo à corda, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

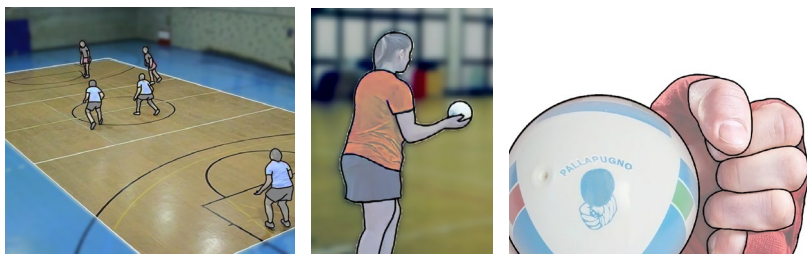
PALLAPUGNO LEGGERA



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (15 a 28 por 9 a 18 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida ao meio por uma linha central. Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido golpeada de trás da linha central, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de *field tennis*, com 13 a 18 centímetros

de diâmetro, 70 a 80 gramas de peso e boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Contudo, em cada *set* (*set* é um tempo de jogo), a equipe deve ter uma ordem de sacadores (saque é o golpe de início de cada momento do jogo) predefinida. Entre um *set* e outro as substituições são ilimitadas. Porém, dentro do *set* as substituições são limitadas a 2 por *set* e o jogador substituído somente pode retornar para o lugar daquele que o substituiu. Além disso, o jogador que está sacando não pode ser substituído. Condutas violentas ou antidesportivas podem gerar expulsão do jogador, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). É possível também jogar até que uma equipe vença 3 ou somente 1 *set*. Cada *set* é disputado até que uma equipe vença 5 subtempos (chamados *games*) (vence-se um *set* por 5x0, 5x1, 5x2, 5x3 ou 5x4). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos. Em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória. Se houver empate em 4 *games* e o 9º *game* empatar em 40, ele é paralisado e inicia-se um novo *game*, chamado de *tie-break*. Ele é

disputado até que a primeira equipe atinja 7 pontos. A pontuação é contada normalmente (1-2-3 etc.).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da linha central, por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da linha de fundo e a, no máximo, 2 metros de distância da linha lateral direita (considerando a visão do jogador de frente para linha central). O jogador, segurando a bola com uma mão, deixa-a cair ou lança-a ao ar e antes que ela toque o chão, a golpeia com a outra mão (palma da mão ou antebraço), a qualquer altura abaixo da linha do ombro. Cada equipe deve estar de um dos lados da linha central. A equipe receptora pode receber o saque somente depois que a bola cruza a linha central, golpeando-a antes ou depois que toque uma vez o chão. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que tem o direito de sacar naquele momento. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma. Cada equipe saca por 2 *games* consecutivos, independentemente de quem venceu cada *game*. Entretanto, em cada *game* deve sacar um jogador diferente, respeitando-se a ordem de sacadores preestabelecida no início de cada *set*. A cada 4 *games*, as equipes trocam de meia quadra. No *tie-break* (se houver), os saques são alternados entre as equipes e jogadores (cada *rally* é sacado por uma equipe e cada saque da equipe é feito por um jogador diferente, respeitando-se a ordem preestabelecida no

início do *set*). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada pela equipe atacante, de trás da linha central e por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Se o primeiro quique acontecer dentro da quadra, o segundo pode acontecer além das linhas limítrofes. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador ou equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola além da linha central (ou seja, a bola quica uma vez antes da linha central); equipe envia a bola diretamente para fora das linhas limítrofes; jogador invade a meia quadra adversária; jogador retém ou conduz a bola ou a toca com qualquer parte do corpo que não uma mão aberta ou um antebraço; equipe golpeia a bola duas vezes consecutivas; equipe erra a ordem de saque.

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

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma mão ou antebraço (somente no momento do saque o jogador pode segurar a bola antes de golpeá-la). A bola somente pode ser golpeada (rebatida) (não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada). Em todos os golpes da equipe, a bola deve ultrapassar a linha central antes de tocar o chão. Qualquer jogador, em sua meia quadra, pode golpear a bola a qualquer momento (desde que o último golpe tenha sido realizado pela equipe adversária), antes ou depois dela quicar uma vez no chão. Uma equipe não pode golpear a bola duas vezes consecutivas (passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra a equipe adversária). Para golpear, o jogador pode ultrapassar a linha central, desde que exclusivamente pelo ar e que não interfira de qualquer maneira na ação adversária. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à linha central é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe pelo adversário (o defensor pode até ultrapassar a linha central, desde que exclusivamente

pelo ar e que não interfira na ação adversária). Se um jogador obstruir ou atrapalhar de qualquer forma um adversário que está golpeando a bola próximo à linha central, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

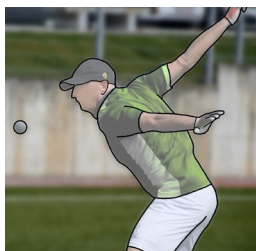
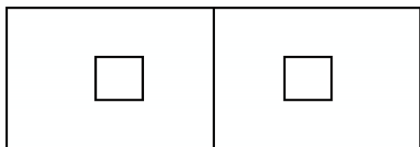
PELOTA A MANO JUEGO INTERNACIONAL ***(JUEGO INTERNACIONAL OU JUEGO DE PELOTA –*** ***JUEGO INTERNACIONAL)***



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (70 por 20 metros), em superfície rígida ou macia (argila, cimento, saibro, grama), dividido ao meio por uma linha central. Centralizado em cada metade há um quadrado de 8 por 8 metros (quadro de saque), cujo lado mais próximo à linha central fica a 24 metros dela. Ao redor do campo deve haver uma área livre. O campo para jogos de mulheres e público infantojuvenil deve ser menor (70 por 20 metros e quadro de saque a 28 metros da linha central).

Alvo: é o chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido rebatida de trás da linha central, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *field tennis* ou a própria bola de *field tennis* (desde que raspada, sem a pelagem), com 56 a 59,4 gramas de peso e 6,54 a 6,86 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores (masculino) ou 4 jogadoras (feminino), não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, deve haver uma ordem de saque (saque é o golpe de início de cada jogada) preestabelecida e nenhum jogador pode sacar novamente até que todos os companheiros tenham sacado. As substituições são limitadas a 2 para o masculino e 1 para o feminino e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 6 tempos (chamados *games*) de um total de 11 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 6x0, 6x1, 6x2, 6x3, 6x4 ou 6x5). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória. Não há necessidade de uma equipe ter dois pontos de vantagem em relação à outra, de forma que, mesmo empatadas em 40, aquela que fizer o ponto subsequente vence o *game*.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da linha central, por meio de golpe (com uma ou duas mãos, a qualquer altura) realizado por um jogador posicionado dentro do quadro de saque. É permitido que a bola quique antes da linha central, desde que a ultrapasse antes do segundo quique. Para ser válida, a bola sacada não pode ir diretamente além da linha frontal (e sua extensão imaginária até as linhas laterais) do quadro de saque oposto. Sempre que o jogador erra sua primeira tentativa de saque para iniciar um ponto, tem direito de repetir o saque. Se errar duas vezes consecutivas, há ponto para o adversário. Cada equipe deve estar posicionada em um dos lados da linha central (a equipe contrária ao saque deve estar fora do quadro de saque, podendo adentrá-lo somente após o sacador ter rebatido a bola e, no lado do sacador, somente ele pode estar dentro do quadro de saque até que rebata a

bola). O sacador pode correr com bola para sacar, desde que não ultrapasse o quadro de saque antes de rebatê-la. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. Após o primeiro *game*, as equipes trocam de meio campo. Depois, trocam a cada 2 *games*. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma, com o mesmo jogador sacando (o sacador da equipe somente muda no próximo *game* em que a equipe sacar). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada de trás da linha central, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga no outro meio campo marca 1 ponto. Contudo, o primeiro quique pode acontecer antes da linha central, desde que o segundo caia além dela. Se o primeiro quique acontecer dentro do campo, o segundo quique pode acontecer fora dele. Uma equipe marca 1 ponto também quando marca um gol ou a equipe adversária comete uma falta. O gol acontece quando a bola enviada pela equipe ultrapassa

a linha de fundo adversária, quicando uma vez no chão além dela (se um defensor consegue golpear a bola antes dela tocar no chão além da linha de fundo e a bola retorna legalmente ao campo adversário, o gol não é marcado e o jogo continua). As faltas principais são: sacador ou equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola além da linha central (ou seja, a bola quica duas vezes antes de ultrapassar a linha) (se for o primeiro saque do ponto, o sacador tem direito de repetir, sem contar ponto ao adversário); equipe envia a bola diretamente para fora das laterais do campo; jogador invade o meio campo adversário; jogador rebate uma bola de maneira irregular ou após ela ter quicado atrás dele; equipe rebate a bola sacada pelo adversário antes dela quicar uma vez no chão; equipe erra a ordem de saque.

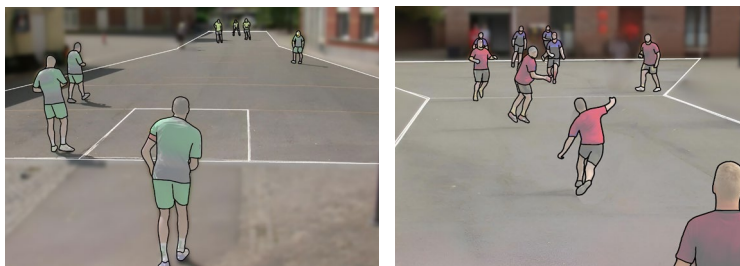
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu meio campo, desde que, no momento do saque, nenhum esteja dentro dos quadros de saque (exceto o sacador). Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou ambas as mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada) (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser conduzida, lançada ao ar e então rebatida). Passes não

são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra a equipe adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora do campo (exceto na recepção do saque adversário, em que é obrigatório aguardar a bola quicar uma vez). Em todos os casos, o quique deve ocorrer à frente do jogador. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à linha central é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe pelo adversário. Se um jogador obstruir um adversário que está golpeando a bola próximo à linha central, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

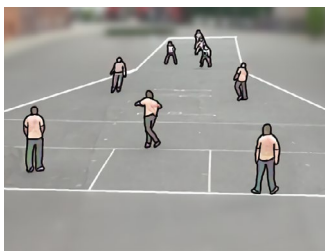
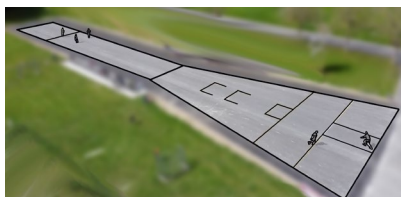
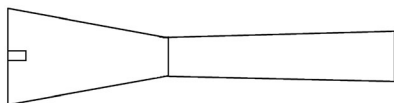
PELOTA A MANO LLARGUES (LLARGUES OU JUEGO DE PELOTA LLARGUES OU LLARGUES INTERNACIONALS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo tem um formato que lembra uma lanterna, com comprimento total de 72 metros, em superfície rígida (argila, cimento, saibro). Uma das linhas de fundo tem 19 metros de largura e a outra tem 10 metros de largura, ao passo que a linha central tem 8 metros de largura. A linha central é posicionada a 30 metros da linha de fundo mais larga. As linhas laterais são em sentido diagonal, interligando a linha central com cada linha de fundo. Centralizado a partir da linha de fundo mais larga há um retângulo de 3 metros de largura por 5 metros de comprimento (quadro de saque). Ao redor do campo deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido rebatida de trás da linha central, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 38 a 40 gramas de peso e aproximadamente 5 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, somente 2 poderão sacar (saque é o golpe de início de cada jogada). As substituições são limitadas a 2 e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 6 tempos (chamados *games*) de um total de 11 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 6x0, 6x1, 6x2, 6x3, 6x4 ou 6x5). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos. Conta-

se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória. Não há necessidade de uma equipe ter dois pontos de vantagem em relação à outra, de forma que, mesmo empatadas em 40, aquela que fizer o ponto subsequente vence o *game*.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da linha central, por meio de golpe (com uma ou duas mãos, a qualquer altura) realizado por um jogador posicionado dentro do quadro de saque. É permitido que a bola quique antes da linha central, desde que a ultrapasse antes do segundo quique. Se a bola vai diretamente para além da linha de fundo oposta, o jogador tem direito a repetir o saque. Se o erro se repetir ou sempre que a bola for diretamente para fora das linhas laterais (ou sair pela linha lateral do próprio meio campo após um quique), o saque não é repetido e há ponto para o adversário. Cada equipe deve estar em um dos lados da linha central. O sacador pode correr com a bola para sacar, desde que não ultrapasse o quadro de saque antes de rebatê-la. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma, com o mesmo jogador sacando (o sacador da equipe somente muda no próximo *game* em que a equipe sacar) ou, em caso de troca de campo entre as equipes, com o saque sendo feito pela equipe adversária (somente saca a equipe que está do lado do quadro de saque). O tempo

de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto (exceto no caso de caças, explicadas adiante), sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão do meio campo adversário (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada de trás da linha central (ou caça, como será explicado adiante), por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (exceto no caso da introdução de uma caça), a equipe que joga no outro meio campo marca 1 ponto. Contudo, o primeiro quique pode acontecer antes da linha central (exceto no saque), desde que o segundo caia além dela. Se o primeiro quique acontecer dentro do campo, o segundo quique pode acontecer fora dele. Uma equipe marca 1 ponto também quando marca um gol ou a equipe adversária comete uma falta. O gol acontece quando a bola enviada pela equipe ultrapassa a linha de fundo adversária, quicando uma vez no chão além dela (se um defensor consegue golpear a bola antes dela tocar no chão além da linha de fundo, e a bola retorna legalmente ao campo adversário, o gol não é marcado e o jogo continua). Contudo, no saque é obrigatório que a bola quique uma vez dentro de quadra antes

de ultrapassar a linha de fundo adversária. As faltas principais são: sacador envia duas vezes consecutivas a bola diretamente para além da linha de fundo adversária; sacador ou equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola além da linha central (ou seja, a bola quica duas vezes antes da linha central) ou a envia diretamente para fora das linhas laterais; jogador invade o meio campo adversário; jogador rebate uma bola de maneira irregular ou após ela ter quicado atrás dele; equipe erra a ordem dos sacadores.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu espaço de jogo (de um dos lados da linha central ou caça). Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários. O espaço de jogo de cada equipe é inicialmente delimitado pela linha central. Ao longo de um *game*, contudo, o espaço de jogo de cada equipe tende a modificar em razão das caças. Uma caça significa um novo ponto de divisão entre as equipes (substituindo a linha central, demarcada por uma bandeira ou cone na lateral do campo), mas só passa a valer após a introdução da segunda caça. Uma caça é adotada quando uma equipe segura a bola após ela ter quicado duas vezes (ao menos um quique deve acontecer no espaço defendido pela defesa) ou deixa a bola sair pela linha lateral após ter quicado uma vez no espaço que defende. O ponto em que a bola foi segurada ou saiu pela lateral é o ponto em que a caça será colocada (determinando a nova linha de divisão entre as equipes). Sempre que a

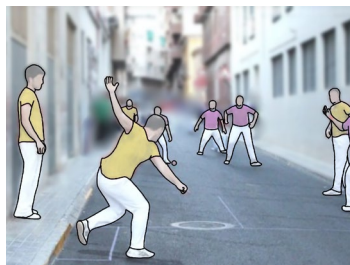
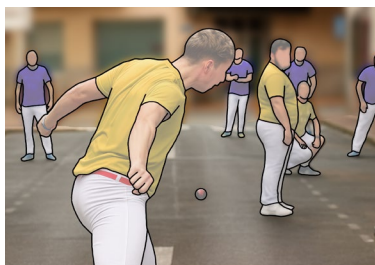
caça é introduzida, o ponto daquele *rally* não é contado e reinicia-se com um saque. Quando a segunda caça é introduzida, as equipes são obrigadas a trocar de lado (invertendo-se a equipe que saca). O primeiro ponto após a troca de lado adota como linha divisória a primeira caça. O segundo ponto e subsequentes adotam como linha divisória a segunda caça. Contudo, se antes da introdução da primeira caça, uma ou ambas as equipes têm 40 pontos, elas trocam de lado já com a primeira caça e não se introduz a segunda caça. Somente o máximo de duas caças por *game* é admitido. Quando a linha divisória se torna uma das caças, o saque permanece sendo feito no formato original, devendo ultrapassar a linha central, com cada equipe em seu lado. Porém, tão logo é realizado, cada equipe pode se movimentar e reposicionar tendo em vista a posição da caça e não mais da linha central.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou ambas as mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada, exceto na realização do saque, em que a bola deve ser conduzida, lançada ao ar e então rebatida, a qualquer altura. Se o jogador parar a bola em outra oportunidade, ou será ponto adversário ou será introduzida uma caça (se a bola já tiver quicado duas vezes e ainda houver a possibilidade de introdução de uma das caças). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida

contra a equipe adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora do campo. Contudo, o quique deve ocorrer à sua frente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à linha central/caça é permitido, mas desde que em situações em que a bola esteja sendo rebatida de longe pelo adversário. Se um jogador obstruir um adversário que está golpeando a bola próximo à linha central/caça, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

PILOTA VALENCIANA A RATTLES (LLARGUES, PALMA E PERXA)



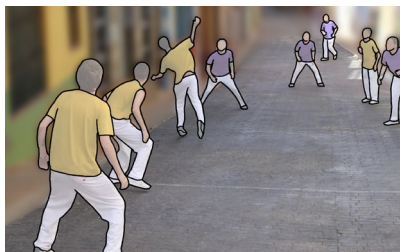
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é a mesma para o jogo de *llargues* e de palma e diferente para o jogo de *perxa*. A quadra de *llargues* e palma é retangular (70 metros por aproximadamente 5 a 10 metros), dividida por uma linha posicionada a 40 metros de uma linha de fundo e 30 metros da outra, chamada linha de falta. A linha de fundo mais distante da linha de falta é chamada de linha de saque e outra, linha de quinze. A quadra deve ter um espaço livre além de cada linha de fundo.

A quadra de *perxa* é retangular (35 a 60 metros por aproximadamente 4 a 10 metros), dividida por uma linha posicionada a 30 a 50 metros de uma linha de fundo e 5 a 10 metros da outra, chamada linha de *perxa*. Sobre a linha de *perxa* há uma corda posicionada a 2,40 a 3 metros do chão (corda de *perxa*). No lado direito (considerando a visão de frente para a corda) da quadra menor, há uma área chamada *dau*, com 2,40 a 3,40

metros de comprimento e 1,10 a 1,5 metros de largura. Sua linha lateral coincide com a linha lateral da quadra e sua linha de frente coincide com a linha de *perxa*. A linha de fundo mais distante da corda é chamada de linha de quinze. A quadra deve ter um espaço livre além de cada linha de fundo.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido rebatida de trás da linha divisória, pela outra equipe (equipe atacante).



Móvil e materiais: o móvil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 40 a 42 gramas de peso e aproximadamente 4,4 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: nos jogos de *llargues* e palma, cada equipe joga com 4 jogadores e nos jogos de *perxa* cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 10 tempos (chamados *games*) de um total de 19 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 10x0, 10x1, 10x2 etc., até 10x9). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. No jogo de *llargues* e palma, um saque consiste no envio da bola diretamente (sem quique) para além da linha de falta, por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás da linha de saque (no saque, a bola não pode ultrapassar diretamente a linha de quinze, sem antes ter quicado ao menos uma vez no chão). No *llargues*, o golpe pode ser com uma ou duas mãos, punhos ou antebraços, a qualquer altura. Na palma, o golpe pode ser somente com a palma de uma das mãos, de baixo para cima. O sacador pode correr com bola para sacar, desde que não ultrapasse o quadro de saque antes de rebatê-la. No jogo de *perxa*,

o saque consiste no envio da bola sobre a corda, em direção ao *dau*. O jogador deve estar posicionado em qualquer lugar do maior lado da quadra e deve ter ao menos um dos pés no chão no momento do saque, que deve ser feito por meio de envio de baixo para cima, sobre a corda e diretamente para o *dau* (sem tocar em alguma eventual parede ou mesmo na corda). Em todos os tipos de jogo, cada equipe deve estar posicionada de um dos lados da linha de falta. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma, com a mesma equipe sacando ou, em caso de troca de quadra entre as equipes, com o saque sendo feito pela equipe adversária (somente saca a equipe que está posicionada na meia quadra própria para o saque). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto (exceto no caso de caças, explicadas adiante), sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), na qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada de trás da linha de falta/*perxa* (ou caça, como será explicado adiante), por meio de um golpe

legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (exceto no caso da introdução de uma caça), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, o primeiro quique pode acontecer antes da linha de falta/*perxa* (exceto no saque), desde que o segundo caia além dela. Se o primeiro quique acontecer dentro da quadra, o segundo quique pode acontecer fora dele. Qualquer ou outra estrutura porventura existente ao redor da quadra é considerada ar, de forma que, se a bola rebater em uma delas, ainda pode dar um quique no chão. No jogo de *perxa*, somente o saque deve ser feito sobre a corda. Durante o *rally*, a obrigatoriedade é que a bola ultrapasse a linha. Uma equipe marca 1 ponto também quando marca um gol ou a equipe adversária comete uma falta. O gol acontece quando a bola enviada pela equipe ultrapassa a linha de fundo adversária, quicando uma vez no chão além dela (se um defensor consegue golpear a bola antes dela tocar no chão além da linha de fundo e a bola retorna legalmente ao campo adversário, o gol não é marcado e o jogo continua). As faltas principais são: sacador, no jogo de *perxa*, não consegue enviar a bola sobre a corda e para o *dau*; nos jogos de *llargues* e de palma, sacador não consegue enviar a bola além da linha de falta ou a envia diretamente (sem quique dentro da quadra) além da linha de quinze; em todos os tipos de jogo, equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola além da linha de falta/*perxa* (ou seja, a bola quica duas vezes antes da linha de falta/*perxa*) ou a envia diretamente para fora das linhas laterais; jogador invade

a meia quadra adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu espaço de jogo (de um dos lados da linha de falta/*perxa* ou caça). Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários. O espaço de jogo de cada equipe é inicialmente delimitado pela linha de falta/*perxa*. Ao longo de um *game*, contudo, o espaço de jogo de cada equipe tende a modificar em razão das caças. Uma caça significa um novo ponto de divisão entre as equipes (substituindo a linha de falta/*perxa*, demarcada por uma bandeira ou cone na lateral da quadra), mas só passa a valer após a introdução da segunda caça. Uma caça é adotada quando uma equipe segura a bola após ela ter quicado duas vezes (ao menos um quique deve acontecer no espaço defendido pela defesa) ou deixa a bola sair pela linha lateral após ter quicado uma vez no espaço que defende. O ponto em que a bola foi segurada ou saiu pela lateral é o ponto em que a caça será colocada (determinando a nova linha de divisão entre as equipes). Sempre que a caça é introduzida, o ponto daquele *rally* não é contado e reinicia-se com um saque. Quando a segunda caça é introduzida, as equipes são obrigadas a trocar de lado (invertendo-se a equipe que saca). O primeiro ponto após a troca de lado adota como linha divisória a primeira caça. O segundo ponto e subsequentes adotam como linha divisória a segunda caça. Contudo, se antes da introdução da primeira caça,

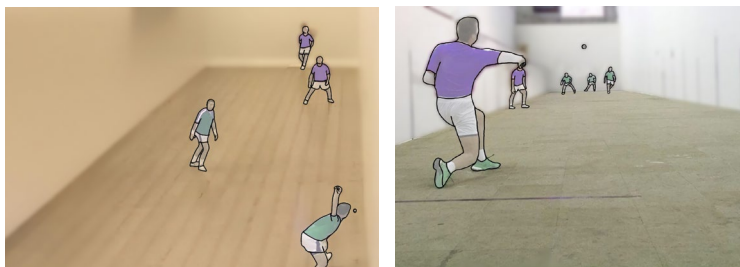
uma das equipes têm 40 pontos ou vantagem (quando estão empatadas em 40 a 40), elas trocam de lado já com a primeira caça e não se introduz a segunda caça. Somente o máximo de duas caças por *game* é admitido. Quando a linha divisória se torna uma das caças, o saque permanece sendo feito no formato original, devendo ultrapassar a linha de falta (jogos de *llargues* e de palma) ou a corda e o *dau* (jogo de *perxa*), com cada equipe em seu lado. Porém, tão logo é realizado, cada equipe pode se movimentar e reposicionar tendo em vista a posição da caça e não mais da linha de falta/*perxa*.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou ambas as mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço (exceto no saque do jogo de palme, em que a bola obrigatoriamente deve ser rebatida com a palma da mão). A bola não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada, exceto na realização do saque, em que a bola deve ser conduzida, lançada ao ar e então rebatida, a qualquer altura. Se o jogador parar a bola em outra oportunidade, ou será ponto adversário ou será introduzida uma caça (se a bola já tiver quicado duas vezes e ainda houver a possibilidade de introdução de uma das caças). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida contra a equipe adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora da quadra (paredes e outras

estruturas porventura existentes ao redor da quadra, em que a bola rebate e volta à quadra são entendidas como se fossem ar, sendo, portanto, permitidas). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à linha central/caça é permitido, desde que não atrapalhe a ação/movimento de ataque adversário. Se um jogador obstruir um adversário que está golpeando a bola próximo à linha central/caça, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

PILOTA VALENCIANA RASPALL (EN CARRER E EN TRINQUET) (SIMPLES, DUPLAS E TRIOS)



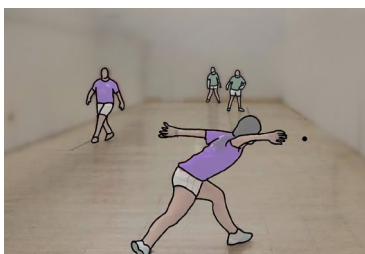
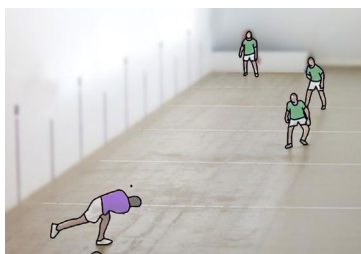
ESTRUTURA GERAL:

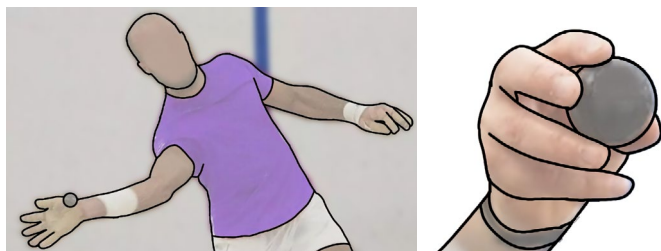
Espaço: a quadra pode ser em *carrer* ou *trinquet*. A quadra em *carrer* tem formato retangular (60 por 4 a 7 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento) e dividida ao meio por uma linha central, chamada linha de falta. Uma das linhas de fundo chama-se linha de saque e a outra chama-se linha de quinze. No centro da linha de saque há um pequeno quadrado de aproximadamente 1 metro de lado, chamado pedra (a parte frontal da pedra coincide com a linha de saque e o resto da pedra fica para trás da linha). Deve haver uma área livre atrás de cada linha de fundo e é permitido que haja paredes nas laterais da quadra e/ou arquibancadas em uma das laterais da quadra.

A quadra em *trinquet* tem formato retangular (48 a 60 por 6,5 a 7 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento) e dividida ao

meio por uma linha central. Em uma das laterais da quadra há uma parede alta e na outra a arquibancada para torcida. Sobre uma das linhas de fundo também há uma parede alta. Na borda entre a parede e o chão deve haver uma intersecção formada por uma estrutura de aproximadamente 1 metro de comprimento, chamada *tamborí* (a borda passa de convexa a côncava). Da intersecção da outra linha de fundo com a linha lateral esquerda, indo para trás da linha de fundo há uma pequena área retangular, chamada *dau*, com 3 metros de largura por 2,7 metros de comprimento. Sobre a mesma linha de fundo do *dau*, mas do lado direito, há um pequeno muro com aproximadamente 1,5 metros de comprimento e 1 metro de altura (o muro deve partir da parede lateral, que, por sua vez, deve estar à direita da quadra, considerando a visão do *dau* em direção ao centro da quadra).

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido rebatida, pela outra equipe (equipe atacante) de trás da linha de falta.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 45 a 52 gramas de peso e aproximadamente 4,4 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1, 2 ou 3 jogadores, formando jogos, respectivamente de 1x1, 2x2 ou 3x3, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 8 tempos (chamados *games*) de um total de 15 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 8x0, 8x1, 8x2 etc., até 8x7). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40-vitória.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além

da linha de falta, por meio de golpe realizado pelo jogador posicionado na pedra (jogo em *carrer*) ou *dau* (jogo em *trinquet*). O jogador posicionado na pedra/*dau* deve deixar a bola quicar e rebatê-la diretamente em direção à meia quadra contrária. Cada equipe deve estar posicionada em sua meia quadra. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O espaço de tempo entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que está sacando naquele *game*. No *game* subsequente saca a equipe que não sacou no anterior. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que saca naquele *game*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada pela outra equipe (equipe atacante) de trás da linha de falta, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Qualquer parede ao redor da quadra é considerada ar, de forma que, se a bola rebater em uma delas, ainda pode dar um quique no chão. O mesmo vale para a arquibancada ou

espectadores, desde que estejam imóveis e que a bola neles rebata e volte à quadra (sem ser retida). Somente se quicar duas vezes no chão é que se marca o ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando marca um gol ou a equipe adversária comete uma falta. No jogo em *carrer*, o gol acontece quando a bola enviada pela equipe ultrapassa a linha de fundo adversária (exceto no saque), quicando uma segunda vez além dela (ou quica duas vezes já além da linha de fundo ou quica uma vez antes e uma vez depois da linha de fundo; se um defensor consegue golpear a bola além da linha de fundo, antes que ela quique uma segunda vez, e a bola retorna legalmente à meia quadra adversária, o gol não é marcado e o jogo continua). No jogo em *trinquet*, o gol acontece quando a bola toca no *tamborí* ou quando toca o chão ou parede atrás do *dau* ou do pequeno muro que fica ao lado do *dau*. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola diretamente além da linha de falta (ou seja, a bola quica na sua meia quadra antes) ou a envia diretamente além da linha de fundo (sem quicar na quadra antes) (no caso do jogo em *trinquet*, é falta se o saque toca na parede de fundo ou *tamborí* antes de tocar no chão na meia quadra adversária do sacador); equipe não consegue enviar a bola além da linha de falta durante um *rally*; jogador invade a meia quadra adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular. Se a bola é retida na arquibancada ou por um espectador ou toca em um espectador móvel, o jogo é parado e o saque repetido, sem pontuação para qualquer equipe.

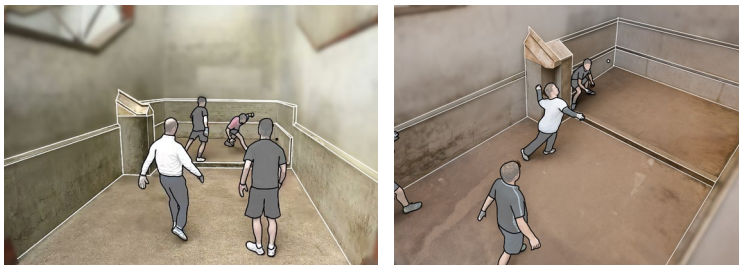
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra. Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada com uma das mãos, quicada e então rebatida). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser rebatida para além da linha de falta, em direção à meia quadra adversária. Um jogador pode rebater a bola proveniente da equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique (paredes e outras estruturas em que a bola rebate e volta à quadra são entendidas como se fossem ar, sendo, portanto, permitidas). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Defender (bloquear) próximo à linha de falta é permitido, desde que o jogador não atrapalhe a ação/movimento de ataque do adversário. Contatos físicos não são admitidos.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, DEVOLUÇÃO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E PAREDE

ETON FIVES



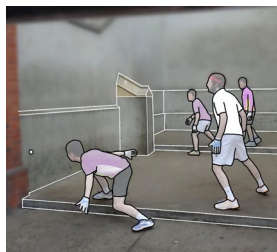
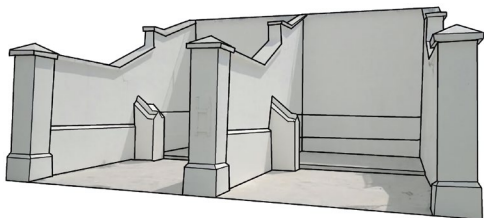
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (aproximadamente 6,5 por 3,5 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento). Sobre uma das linhas de fundo, que passa a ser a linha de frente, há uma parede alta. Nas laterais também há paredes altas. Paralelo e a aproximadamente 2,5 metros da parede frontal há um degrau de aproximadamente 15 centímetros, deixando o chão da parte frontal da quadra mais alto que o da parte traseira. Na parede esquerda (considerando a visão de frente para a parede frontal) há uma estrutura chamada contraforte. Trata-se de uma estrutura com aproximadamente 1,5 metros de altura, formado por duas partes. A primeira tem aproximadamente 30 centímetros de espessura e 45 centímetros de largura, dos quais 15 ficam sobre a parte

mais alta da quadra e 30 na parte mais baixa. Sobre ela há um telhado inclinado que decresce de altura à medida que se afasta da parede, estando a aproximadamente 1,5 metros de altura na parede e 1,3 metros de altura na parte mais distal da parede. A segunda parte, conjugada com a primeira, tem aproximadamente 45 centímetros de espessura e 30 de comprimento, inteiramente sobre a parte mais baixa da quadra. Tem um telhado que, assim como o outro, declina-se da parede em direção à quadra (parte superior encontra-se a aproximadamente 1,8 metros de altura e a base a 1,5 metros de altura, com a sua lateral mais próxima da parede frontal acompanhando o declive do outro telhado). Além disso, tem forma triangular acompanhando sua espessura (declina-se em direção à parte da frente e de trás da quadra). Nas paredes da quadra há duas saliências paralelas ao chão, uma a 90 centímetros dele e a outra a 1,5 metros dele (em ambos os casos, considerando a parte mais alta da quadra). É como se fossem paredes sobrepostas, com aproximadamente 5 centímetros de espessura (ou seja, a parte de baixo da parede encontra-se 5 centímetros mais para dentro da quadra do que a parte medial da parede e 10 centímetros mais para dentro da quadra do que a parte superior da parede. No lado esquerdo da quadra, ambas as paredes se encerram no contraforte. No lado direito da quadra, a saliência inferior encerra-se no degrau, encontrando-se com ele por uma saliência vertical. Já a saliência superior, na linha do degrau, decresce aproximadamente 30 centímetros por meio de uma saliência vertical e continua até o final da parede,

30 centímetros abaixo da sua altura original. Na parede frontal há uma linha vertical distante 1,15 metros da parede direita.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido rebatida contra a parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e com peso semelhante à de *golf*, com 45,93 gramas de peso e 42,67 milímetros de diâmetro, o mais macia possível (embora seja bastante rígida) e com boa capacidade de quique. Os jogadores podem utilizar luvas semelhantes às do goleiro de *football association*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *games*) de um total de 5 possíveis. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 12 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com a recepção de um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola contra a parede frontal (acima da saliência superior), por meio de lançamento ou golpe (com uma ou ambas as mãos ou punhos) realizado por um jogador posicionado na parte mais alta da quadra. Se for golpe, o jogador, segurando a bola, deve lançá-la ao ar ou deixá-la quicar e, então, rebatê-la. A bola do saque deve obrigatoriamente tocar primeiro na parede frontal, depois na parede direita e depois cair na quadra mais baixa, quando pode ser rebatida pela equipe adversária. Todos os demais jogadores devem estar posicionados na parte baixa da quadra. Se o saque não for bem-sucedido, é repetido ilimitadamente, sem qualquer tipo de punição. Se o receptor, por qualquer razão, não rebater a bola, não há qualquer tipo de punição e o saque é repetido. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de

rally. Contudo, o *rally* somente inicia efetivamente após o golpe de recepção do saque. Após o fim de um *rally*, o jogo reinicia com o novo saque. No início de cada *game*, um jogador de uma equipe saca e um jogador da outra equipe recebe o saque. Se a equipe sacadora conseguir o ponto, ele saca novamente e o mesmo receptor recebe o saque. Se conseguir novo ponto, saca novamente, mas agora contra o outro jogador da equipe adversária, que passa a ser o receptor. Se a equipe adversária conseguir vencer o *rally*, não pontua e quem saca é o outro jogador da equipe sacadora, com recepção do mesmo jogador da equipe receptora (que venceu o *rally*). Se a equipe receptora conseguir vencer outro *rally*, novamente não pontua, mas adquire o direito de sacar e, conseqüentemente, de pontuar (pontua apenas a equipe que iniciou o *rally* sacando). Ou seja, uma equipe permanece sacando enquanto estiver vencendo os *rallies* (trocando de receptor a cada dois pontos seguidos da equipe sacadora). Se perde um *rally*, o companheiro do sacador passa a sacar (permanecendo o receptor adversário). Se perde outro *rally*, perde também o direito de saque, que passa à equipe adversária. A equipe que não iniciou sacando no *game* anterior inicia sacando no *game* subsequente. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido rebatida contra a parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra a parede frontal marca 1 ponto (desde que tenha iniciado o *rally* sacando; caso contrário, em vez de pontuar, a equipe elimina o sacador adversário e após ter eliminado ambos os sacadores adversários, adquire o direito de sacar e consequentemente de pontuar). Se o primeiro quique da bola após tocar a parede frontal acontecer dentro da quadra, o segundo quique pode acontecer fora dela. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta (também aplicando-se a regra de que pontua somente a equipe que sacou no *rally*). As faltas principais são: equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola contra a parede frontal (antes ou depois de tocar na parede frontal, a bola pode tocar em qualquer parede lateral ou demais estruturas da quadra, exceto o chão); bola vai diretamente para fora da quadra, após tocar na parede frontal; jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, exceto no

momento do saque (até o golpe, o sacador deve estar na parte superior da quadra e os demais jogadores na parte inferior) e desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

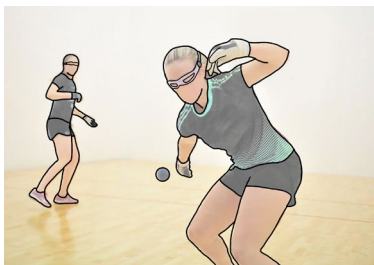
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou ambas as mãos ou punhos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso de uma ou ambas as mãos (aberta ou fechada) ou punhos. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser lançada ou segurada, soltada no ar ou chão para quicar no chão e então ser rebatida). Na recepção do saque adversário, o receptor deve obrigatoriamente esperar a bola quicar uma vez no chão, então rebatendo-a contra a parede direita e depois frontal ou contra a parede frontal na área entre a linha vertical e a parede direita (em todos os casos, sempre acima da saliência mais alta). Contudo, se a bola rebater diretamente contra a parede frontal à esquerda da linha vertical ou contra a parede direita e depois parede frontal, o próprio sacador ou seu companheiro podem rebatê-la novamente contra a parede frontal. Além disso, se a equipe que recebeu o saque perceber que, com seu golpe de recepção, a bola, após tocar na parede frontal vai direto para fora da quadra (além da linha de fundo), pode tentar segurá-la ou tocá-la (defendê-la, de forma que permaneça em quadra). Se segurar, o *rally* encerra sem que alguma equipe pontue. Se for tocada, a jogada pode ser continuada pelos demais

jogadores, a rebatendo contra a parede frontal. Mas se nenhum jogador o fizer, o *rally* encerra sem que alguma equipe pontue. Entretanto, essa ação de salvar o erro de recepção do saque somente pode ser utilizada uma vez por cada jogador ao longo do jogo. Após o golpe de recepção do saque, o *rally* continua de forma mais livre, sempre com a bola obrigatoriamente sendo rebatida contra a parede frontal, alternadamente entre as equipes. Uma equipe pode rebater a bola proveniente do rebote na parede frontal gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora da quadra. As paredes laterais, saliências, contraforte e parede do degrau do chão são considerados ar e, portanto, a bola rebatida neles (inclusive se quicar mais de uma vez sobre o teto do telhado do contraforte ou nas saliências das paredes) não conta como um quique (a bola pode tocar em uma parede ou demais estruturas antes ou depois de tocar na parede frontal). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra a parede frontal. Após tocar na parede frontal, a bola pode retornar para qualquer lugar dentro da quadra (exceto no saque). Na parede frontal e em qualquer parede, a bola somente é válida se tocar entre as linhas limítrofes. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote na parede

frontal gerado pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

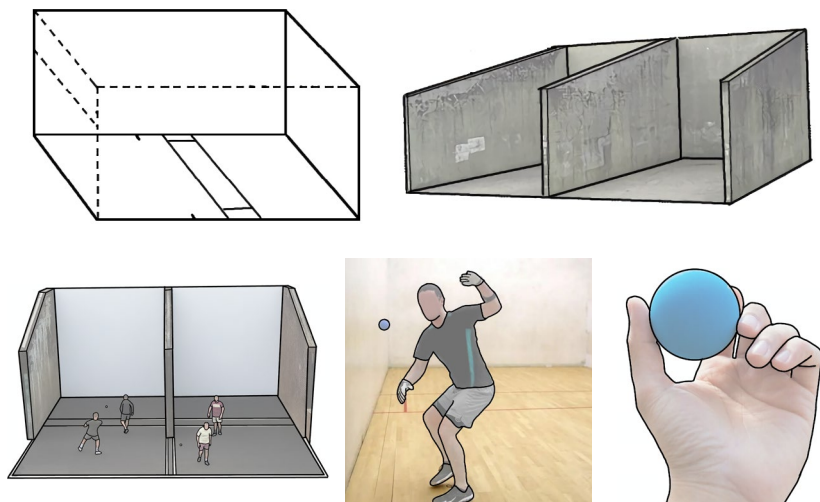
FOUR-WALL (4-WALL) (GAELIC HANDBALL 4-WALL OU IRISH HANDBALL 4-WALL OU HANDBALL 4-WALL E THREE-WALL) (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (12,2 por 6,1 metros), em superfície rígida (cimento, madeira). A quadra é inteira rodeada por paredes com aproximadamente 4,3 metros de altura, posicionadas sobre as linhas limítrofes. A parede sobre uma das linhas de fundo é a parede frontal (é possível não haver parede na outra linha de fundo, de forma que o jogo passa a se chamar *three-wall*). Paralelas às paredes de frente/fundo, há três linhas: a linha curta, a 6,1 metros da parede frontal; a linha de restrição de recepção, 1,5 metros para trás da linha curta; e a linha de saque, a 1,5 metros à frente da linha curta. A área entre a linha curta e linha de saque chama-se área de saque. Em cada lado da área de saque, há uma linha paralela à linha lateral, a 45 centímetros dela (caixa de saque).

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra a parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *field tennis*, com 58 a 64 gramas de peso e aproximadamente 5 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique. Os jogadores devem utilizar óculos de proteção.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 (jogo 2x2) ou 1 (jogo 1x1) jogador, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, no caso do jogo 2x2 deve haver uma ordem de saque (saque é o golpe de início de cada jogada) preestabelecida (cada vez que a equipe recupera a posse do saque, quem deve

sacar é o jogador que não o fez na posse anterior). No jogo 2x2, as substituições são limitadas a 1 e somente podem ocorrer nos intervalos entre os *games* (tempos de jogo). No jogo 1x1 não há substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso da partida, resultando na derrota de sua equipe (mesmo se, no jogo 2x2, ainda for possível realizar uma substituição).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *games*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 11 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola diretamente contra a parede frontal, por meio de golpe (com uma mão ou punho) realizado por um jogador posicionado dentro da área de saque. O jogador, segurando a bola, deve deixá-la quicar no chão e então golpeá-la. O saque somente é válido se a bola, após bater na parede frontal, voltar para além da linha curta, podendo ou não antes ter tocado em uma das paredes laterais. Após a bola ultrapassar a linha curta, a outra equipe já está

habilitada para rebatê-la, também diretamente contra a parede frontal. O jogador tem direito a repetir o saque sempre que erra sua primeira tentativa. Se errar uma segunda vez consecutiva, o direito de sacar passa à outra equipe. São erros de saque: jogador ultrapassa a linha de saque; bola não ultrapassa a linha curta após rebater na parede frontal; bola toca no teto ou na parede de trás diretamente após tocar a parede frontal; bola toca diretamente em duas paredes consecutivas após tocar na parede frontal. Se o jogador rebater a bola com outra parte do corpo (que não seja mão ou punho) ou a bola não tocar na parede frontal antes de qualquer outra superfície ou tocar no próprio jogador ou seu companheiro primeiro após rebater na parede frontal, não há segunda chance e o saque passa diretamente à equipe adversária. No jogo 2x2, o companheiro do sacador deve ficar dentro de uma das caixas de saque, de costas para a parede lateral, até que a bola retorne ultrapassando a linha curta. Nenhum adversário pode atrapalhar o sacador e estar à frente da linha de restrição de recepção até que o saque seja efetuado. Somente podem rebater a bola após ela ter ultrapassado a linha curta depois de rebater na parede frontal. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma e enquanto a equipe continuar pontuando em *rallies* em que iniciou sacando, permanece o mesmo sacador. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar, deve fazê-lo o jogador que não sacou na posse de saque anterior. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma,

sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe contrária ao erro/falta.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra a parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra a parede frontal marca 1 ponto, mas desde que esta mesma equipe tenha iniciado o *rally* sacando. Ou seja, somente marca ponto a equipe que sacou. Caso a equipe que não sacou vença o *rally*, ganha uma vantagem, ou seja, adquire a possibilidade de iniciar o próximo *rally* sacando, marcando um ponto se vencê-lo. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta (desde que a equipe beneficiada tenha iniciado o *rally* sacando; caso contrário, recebe apenas a vantagem). As faltas principais, além dos já descritos erros de saque, são: equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola diretamente contra a parede frontal antes que ela toque no chão (pode também tocar em qualquer outra parede ou teto antes da parede frontal, mas não

no chão); jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular; equipe erra a ordem de saque.

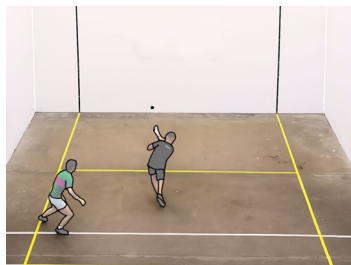
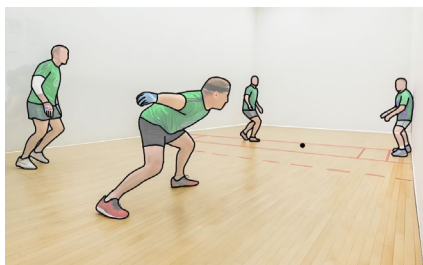
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, exceto no momento do saque (os adversários somente podem ultrapassar a linha de restrição de recepção após o saque ter sido efetuado e, no jogo 2x2, o companheiro do sacador somente pode deixar a caixa de saque após a bola ter ultrapassado a linha curta na volta da parede frontal) e desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso da mão (exceto no saque, em que também é permitido usar o punho). Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada) (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada, soltada para quicar no chão e então golpeada). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra a parede. Um jogador pode rebater a bola proveniente do rebote na parede frontal gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique ou após ela tocar em outras paredes ou teto. Na devolução, o jogador pode rebater a bola livremente contra qualquer superfície (incluindo o teto) ou conjunto de superfícies, desde que a bola toque na parede frontal antes de tocar no chão. Sem

a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não atrapalhem a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote na parede frontal gerado pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstruir ou atrapalhar de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

GAELIC HANDBALL (SOFTBALL E HARDBALL) **[SIMPLES E DUPLAS]**

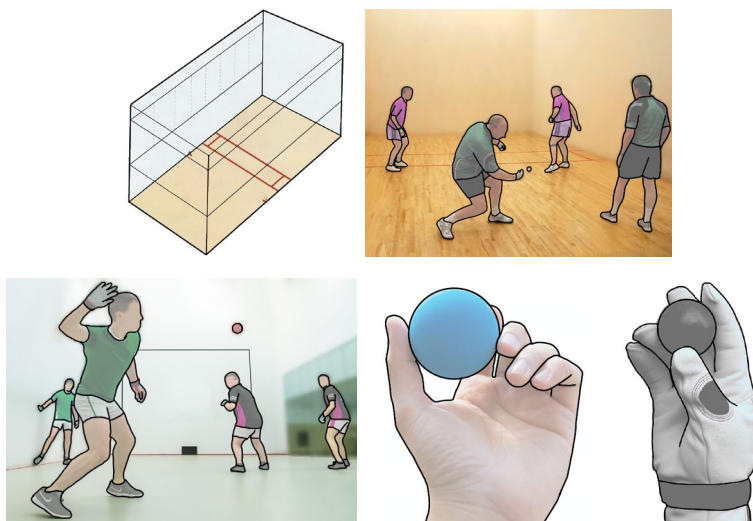


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (cimento, madeira). A quadra é inteira rodeada por paredes com 8 metros de altura, posicionadas sobre as linhas limítrofes (as paredes laterais e traseira podem ser pouco mais baixas). A parede sobre uma das linhas de fundo é a parede frontal. A quadra pode ou não ter teto. Paralelas às paredes de frente/fundo, há três linhas: a linha curta, a 9,9 metros da parede frontal; a linha de restrição de recepção, 1,5 metros para trás da linha curta; e a linha de saque, a 1,5 metros à frente da linha curta. A área entre a linha curta e linha de saque chama-se área de saque. Em cada lado da área de saque, há uma linha paralela à linha lateral, a 45 centímetros dela (caixa de saque).

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra a

parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *field tennis*, mas com diferenças entre o *gaelic handball softball* e o *gaelic handball hardball*. No *softball*, a bola é de borracha, com 57,1 a 55,9 milímetros de diâmetro e 58 a 60 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique. No *hardball*, a bola é mais rígida, envolta por couro, com 47,5 a 49,5 milímetros de diâmetro e 42,5 e 49,6 gramas de peso, o mais macia possível (apesar de ser rígida) e com boa capacidade de quique. Os jogadores devem utilizar óculos de proteção e podem utilizar luvas semelhantes às luvas do goleiro do *football association* (especialmente na versão *hardball*).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 (jogo 2x2) ou 1 (jogo 1x1) jogador, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, no caso do jogo 2x2 deve haver uma ordem de saque (saque é o golpe de início de cada jogada) preestabelecida (cada vez que a equipe recupera a posse do saque, quem deve sacar é o jogador que não o fez na posse anterior). Não há substituições. Um jogador que comete três condutas antidesportivas leves ou uma conduta antidesportiva grave poder ser expulso da partida, resultando na derrota de sua equipe.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola diretamente contra a parede frontal, por meio de golpe (com uma mão ou punho) realizado por um jogador posicionado dentro da área de saque. O jogador, segurando a bola, deve deixá-la quicar no chão e então golpeá-la, somente podendo sair da área de saque após a bola ter ultrapassado a linha curta na volta do rebota da parede frontal. O saque

somente é válido se a bola, após bater na parede frontal, voltar para além da linha curta, podendo ou não antes ter tocado em uma das paredes laterais. Após a bola ultrapassar a linha curta, a outra equipe já está habilitada para rebatê-la, também diretamente contra a parede frontal. O jogador tem direito a repetir o saque sempre que erra sua primeira tentativa. Se errar uma segunda vez consecutiva, perde o direito de sacar naquele *rally* (no jogo 1x1, o saque passa ao adversário, e no jogo 2x2, o saque passa ao companheiro de equipe). São erros de saque: jogador ultrapassa a linha de saque; bola não ultrapassa a linha curta após rebater na parede frontal; bola toca no teto ou na parede de trás diretamente após tocar a parede frontal; bola toca diretamente em duas paredes consecutivas após tocar na parede frontal. Se o jogador rebater a bola com outra parte do corpo (que não seja mão ou punho) ou a bola não tocar na parede frontal antes de qualquer outra superfície ou tocar no próprio jogador ou seu companheiro primeiro após rebater na parede frontal, não há segunda chance. No jogo 2x2, o companheiro do sacador deve ficar dentro de uma das caixas de saque, de costas para a parede lateral, até que a bola retorne ultrapassando a linha curta. Nenhum adversário pode atrapalhar o sacador e estar à frente da linha de restrição de recepção até que o saque seja efetuado. Somente podem rebater a bola após ela ter ultrapassado a linha curta depois de rebater na parede frontal. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma e enquanto a equipe

continuar pontuando em *rallies* em que iniciou sacando, permanece o mesmo sacador. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar, deve fazê-lo o jogador que não sacou na posse de saque anterior. No início de cada *set*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. No *tie-break* inicia sacando a equipe com maior pontuação somando os dois *sets* anteriores (se houver empate, realiza-se novo sorteio). Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra a parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra a parede frontal marca 1 ponto, mas desde que esta mesma equipe tenha iniciado o *rally* sacando. Ou seja, somente marca ponto a equipe que sacou. No jogo 1x1, caso a equipe que não sacou vença o *rally*, ganha uma vantagem, ou seja, adquire a possibilidade de iniciar o próximo *rally* sacando, marcando um ponto se vencê-lo. No jogo 2x2, caso a equipe que não sacou vença o *rally*, não ganha ponto e nem vantagem, mas obriga a equipe adversária

a trocar de sacador. Se a equipe que não sacou vencer o *rally* seguinte, adquire a vantagem de iniciar o próximo *rally* sacando (ou seja, a equipe que não sacou precisa vencer dois *rallies* consecutivos para adquirir o direito de sacar e, conseqüentemente, de pontuar). Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta (desde que a equipe beneficiada tenha iniciado o *rally* sacando; caso contrário, recebe apenas a vantagem). As faltas principais, além dos já descritos erros de saque, são: equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola diretamente contra a parede frontal antes que ela toque no chão (pode também tocar em qualquer outra parede ou teto antes da parede frontal, mas não no chão); jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular; equipe erra a ordem de saque. Além disso, quando um jogador comete uma conduta antidesportiva, perde 1 ponto (se não tiver pontos, fica com pontuação negativa). Se cometer a 3ª falta antidesportiva, é expulso do jogo, perdendo-o.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, exceto no momento do saque (sacador somente pode deixar a área de saque após a bola ter voltado do rebota na parede frontal e ultrapassado a linha curta; os adversários somente podem ultrapassar a linha de restrição de recepção após o saque ter sido efetuado; no jogo 2x2, o companheiro do sacador somente pode deixar a caixa

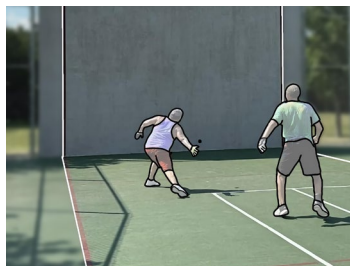
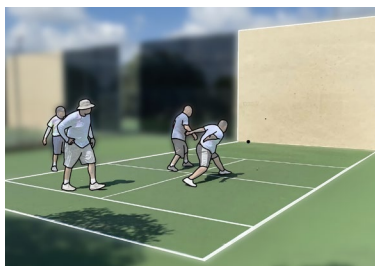
de saque após a bola ter ultrapassado a linha curta na volta da parede frontal) e desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso da mão (exceto no saque, em que também é permitido usar o punho). Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada, soltada para quicar no chão e então golpeada). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra a parede frontal. Um jogador pode rebater a bola proveniente do rebote na parede frontal gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique ou após ela tocar em outras paredes ou teto. Na devolução, o jogador pode rebater a bola livremente contra qualquer superfície (incluindo o teto) ou conjunto de superfícies, desde que a bola toque na parede frontal antes de tocar no chão. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não atrapalhem a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote na parede frontal gerado pela equipe adversária, tendo em conta

a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstruir ou atrapalhar de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

PELOTA A MANO WALLBALL (WALLBALL OU WALL BALL OU ONE-WALL OU 1-WALL OU US HANDBALL OU WALL-HANDBALL OU AMERICAN HANDBALL OU PELOTA A MANO WALLBALL OU JUEGO DE PELOTA WALLBALL OU FRONTON OU FRONTON-PAUME OU FRONTÓ INTERNACIONAL OU FRONTON INTERNACIONAL OU GAELIC HANDBALL ONE-WALL OU IRISH HANDBALL ONE-WALL OU HANDBALL ONE-WALL) (SIMPLES E DUPLAS)

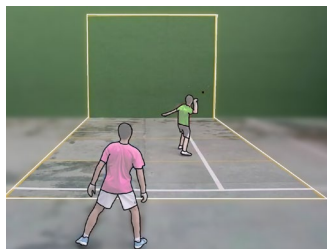
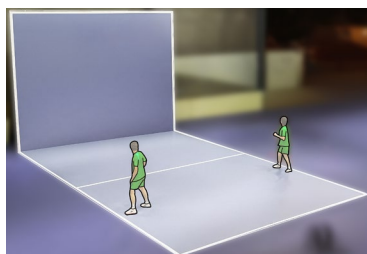
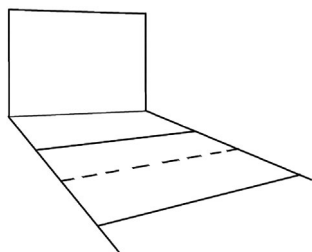


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (10,4 por 6,10 metros), em superfície rígida (cimento, madeira). Sobre uma das linhas de fundo, que passa a ser a linha de frente, há uma parede plana, com 4,90 metros de altura por 6,10 metros de largura. Paralelas às linhas de frente/fundo, há duas linhas: a linha curta, a 4,9 metros da parede frontal; e a marca de saque, a 2,75 metros da linha curta.

A área entre elas chama-se área de saque. Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra a parede pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *field tennis*, com 58 a 64 gramas de peso e aproximadamente 5 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique. Os jogadores devem utilizar óculos de proteção.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 (jogo 2x2) ou 1 (jogo 1x1) jogador, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, no

caso do jogo 2x2 deve haver uma ordem de saque (saque é o golpe de início de cada jogada) preestabelecida (cada vez que a equipe recupera a posse do saque, quem deve sacar é o jogador que não o fez na posse anterior). No jogo 2x2, as substituições são limitadas a 1 e somente podem ocorrer nos intervalos entre os *sets* (tempos de jogo). No jogo 1x1 não há substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso da partida, resultando na derrota de sua equipe (mesmo se, no jogo 2x2, ainda for possível realizar uma substituição).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 11 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola diretamente contra a parede, por meio de golpe (com uma mão ou punho) realizado por um jogador posicionado dentro da área de saque. O jogador, segurando a bola, deve deixá-la quicar no chão e então golpeá-la. O saque somente é válido se a bola, após bater na parede, voltar para além

da linha curta, quando deve ser golpeada pela equipe adversária, também contra a parede. Se a bola do saque não ultrapassa a linha curta ou se vai diretamente além da linha de fundo, o jogador tem direito de repeti-lo. Se erra novamente de maneira consecutiva, o saque passa à equipe adversária. Nenhum adversário pode atrapalhar o sacador e nenhum jogador pode estar dentro da área de saque (exceto o sacador) até que a bola tenha ultrapassado a linha curta (considerando a volta da bola depois de rebater na parede). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma e enquanto a equipe continuar pontuando em *rallies* em que iniciou sacando, permanece o mesmo sacador. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar, deve fazê-lo o jogador que não sacou na posse de saque anterior. No início de cada *set*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe contrária ao erro/falta.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra a parede pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada

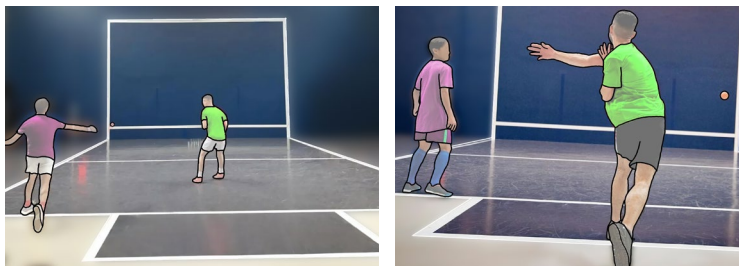
vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra a parede marca 1 ponto, mas desde que esta mesma equipe tenha iniciado o *rally* sacando. Ou seja, somente marca ponto a equipe que sacou. Caso a equipe que não sacou vença o *rally*, ganha uma vantagem, ou seja, adquire a possibilidade de iniciar o próximo *rally* sacando, marcando um ponto se vencê-lo. Se o primeiro quique da bola após tocar a parede acontecer dentro da quadra, o segundo quique pode acontecer fora dela. Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta (desde que a equipe beneficiada tenha iniciado o *rally* sacando; caso contrário, recebe apenas a vantagem). As faltas principais são: bola do sacador cai antes da linha curta ou além da linha de fundo (se for a primeira tentativa de saque naquele *rally*, o sacador tem direito de repetir, sem contar ponto ao adversário); sacador ou equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola diretamente contra a parede; bola vai diretamente para fora da quadra, após tocar na parede; jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular; equipe erra a ordem de saque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, exceto no momento do saque (até a bola ultrapassar a linha curta na volta da parede, os jogadores, exceto o sacador, devem estar atrás da marca de saque) e desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso da mão (exceto no saque, em que também é permitido usar o punho). Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada) (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada, soltada para quicar no chão e então golpeada). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra a parede. Um jogador pode rebater a bola proveniente do rebote na parede gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora da quadra. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não atrapalhem a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote na parede gerado pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

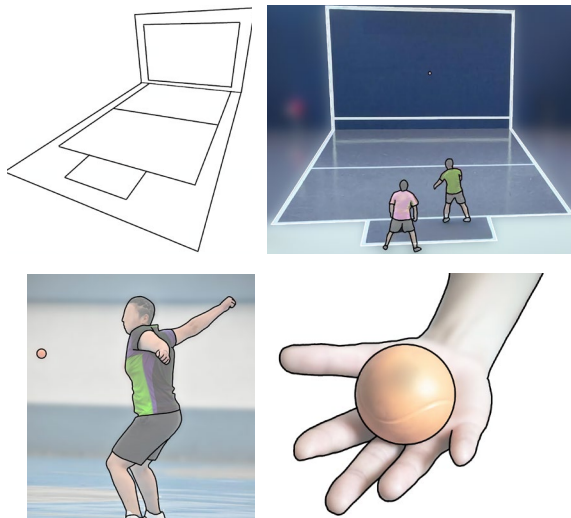
PELOTA VASCA FRONTBALL (FRONTBALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (11 por 7,50 metros), em superfície rígida (cimento, madeira). Sobre uma das linhas de fundo, que passa a ser a linha de frente, há uma parede plana denominada *frontis*. Paralela e a 6 metros do *frontis* há uma linha, chamada linha média. A 50 centímetros para trás da linha média há uma pequena linha centralizada. Atrás da linha de fundo da quadra há um retângulo, chamado área de saque, com 1,50 metros de comprimento por 3 metros de largura, centralizado. O *frontis* é contornado por quatro linhas, delimitando a área em que a bola pode tocar. As linhas laterais acompanham as linhas laterais da quadra. A linha inferior (paralela ao chão) fica a 55 centímetros de altura e a linha superior fica a 5 metros de altura. Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra o *frontis* pelo jogador atacante, sem que o adversário (jogador defensor) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *field tennis*, com 60 a 65 gramas de peso e aproximadamente 5,8 a 6,2 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que um jogador vença 2 tempos (chamados *games*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que um jogador vence seu 2º *game*, o jogo

é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *game* é disputado até que um jogador atinja 10 pontos. A exceção é o *tie-break*, que dura até que um jogador atinja 5 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pelo jogador vencedor do sorteio. Um saque consiste no envio da bola diretamente contra o *frontis* (entre as linhas), por meio de golpe (com uma mão aberta ou fechada) realizado por um jogador posicionado dentro da área de saque. O jogador, segurando a bola, deve deixá-la quicar no chão e então golpeá-la. O saque somente é válido se a bola, após bater no *frontis*, voltar para além da linha média e antes da linha de fundo, quando deve ser golpeada pelo adversário, também contra o *frontis*. Até que o golpe de saque seja realizado, o adversário deve permanecer ao lado ou atrás da área de saque e não pode atrapalhar o sacador. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma, sacando o jogador que pontuou. No início do segundo *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando o jogador que não iniciou sacando no anterior. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pelo jogador que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

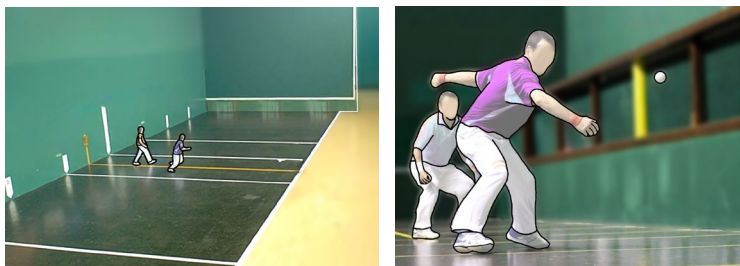
Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra o *frontis* pelo jogador atacante, sem que o jogador adversário (jogador defensor) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, o jogador que a rebateu contra o *frontis* marca 1 ponto. Se o primeiro quique da bola após tocar o *frontis* acontecer dentro da quadra, o segundo quique pode acontecer fora dela. Um jogador marca 1 ponto também quando o adversário comete uma falta. As faltas principais são: bola do sacador toca o chão antes do *frontis*, toca o *frontis* fora das linhas limítrofes ou, após rebater no *frontis*, quica antes da linha média ou além da linha de fundo; sacador ou jogador, durante o *rally*, não consegue enviar a bola diretamente contra o *frontis*; bola vai diretamente para fora da quadra, após tocar no *frontis*; jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, exceto no momento do saque (até o golpe, sacador deve estar dentro da área de saque e receptor ao lado ou atrás dela) e desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso da mão aberta ou fechada. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada, soltada para quicar no chão e então golpeada). A bola deve ser sempre golpeada contra o *frontis*. Um jogador pode rebater a bola proveniente do rebote no *frontis* gerado pelo adversário antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora da quadra. Após tocar no *frontis*, a bola pode retornar para qualquer lugar dentro da quadra (exceto no saque, em que a bola obrigatoriamente deve retornar além da linha média). Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote no *frontis* gerado pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

PELOTA VASCA MANO (PELOTA BASCA MANO) ***(EN FRONTÓN DE 36 METROS E EN TRINQUETE)*** **(SIMPLES E DUPLAS)**



ESTRUTURA GERAL:

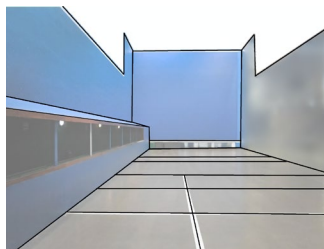
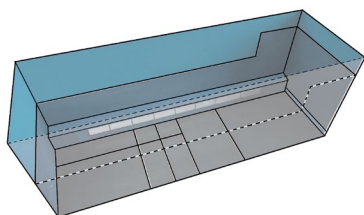
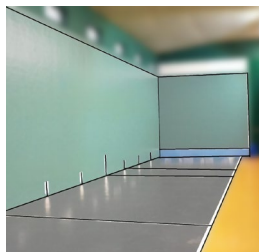
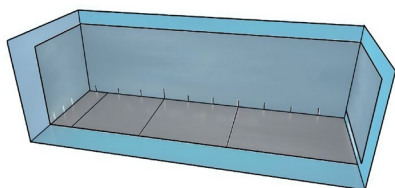
Espaço: a quadra pode ser de *frontón* de 36 metros ou de *trinquete*. A quadra de *frontón* de 36 metros é retangular (36 por 10 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento). Sobre uma das linhas de fundo, que passa a ser a linha de frente, há uma parede plana denominada *frontis*. Na lateral esquerda da quadra (considerando a visão de frente para o *frontis*) há uma parede com 12 metros de altura e 36 metros de comprimento, com uma linha horizontal a 10 metros do chão (que delimita a altura em que a bola pode ser jogada). Na lateral direita há uma área livre com 4 metros de largura e 36 metros de comprimento. Na linha de fundo contrária ao *frontis* há uma parede de 12 metros de altura por 14 metros de largura, com uma linha horizontal a 10 metros do chão e uma linha vertical a 10 metros da parede direita (a área formada

pelas duas linhas e intersecção com o chão e com a parede direta é onde a bola pode ser jogada). O *frontis* deve ter ao menos 12 metros de altura e 15 metros de largura e nele há duas linhas horizontais, uma a 1 metro do chão e outra a 10 metros do chão, além de uma linha vertical, a 11 metros de distância da parede esquerda. Essas linhas, junto à intersecção com a parede esquerda, formam a área do *frontis* em que a bola pode ser jogada. No chão há duas linhas paralelas ao *frontis*, uma a 14 metros dele (linha de saque e falta) e uma a 24,5 metros dele (linha de passe).

A quadra de *trinquete* é retangular (28,5 por 8 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento). Sobre uma das linhas de fundo, que passa a ser a linha de frente, há uma parede plana denominada *frontis*. Nas laterais da quadra há paredes em vez de linhas laterais, com 10,5 metros de altura e 28,5 metros de comprimento, cada qual com uma linha horizontal a 8,50 metros de altura e com 1,50 metros de comprimento, partindo do *frontis*. Na extremidade dessa linha há uma linha vertical com 3 metros de comprimento, que se interliga a outra linha horizontal posicionada a 5,5 metros de altura. Essa linha horizontal vai até a parede de fundo da quadra (essas linhas delimitam a altura em que a bola pode ser jogada em cada parte das paredes laterais). Entre o chão e a parede esquerda (considerando a visão de frente para o *frontis*) há uma estrutura tipo bancada, chamada telhado, com 28,5 metros de comprimento, 1,30 metros de largura, 2,25 metros de altura no encontro com a

parede e 1,90 metros de altura na borda mais distante da parede (o teto do telhado é inclinado). Na parede do telhado há uma grade que inicia a 1,50 metros de distância do *frontis* e cuja parte de baixo encontra-se a 95 metros de altura e parte de cima encontra-se a 1,80 metros de altura. Na linha de fundo contrária ao *frontis* há uma parede de 10,5 metros de altura por 9,30 metros de largura, com uma linha horizontal a 5,50 metros do chão (a área entre a linha, chão e paredes é onde a bola pode ser jogada). O *frontis* deve ter ao menos 10,5 metros de altura e 9,30 metros de largura e nele há duas linhas horizontais, uma a 80 centímetros do chão e outra a 8,50 metros do chão. Entre o *frontis* e a parede direita há uma estrutura de 46 centímetros de comprimento (a borda passa de convexa a côncava). Essas linhas, junto à intersecção com a parede esquerda, formam a área do *frontis* em que a bola pode ser jogada. No chão há duas linhas paralelas ao *frontis*, uma a 10 metros dele (linha de saque) e uma a 17,5 metros dele (linha de falta).

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra o *frontis* pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante, mas mais pesada que a de *field tennis*, com 101 a 103 gramas de peso e 6,1 a 6,3 centímetros de diâmetro nos jogos em *frontón* de 36 metros e 95 gramas de peso e 5,8 a 6,0 centímetros de diâmetro nos jogos em *trinquete*. Em ambos os casos, a bola deve ser macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 (jogo 2x2) ou 1 (jogo 1x1) jogador, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo,

no caso do jogo 2x2, cada vez que a equipe recupera a posse do saque, quem deve sacar é o jogador que não o fez na posse anterior. No jogo 2x2, as substituições são limitadas a 1 e somente podem acontecer quando a equipe detém o saque. No jogo 1x1 não há substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso da partida, resultando na derrota de sua equipe (mesmo se, no jogo 2x2, ainda for possível realizar uma substituição).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: nos jogos em *frontón* de 36 metros, o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *games*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 10 pontos. A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 5 pontos. Nos jogos em *trinquete*, também se joga até que uma equipe vença 2 *games*, mas cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 15 pontos e o *tie-break* até que uma equipe atinja 10 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola contra o *frontis* (entre as linhas), por meio de golpe (com uma ou ambas as mãos ou punhos) realizado por um jogador posicionado atrás da linha de 10 metros no

jogo em *trinquete* e atrás da linha de 14 metros no jogo em *frontón* de 36 metros. É permitido que a bola toque nas paredes laterais (no caso de jogo em *frontón* de 36 metros, somente a parede esquerda) antes ou depois de tocar no *frontis*. O jogador, segurando a bola, deve deixá-la quicar no chão e então golpeá-la. Pode pegar impulso para fazê-lo, desde que golpeie a bola antes de ultrapassar a linha-limite. Nos jogos em *frontón* de 36 metros, o saque somente é válido se a bola, após bater no *frontis*, voltar entre as linhas de falta (14 metros de distância do *frontis*) e passe (24,50 metros de distância do *frontis*), quando deve ser golpeada pelo adversário, também contra o *frontis*. Contudo, se a bola ultrapassa a linha de passe, o jogador tem direito a repetir o saque. Se cometer um novo erro na repetição, é ponto e saque para a equipe adversária. Nos jogos em *trinquete*, o saque somente é válido se a bola, após bater no *frontis*, voltar além da linha de falta (17,5 metros de distância do *frontis*) (não há linha de passe), quando deve ser golpeada pelo adversário, também contra o *frontis*. Até que o golpe de saque seja realizado, os demais jogadores devem permanecer atrás da linha de falta, sem atrapalhar o sacador. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que pontuou. No jogo 2x2, se a equipe pontuou em um *rally* em que começou sacando, o mesmo jogador continua sacando. Sempre que a equipe recupera o direito de saque, saca o jogador que não sacou no *rally* anterior. No início do segundo *game*, o jogo reinicia da mesma

forma, sacando a equipe que não iniciou sacando no anterior. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra o *frontis* pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra o *frontis* marca 1 ponto. Se o primeiro quique da bola após tocar o *frontis* acontecer dentro da quadra, o segundo quique pode acontecer fora dela (no caso de jogos em *frontón* de 36 metros). Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: bola do sacador toca o chão antes do *frontis* ou, após rebater no *frontis*, quica antes da linha de falta ou, no caso de jogos em *frontón* de 36 metros, também além da linha de passe (o jogador tem direito a uma repetição de saque, ocorrendo o ponto somente se houver novo erro); equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola diretamente contra o *frontis* (antes ou depois de tocar no *frontis*, a bola pode tocar na parede esquerda nos jogos em *frontón* de 36 metros ou em qualquer parede nos jogos em *trinquete*); bola vai diretamente para fora da

quadra, após tocar no *frontis* (nos jogos em *frontón* de 36 metros); jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular; nos jogos em *trinquete*, bola toca o teto.

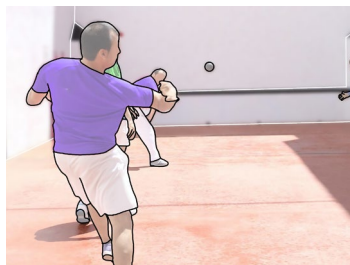
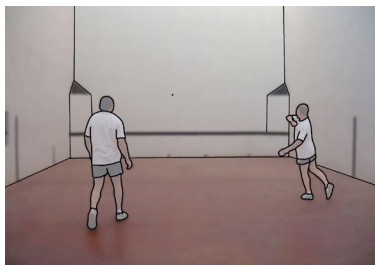
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, exceto no momento do saque (até o golpe, sacador deve estar atrás da linha de saque e os demais jogadores atrás a linha de falta) e desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso de uma ou ambas as mãos (aberta ou fechada) ou punhos. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada, soltada para quicar no chão e então golpeada). A bola deve ser sempre golpeada contra o *frontis*. Uma equipe pode rebater a bola proveniente do rebote no *frontis* gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique, estando dentro ou fora da quadra. As paredes laterais e o telhado são considerados ar e, portanto, a bola rebatida neles (inclusive se quicar mais de uma vez sobre o teto do telhado) não conta como um quique (a bola pode tocar em uma parede lateral/telhado antes ou depois de tocar no *frontis*). Contudo, a bola não pode tocar no teto. É permitido que a bola toque também na parede de fundo antes ou depois de quicar

no chão, mas o jogador nunca pode rebater diretamente contra ela (deve rebater sempre em direção ao *frontis*). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra o *frontis*. Após tocar no *frontis*, a bola pode retornar para qualquer lugar dentro da quadra (exceto no saque, em que a bola obrigatoriamente deve retornar além da linha de falta e, nos jogos em *frontón* de 36 metros, também antes da linha de passe). No *frontis* e em qualquer parede, a bola somente é válida se tocar entre as linhas limítrofes. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote no *frontis* gerado pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

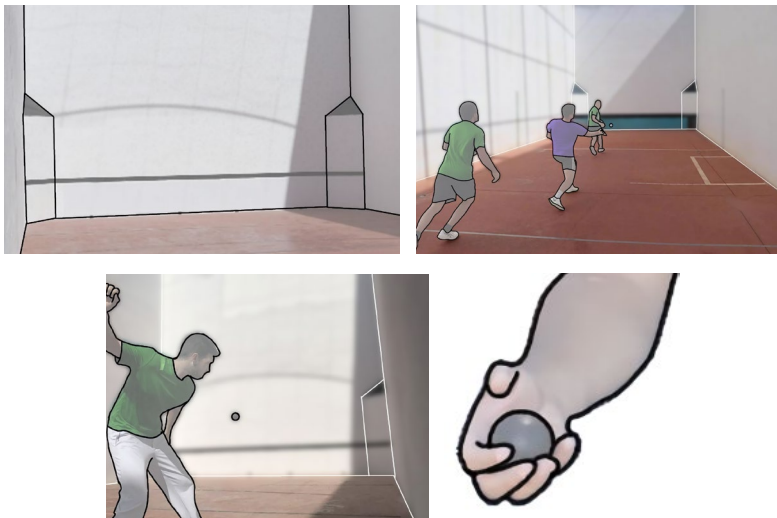
PILOTA VALENCIANA FRARE (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é chamada de *trinquet amb frares*, com formato retangular (16 a 25 por 6 a 8 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento). Sobre cada linha lateral da quadra há uma parede alta. Sobre uma das linhas de fundo também há uma parede alta, chamada *frontis*, com 8 a 10 metros de altura (é a parede frontal, para a qual a bola deve ser golpeada). Nas bordas entre o *frontis* e em cada parede lateral deve haver uma intersecção formada por uma estrutura de aproximadamente 1 metro de comprimento e 2 metros de altura, chamada *frare* (as bordas passam de convexas a côncavas). Tanto no *frontis* quanto nos *frares* há uma linha a 1 metro de altura em relação ao chão, chamada *xapa*. Paralela e a 4 a 65 metros do *frontis* há uma linha (linha de falta). Na outra linha de fundo há uma arquibancada com até 3 metros de altura e entre 5 e 7 metros de largura (ao lado dela fica a porta para entrada e saída da quadra).

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra o *frontis* pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 38 a 50 gramas de peso e aproximadamente 4,5 a 5,0 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 ou 2 jogadores, formando jogos, respectivamente de 1x1 ou 2x2, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *games*) de

um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 15 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no golpe na bola em direção ao *frontis* (e sobre a xapa), por um jogador posicionado atrás da linha de falta. O jogador deve deixar a bola quicar e então rebatê-la contra o *frontis*, de forma que, no rebote, a bola vá além da linha de falta. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No *game* subsequente inicia sacando a equipe que não iniciou no anterior. No *tie-break* inicia-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra o *frontis* pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra a parede marca 1 ponto. Qualquer parede é considerada ar, de forma que, rebater em uma delas, ainda pode dar um quique no chão. O mesmo vale para a arquibancada ou espectadores, desde que estejam imóveis e que a bola neles rebata e volte à quadra (sem ser retida). Somente se quicar duas vezes no chão é que se marca o ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola diretamente além da linha de falta após o rebote no *frontis* (ou seja, a bola quica entre o *frontis* e a linha da falta antes); equipe não consegue enviar a bola diretamente ao *frontis* ou *frare* (ou seja, a bola quica antes de rebater no *frontis* ou *frare*); bola enviada pela equipe toca abaixo da xapa; bola enviada pela equipe é retida na arquibancada ou por um espectador; jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular.

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

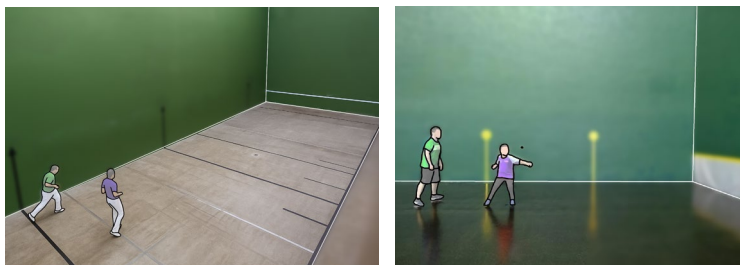
desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada com uma das mãos, quicada e então golpeada). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra o *frontis* ou *frare*. Um jogador pode rebater a bola proveniente do rebote na parede gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique (paredes e outras superfícies em que a bola rebate e volta à quadra, antes ou depois de tocar no *frontis* ou *frare*), são entendidas como se fossem ar, sendo, portanto, permitidas). Se a bola toca no *frare* e depois no *frontis* ou vice-versa ou em um *frare* e depois no outro, é válida, desde que o primeiro contato seja acima da xapa. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não atrapalhem a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote no *frontis* ou *frare* gerado pela equipe adversária, tendo em conta

a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

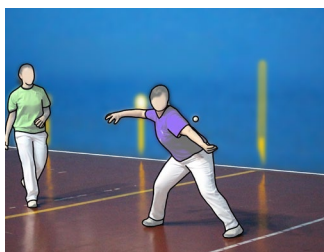
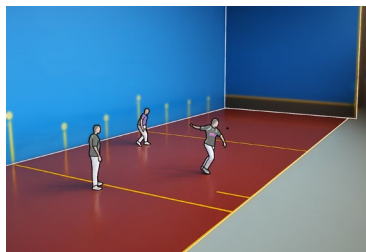
***PILOTA VALENCIANA FRONTÓ VALENCIÀ* (SIMPLES E DUPLAS)**



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra tem formato retangular (20 a 30 por 5 a 15 metros), formando uma espécie de corredor, em superfície rígida (madeira, cimento). Sobre uma das linhas de fundo há uma parede alta, chamada *frontis*, com 9 a 11 metros de altura (é a parede frontal, para a qual a bola deve ser golpeada) Sobre a linha lateral à esquerda do *frontis* (considerando a visão de frente para ele) também há uma parede alta. No *frontis* há uma linha a 85 a 95 metros de altura em relação ao chão, chamada xapa. Paralelas ao *frontis* há três linhas, distantes dele a: 8 metros (linha de falta); 9 metros (linha de saque) (esta linha é curta, com aproximadamente 1 metro de comprimento, partindo da linha lateral, não atravessando a quadra até a parede); 16 metros (linha de passe). Na outra linha de fundo também há uma parede alta.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra o *frontis* pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola menor e mais leve que a de *field tennis*, com 47 a 51 gramas de peso e aproximadamente 4,4 a 4,8 centímetros de diâmetro, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 ou 2 jogadores, formando jogos, respectivamente de 1x1 ou 2x2, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe atinja 41 pontos, vencendo a partida (não é admitido o empate).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no golpe na bola em direção ao *frontis* (e sobre a xapa), por um jogador posicionado atrás da linha de saque. O jogador deve deixar a bola quicar e então rebatê-la contra o *frontis*, de forma que, no rebote, a bola vá entre a linha de falta e a linha de passe. Se na primeira tentativa, a bola vai além da linha de passe, o jogador pode repetir o saque. Se erra a tentativa subsequente, é ponto e saque para o adversário. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra o *frontis* pela equipe atacante, sem que a equipe

adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra a parede marca 1 ponto. Se o primeiro quique da bola após tocar o *frontis* acontecer dentro da quadra, o segundo quique pode acontecer fora dela. Qualquer parede é considerada ar, de forma que, se a bola rebater em uma delas, ainda pode dar um quique no chão. Somente se quicar duas vezes no chão é que se marca o ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola diretamente entre a linha de falta e a linha de passe, após o rebote no *frontis* (se a bola ultrapassar a linha de passe e for a primeira tentativa de saque do jogador no *rally*, ele tem uma segunda tentativa); equipe não consegue enviar a bola diretamente ao *frontis* (ou seja, a bola quica antes de rebater no *frontis*); bola enviada pela equipe toca abaixo da xapa; jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular.

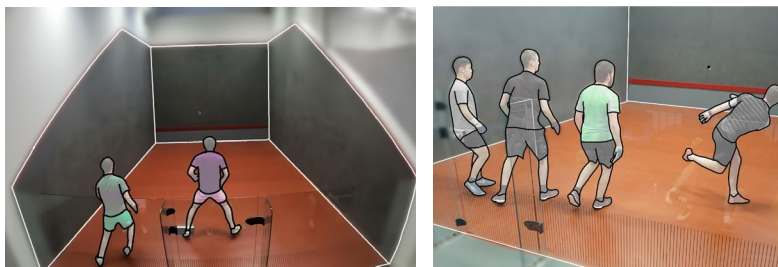
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso do punho, mão fechada, mão aberta ou antebraço. Não

pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser segurada com uma das mãos, quicada e então golpeada). Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra o *frontis*. Um jogador pode rebater a bola proveniente do rebote na parede gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique (paredes em que a bola rebate e volta à quadra, antes ou depois de tocar no *frontis* são entendidas como se fossem ar, sendo, portanto, permitidas). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não atrapalhem a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote no *frontis* gerado pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

RUGBY FIVES E WINCHESTER FIVES **(SIMPLES E DUPLAS)**

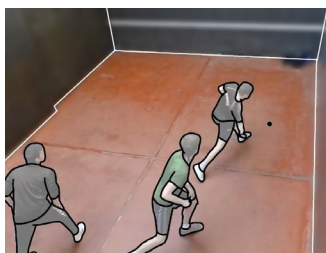
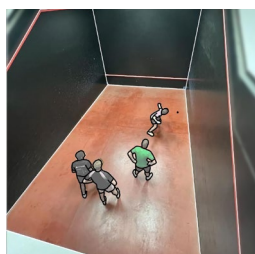
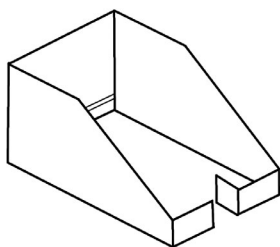


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: no *rugby fives*, a quadra é retangular (8,5 por 5,5 metros), em superfície rígida (cimento, madeira). A quadra é inteira rodeada por paredes posicionadas sobre as linhas limítrofes. A parede sobre uma das linhas de fundo é a parede frontal, com 4,6 metros de altura. A parede traseira tem 1,5 metros de altura e as paredes laterais decrescem da frontal à traseira (até 3,6 metros da parede frontal, têm 5,5 metros, decrescendo até a parede traseira daí em diante). Caso as paredes tenham altura superior às especificadas, uma linha paralela ao chão deve ser traçada nas respectivas alturas (no caso das paredes laterais em declive, a linha deve acompanhar a própria trajetória do declive). Na parede frontal, há uma saliência paralela ao chão, chamada lata, posicionada a 0,76 metros de altura, com 2,5 centímetros de espessura e 15 centímetros de largura. Não há linhas pintadas na quadra. No *winchester fives*, a quadra é exatamente a

mesma, com uma única exceção: na parede esquerda, a aproximadamente 3 metros da parede frontal, há um estreitamento de aproximadamente 25 centímetros na quadra (uma parede sobreposta à parede original), que continua até a parede traseira. O ângulo frontal da parede sobreposta é de 135 centímetros, ou seja, é em posição diagonal e não frontal à parede frontal.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido golpeada contra a parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e com peso semelhante à de golf, com 45,93 gramas de peso e 42,67 milímetros de diâmetro, o mais macia possível (embora seja bastante rígida) e com boa capacidade de

quique. Os jogadores podem utilizar luvas semelhantes às do goleiro de *football association*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo 1x1) ou 2 (jogo 2x2) jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe atinja 14 pontos, ou, em caso de empate em 13, até que uma equipe abra dois pontos de vantagem em relação à outra, até o máximo de 16 (se o jogo estiver 15 a 15, vence a equipe que marcar 16 primeiro).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola contra a parede frontal (acima da saliência superior), por meio de golpe realizado por um dos jogadores. O jogador deve lançar a bola contra a parede frontal, para que ela rebata, toque uma das paredes laterais e retorne à quadra. Após um quique na quadra, o jogador deve rebater (com a mão) a bola contra a mesma parede lateral, para que ela rebata, toque a parede frontal e volte à quadra. Se errar, pode repetir, não havendo limite de tentativas. Se a bola golpeada toca diretamente a parede frontal (sem antes ter tocado a lateral), o saque é chamado de “canalha” e o adversário pode continuar o jogo, desde que grite “sim”. Se fizer isso, valida o “canalha”, dando continuidade ao jogo (contudo, não

pode fazer isso se estiver a 1 ponto de vencer o jogo). Após o saque, os jogadores alternadamente rebatem a bola contra a parede frontal. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após o fim de um *rally*, o jogo reinicia com o novo saque. No início do jogo, um jogador de uma equipe saca e um jogador da outra equipe recebe o saque. Se a equipe sacadora conseguir vencer o *rally*, ele saca novamente, mudando o receptor da equipe adversária. Se conseguir nova vitória no *rally*, torna-se receptora no *rally* seguinte (o jogador que estava sacando passa a receber o saque do jogador adversário que estava recebendo). Sempre que a equipe recebedora vence um *rally*, marca 1 ponto e obriga a equipe sacadora a trocar de sacador. Somente o destinatário do saque pode recebê-lo, exceto quando a equipe receptora aceita receber um canalha, momento em que qualquer receptor pode gritar “sim” e rebater a bola. Em resumo, a equipe sacadora precisa vencer dois *rallies* para se tornar receptora e assim poder pontuar e a equipe receptora precisa vencer os *rallies* para continuar recebendo e tendo oportunidade de pontuar. Faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar duas vezes consecutivas no chão após ter sido golpeada contra a parede frontal pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão, a equipe que a rebateu contra a parede frontal marca 1 ponto (desde que tenha iniciado o *rally* recebendo o saque; caso contrário, no jogo 1x1, se o sacador vencer o *rally*, não pontua, mas torna-se receptor no *rally* seguinte; no jogo 2x2, se a equipe sacadora vencer um *rally*, não pontua, mas obriga a equipe receptora a trocar de recebedor; se vencer outro *rally*, não pontua, mas torna-se recebedora no *rally* seguinte). Uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta (também aplicando-se a regra de que pontua somente a equipe que iniciou recebendo no *rally*). As faltas principais são: equipe, durante o *rally*, não consegue enviar a bola contra a parede frontal, acima da lata (antes ou depois de tocar na parede frontal, a bola pode tocar em qualquer outra parede ou conjunto de paredes, exceto o teto); jogador atrapalha a movimentação adversária; jogador rebate uma bola de maneira irregular; bola toca no teto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

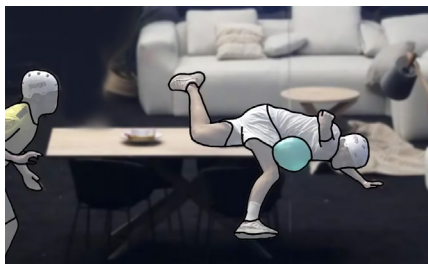
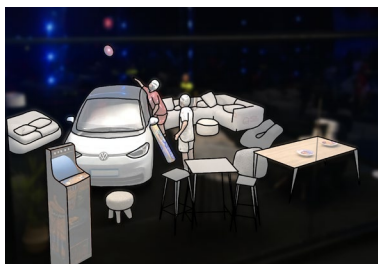
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou ambas as mãos. A bola somente pode ser golpeada (rebatida) e desde que com uso de uma mão (aberta ou fechada). Não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada (exceto na realização do saque, em que a bola deve ser lançada contra as paredes, para depois ser golpeada). Uma equipe pode rebater a bola proveniente do rebote na parede frontal gerado pela equipe adversária antes dela tocar no chão ou após um quique. As paredes laterais e traseira não contam como um quique (a bola pode tocar nelas antes ou depois de tocar na parede frontal). A parte frontal do estreitamento da parede esquerda no *winchester fives* também não conta como uma quique e se a bola rebater nela, mesmo mudando completamente sua trajetória, o jogo continua normalmente. Tocar a bola no teto é proibido. Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra a parede frontal (acima da lata). Na parede frontal e em qualquer parede, a bola somente é válida se tocar entre as linhas limítrofes. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola proveniente do rebote na parede frontal gerado pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário,

comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, DEVOLUÇÃO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E QUADRA COMUM

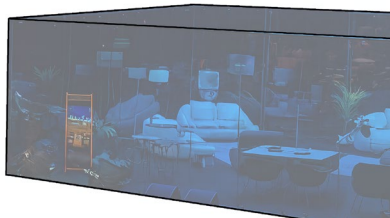
BALLOON WORLD CUP (KEEP-UP BALLOON)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: não há um tamanho ou formato oficial de quadra, desde seja em local fechado (ou, ao menos, com pouca ventilação) e que haja obstáculos de diferentes tamanhos e alturas espalhados pelo ambiente. Ao redor de uma quadra em espaço aberto deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bexiga deve tocar após ter sido golpeada pelo jogador atacante, sem que o adversário (defensor) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bexiga, um balão inflável, de tamanho normal e boa qualidade. Quando uma bexiga estoura, deve ser substituída por outra. É recomendado que os jogadores utilizem capacete.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador, que pode ser substituído em caso de lesão. Se o jogador cometer uma conduta antidesportiva ou um excesso de faltas, será expulso da partida, automaticamente a perdendo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: a duração do jogo pode ser por tempo ou pontos. Se for por tempo, cada partida dura 2 minutos (5 minutos no jogo final da competição), vencendo o jogador com mais pontos ao final. Se for por pontos, os jogadores jogam até que o primeiro faça 3 pontos. Se houver empate ao final do jogo por tempo ou se os jogadores estiverem empatados em 2 a 2 no jogo por pontos, realiza-se a “bexiga de ouro”, que se trata de uma continuidade do jogo até que o primeiro jogador pontue, sendo, assim, o vencedor. Contudo, na “bexiga de ouro”, ao contrário do que acontece no tempo de jogo normal, os jogadores devem golpear a bexiga com qualquer parte do corpo, exceto as mãos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio para decidir qual jogador inicia sacando. Um saque consiste em um golpe com a mão de forma que a bexiga atinja, no mínimo, uma altura superior à cabeça do jogador. O jogador que saca e o adversário podem estar em qualquer lugar da quadra. A jogador que saca é chamado de sacador e o jogador que recebe o saque é chamado de receptor. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma, sempre sacando o jogador que pontuou. Saídas de bexiga (em quadras sem paredes e teto) e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pelo jogador que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bexiga tocar o chão após ter sido golpeada pelo jogador atacante, sem que o jogador adversário (defensor) consiga impedir. Cada vez que a bexiga toca no chão, a jogador que a golpeou marca 1 ponto. Se a bexiga tocar apenas em um obstáculo, parede ou teto, o jogo continua, sem nenhum jogador pontuar. Se tocar em um obstáculo, parede ou teto e depois no chão, o jogador que a golpeou por último marca 1 ponto. Se a bexiga ficar mais de 5 segundos parada sobre um obstáculo, o jogador que a golpeou por último ganha 1 ponto. Contudo, um jogador marca 1

ponto também quando o adversário comete uma falta. As faltas principais são: bexiga sacada não vai, no mínimo, acima da cabeça o sacador; jogador golpeia a bexiga para baixo; jogador golpeia a bexiga intencionalmente contra o corpo do adversário; jogador golpeia a bexiga com qualquer parte do corpo que não uma das mãos; na “bexiga de ouro”, jogador golpeia a bexiga com uma das mãos; bexiga golpeada a menos de 1 metro do chão não atinge ao menos 1 metro de altura; bexiga é golpeada para fora da quadra (quando não há paredes ou teto); jogador intencionalmente move um obstáculo; jogador intencionalmente realiza 2 golpes consecutivos na bexiga; jogador retém ou conduz a bexiga ou a toca com mais de uma parte do corpo simultaneamente; jogador atrapalha ou impede a movimentação ou ação adversária; jogador intencionalmente estoura a bexiga.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, inclusive se apoiando sobre os obstáculos ou paredes. Contudo, um jogador não pode intencionalmente deslocar um obstáculo e não pode atrapalhar de qualquer maneira a movimentação e ação adversária.

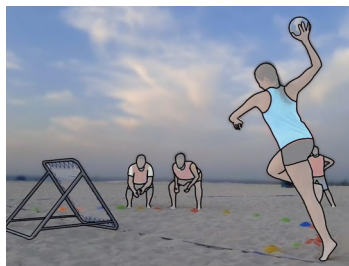
Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de qualquer lugar da quadra, à escolha do sacador. O saque consiste basicamente no golpe na bexiga com a mão, dentro de um tempo de 5 segundos desde que o jogador tem a posse da bexiga. O sacador segurando a bexiga, deve soltá-la ou lançá-la para o alto

e golpeá-la a qualquer altura e para qualquer direção, mas de forma que ela vá, no mínimo, acima da altura da sua cabeça. Na “bexiga de ouro”, o procedimento é idêntico, mas o jogador deve golpear a bexiga com a cabeça. O defensor pode estar em qualquer lugar da quadra e está apto a golpear a bexiga a qualquer momento depois que ela atingiu a altura acima da cabeça do sacador e antes de tocar o chão. O jogador que vence o *rally* inicia sacando no subsequente. Durante o *rally*, a manipulação da bexiga é feita exclusivamente com uma das mãos (ambas as mãos podem ser utilizadas durante o jogo, mas somente uma pode golpear a bexiga a cada momento), desde que seja golpeada (rebatida), sem retenção ou condução e que sua trajetória seja sempre ascendente ou horizontal (não é permitido golpear a bexiga para baixo). Na “bexiga de ouro”, a manipulação da bexiga é feita com qualquer parte do corpo, exceto as mãos (apenas no momento do saque o jogador pode segurar a bexiga com as mãos, a fim de prepará-la para o golpe com a cabeça). Na “bexiga de ouro”, além disso, um ventilador é ligado em alguma parte da quadra, a fim de alterar a trajetória da bexiga e dificultar a ação dos jogadores. Não é permitido tocar mais de uma parte do corpo simultaneamente na bexiga e não é permitido realizar intencionalmente dois golpes consecutivos na mesma. Se houver dois golpes consecutivos sem intenção e a sequência da jogada for favorável ao adversário, o jogo continua. Se a sequência da jogada não for favorável ao adversário, o jogo é paralisado e o jogador que iniciou o *rally* sacando saca novamente. Se o jogador golpeia

uma bexiga que está a menos de 1 metro do chão, ela deve atingir, no mínimo, a altura de 1 metro. Os golpes podem ser para qualquer direção, inclusive sobre ou contra obstáculos. Se a bexiga para sobre um obstáculo, o jogador que está na vez de golpear pode fazê-lo dentro de 5 segundos (se não o fizer, o adversário marca 1 ponto). Um jogador pode se apoiar nos obstáculos ou paredes, mas não pode intencionalmente movê-los. Se um jogador intencionalmente estourar a bexiga, é ponto do adversário. Se estourar a bexiga sem intenção (ou se ela estourar ao tocar um obstáculo), o jogo é paralisado e reiniciado com um saque realizado pelo último jogador a golpeá-la. Os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bexiga atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Se um jogador obstruir (com o corpo ou um obstáculo) ou atrapalhar de qualquer maneira o adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

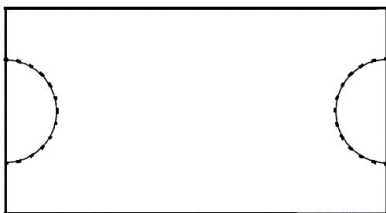
BEACH TCHOUKBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (21 a 23 por 11 a 13 metros), em superfície de areia e dividida ao meio por uma linha central imaginária (demarcada por cones posicionados nas linhas laterais da quadra). Centralizado e partindo da linha de fundo, há um semicírculo de 3 metros de raio, chamado de área proibida, o qual os jogadores não podem adentrar (demarcara com chapéus chineses ou material semelhante). Centralizado sobre cada linha de fundo há um quadro de remissão (ou remissivo ou de rebote), que se trata de uma estrutura metálica retangular com aproximadamente 1,48 de largura por 0,91 metros de altura e inclinação de pouco menos de 90 graus para trás, com a tela elástica no centro.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola golpeada por uma das equipes (atacante) deve quicar após rebater na tela elástica de um dos quadros, sem que a outra equipe (defensora) consiga evitar.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de handball ou semelhante, com 54 a 60 centímetros de circunferência, 325 a 475 gramas de peso e ótima capacidade de quique. É recomendado o uso de joelheiras.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas e somente podem ocorrer após os pontos. Um jogador que cometer condutas antidesportivas reincidentes pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar somente após a marcação de um ponto por qualquer uma das equipes.

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

logo que uma equipe vence seu 2º set, o jogo é finalizado, não sendo necessário o set de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada set é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos (15 para jogos de mulheres) ou, em caso de empate em 20 (14 para jogos de mulheres), até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até o limite de 26 (21 para mulheres). Ou seja, caso uma equipe não consiga abrir vantagem de 2 pontos, vence o set a equipe que marcar 26 pontos primeiro (21 para mulheres). A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 15 pontos (11 para mulheres) ou, em caso de empate em 14 (10 para mulheres), até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem, até o limite de 20 (16 para mulheres).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado pela equipe vencedora do sorteio, de trás de uma das linhas de fundo e logo ao lado do quadro. No segundo set, inicia a equipe que não iniciou no primeiro. No terceiro set, inicia a equipe com menos pontos (se estiverem empatadas, inicia a equipe que iniciou no primeiro). Após um ponto, o jogo inicia da mesma forma, por parte da equipe que o sofreu. O passe utilizado para iniciar/reiniciar o jogo não conta com um dos 3 passes da equipe (ou seja, a equipe ainda pode trocar 3 passes, além do utilizado para iniciar/reiniciar o jogo). No início de cada set e após um ponto, antes de poder arremessar à tela, a equipe é obrigada a fazer a bola cruzar a linha central (depois disso, pode

arremessar em qualquer uma das telas, respeitando o limite de 3 passes por posse de bola). Quando a bola sai de quadra ou em caso de faltas, é reposta no local por meio de um passe. O cobrador deve segurar a bola com as duas mãos e tocá-la no chão antes de fazer o passe. Após faltas ou violações, a cobrança é feita pela equipe ofendida. Após saídas de bola, a cobrança é feita pela equipe que não a tocou por último. Todas as cobranças devem ser realizadas por meio de passe, não sendo permitido o arremesso direto à tela.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola rebater na tela e tocar no chão dentro da quadra e fora da área proibida, antes que a equipe adversária consiga segurá-la. Cada vez que isso acontece, a equipe marca 1 ponto. O arremesso pode ser realizado em qualquer uma das telas e de qualquer lugar da quadra, exceto de dentro da área proibida. Contudo, o jogador pode saltar de fora dessa área, arremessar no ar e cair dentro, saindo dela o mais rápido possível e não interferindo na sequência do lance enquanto não sai. Se a bola, após tocar na tela, toca um jogador adversário e, sem que este consiga o domínio, vai ao chão, o ponto é válido (se, após tocar no jogador, um companheiro dele pegar a bola antes que toque o solo, não é ponto). Se a bola, após tocar na tela, toca na perna (abaixo do joelho) ou pé de um jogador adversário, o ponto é válido. Se a bola, após tocar na tela,

toca em um jogador adversário dentro da área proibida ou fora da quadra, o ponto é válido. Contudo, quando uma equipe comete uma falta de arremesso, é a equipe adversária que ganha 1 ponto. As principais faltas de arremesso são: jogador erra a parte frontal do quadro; bola, após tocar na tela, toca primeiro dentro da área proibida ou fora da quadra; bola, após tocar na tela, toca o arremessador; jogador, estando dentro da área proibida ou fora da quadra, toca a bola arremessada por um companheiro, após ela ter tocado na tela; jogador, estando dentro da quadra, toca a bola arremessada por um companheiro, após ela ter tocado na tela, a impedindo de cair dentro da área proibida ou fora da quadra. Quando a bola arremessada toca na estrutura do quadro ao redor da tela, a equipe defensora pode ainda tentar segurá-la. Se conseguir, o jogo continua normalmente. Se não conseguir, o jogo é paralisado e a equipe defensora reinicia por meio de um passe, cobrado do próprio local.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na área proibida (exceto o atacante que salta de fora da área, arremessa no ar e aterrissa dentro); nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer maneira a movimentação e ação adversária; qualquer equipe pode atacar em qualquer tela a qualquer momento, exceto se já foram realizados 3 ataques consecutivos e uma mesma tela (somando ambas as equipes) (neste caso, a equipe é

obrigada a atacar na outra tela); em um início/reinício de jogo ou após os pontos, a equipe é obrigada a fazer a bola cruzar a linha central antes de poder atacá-la contra uma tela.

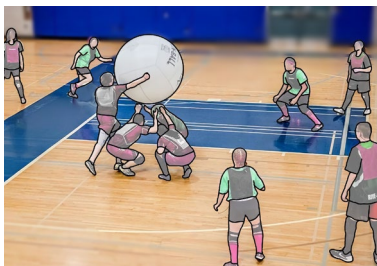
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés e pernas (abaixo do joelho). Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e realizar, no máximo, 3 passos. Um pivoteamento (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) conta como um passo. Com a bola, ainda, o atacante pode passar e arremessar, sem ou com salto ou queda ou em deslocamento. Não é permitido quicar a bola, realizar passes com quique, deixar a bola cair na recepção de um passe ou permanecer com sua posse por mais de 3 segundos. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). A cada posse de bola, uma equipe pode realizar no máximo 3 passes antes de arremessar contra uma tela. Se, na defesa de uma bola arremessada pela equipe adversária, a bola rebate em um jogador e depois um companheiro a segura antes que toque o solo, considera-se que já foi realizado um passe. O passe de início de cada *set* de jogo e o passe feito após os pontos não contam como um dos 3 passes da equipe. O passe utilizado para reiniciar o jogo após uma falta ou saída de bola conta como um dos 3 passes da equipe. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem abrir linhas de passe, abrir

espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la e trocar de posição com outro atacante sem bola. Um máximo de 3 arremessos consecutivos são permitidos contra uma tela, independentemente de qual equipe arremessou (quando acontece um ponto ou uma falta, os arremessos são zerados). Depois de 3 arremessos em uma tela, assim, a equipe é obrigada a arremessar na outra. Contudo, exceto neste caso em que é obrigatório trocar de tela, a qualquer momento a equipe pode mudar a direção da jogada, atacando qualquer uma das telas. Após sofrer um ponto, a equipe é obrigada a fazer a bola cruzar a linha central, independentemente da tela para a qual atacará. Após uma falta, a equipe que a sofreu é obrigada a realizar no mínimo um passe antes de arremessar à tela. Após receber o arremesso da equipe adversária (depois que a bola reboteou na tela), a equipe receptora pode imediatamente arremessar a bola na mesma tela, se desejar (desde que já não tenham sido realizados os 3 arremessos consecutivos naquela tela). Ou seja, não é obrigada a trocar de tela e nem realizar passes. Um atacante não pode impedir um defensor de receber uma bola proveniente da tela e não pode atrapalhar de qualquer maneira a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola proveniente do rebote na tela gerado pelo arremesso

da equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Não é permitido roubar a bola (tirar da posse do atacante), bloquear ou interceptar passes e arremessos. Ou seja, a defesa consiste exclusivamente a impedir que a bola arremessada pela equipe atacante toque o chão após o rebote na tela. Os defensores podem lançar-se ao chão para defender a bola, sendo permitido que rolem em sua posse. Contudo, desde o momento em que o jogador teve a posse, os 3 segundos começam a contar. Para tanto, deve parar o rolamento e passar/arremessar a bola o quanto antes, mesmo que ainda não esteja de pé. Como é possível que qualquer uma das telas seja atacada a qualquer momento, é importante que a equipe defensora consiga distribuir seus jogadores para proteção de ambas. Como a equipe atacante pontua se a bola tocar abaixo do joelho de um defensor depois de robotear na tela, é comum que os defensores, no momento do arremesso adversário à tela, ajoelhem-se com uma ou duas pernas. Essa posição ajoelhada serve também para ajudar a defesa de modo geral, tendo em conta que muitas vezes a bola rebatida na tela assume uma trajetória baixa ou descendente quando sai da área proibida. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

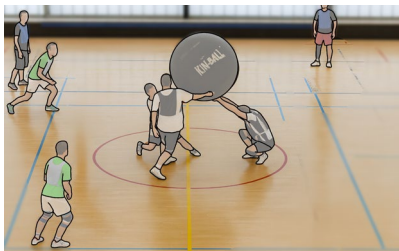
KIN-BALL¹



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é quadrada (20 metros de lado), em superfície rígida (madeira, cimento). Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola golpeada por uma das equipes (atacante) deve quicar, sem que a equipe designada para defender consiga evitar.



¹ Apesar das nomenclaturas semelhantes, *kin-ball* e quimbol são jogos esportivos de bola diferentes.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola grande, semelhante, mas maior e mais leve que uma bola suíça ou de pilates, com 1,20 a 1,25 metros de diâmetro e aproximadamente 1 quilo de peso. É recomendado o uso de joelheiras.

Quantidade de jogadores e substituições: no *kin-ball*, 3 equipes jogam simultaneamente e cada uma tem 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Pela regra oficial, cada equipe deve jogar com uniforme/colete de uma das 3 cores: azul, cinza e preto. As substituições são ilimitadas e somente podem ocorrer quando o jogo está parado. Um jogador que cometer condutas antidesportivas reincidentes pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar. Uma equipe que cometer excesso de condutas antidesportivas pode ser desclassificada do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 4 períodos. Cada período é disputado até que uma equipe atinja 11.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio para decidir qual das 3 equipes inicia sacando. Um saque consiste em um golpe dado por uma equipe na bola, para que uma das outras equipes, designada pela equipe que saca, tente pegá-la antes que toque o chão. A equipe que saca é chamada de sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de designada. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma, sempre golpeando a bola a equipe que não pontuou (a equipe que deixou a bola cair no chão, por exemplo). O golpe de reinício deve ser realizado no local em que o ponto aconteceu. Da mesma forma, saídas de bola e faltas significam ponto para as 2 equipes ofendidas e o jogo é reiniciado do local (no caso das saídas de bola, a reposição é do local mais próximo, dentro da quadra), por meio de golpe pela própria equipe infratora. Considera-se responsável pela saída de bola, a última equipe a tocá-la antes de seu contato com o chão fora da quadra (se um jogador, fora de quadra, pega a bola antes dela tocar no chão, sua equipe é considerada a última a tocar na bola antes dela sair). Quando uma das equipes atinge o placar crítico (9 pontos), a equipe com menor pontuação sai de jogo (se há empate entre as duas de menor pontuação, ambas continuam em quadra até que uma delas ultrapasse a outra no placar) e o período é finalizado até que uma das duas equipes restantes o vença. Das 2 equipes que restaram, inicia golpeando a

de menor pontuação (se houver empate, realiza-se um sorteio), do local em que o último ponto aconteceu.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola tocar o chão após ter sido golpeada pela equipe atacante, sem que a equipe designada para defender consiga impedir. Cada vez que a bola toca no chão, as duas equipes adversárias à que deixou o toque acontecer marcam 1 ponto cada (se a bola golpeada pela equipe atacante toca na equipe não designada para defender ou na própria equipe atacante e cai no chão, as duas outras equipes marcam 1 ponto cada). Além disso, quando uma equipe comete uma falta, as duas outras equipes também marcam 1 ponto. As faltas principais são: no momento do golpe, um ou mais jogadores da equipe não estão em contato com a bola; um ou mais jogadores da equipe desviam a trajetória da bola depois que ela foi golpeada; bola é golpeada em trajetória descendente ou horizontal (entretanto, há duas exceções: primeira, se qualquer uma das demais equipes toca na bola antes dela tocar no chão, o golpe torna-se válido; segunda, se durante o voo, a bola descendente ou horizontal, por conta do efeito ou vento, adquire uma trajetória ascendente antes de tocar o chão, torna-se válida); bola golpeada não sai da zona ofensiva (zona ofensiva é uma área de 1,80 metros ao redor da borda externa da bola, no momento de um golpe) (entretanto, se qualquer uma das demais

equipes toca na bola antes dela tocar no chão, o golpe torna-se válido); equipe demora mais de 5 segundos para sacar a bola após autorização do árbitro; equipe designada demora mais de 10 segundos para golpear a bola, contando desde o primeiro contato estabelecido com ela para defendê-la (ou desde o momento em que o árbitro a deixa no chão, após uma falta ou saída de bola); bola é movimentada depois que 3 jogadores estabeleceram contato simultâneo com ela; equipe não faz a designação da equipe adversária correta; equipe não faz a designação de forma correta (não grita as palavras corretamente ou grita muito baixo ou grita sem tempo hábil mínimo para que o árbitro possa repetir a designação); depois de controlada pela equipe, bola é golpeada com qualquer parte do corpo abaixo da cintura; bola atacada para equipe designada é conduzida ou lançada em vez de golpeada; jogador que realiza o golpe, golpeia duas vezes consecutivas a bola (na mesma jogada); um mesmo jogador da equipe golpeia a bola duas vezes consecutivas (em jogadas distintas); equipe sem posse de bola (designada para defender ou não) toca na bola antes que a equipe atacante a golpeie; mais de um jogador de cada equipe sem posse de bola se encontra dentro da zona ofensiva da equipe atacante; o primeiro contato com uma bola golpeada é feito por um jogador da equipe não designada para defender, estando dentro da zona ofensiva da equipe atacante; jogador atrapalha ou impede a movimentação ou ação adversária. Em competições oficiais, as equipes

ganham 1 ponto de classificação por período vencido. A equipe que vence um jogo ganha 2 pontos extras de classificação. Quando um jogador sofre uma advertência por falta leve, sua equipe perde 1 ponto de classificação. Se a advertência for por falta grave, sua equipe perde 2 pontos de classificação.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: no máximo um jogador de cada equipe sem posse de bola pode permanecer na zona ofensiva até que a equipe atacante realize o golpe (ter um jogador na zona ofensiva da equipe atacante não é obrigatório); quando uma das equipes atinge o placar crítico (9 pontos), apenas ela e a segunda equipe com maior pontuação permanecem em quadra até o fim do período; uma equipe não pode intencionalmente atrapalhar de qualquer maneira a movimentação e ação adversária.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado do centro da quadra. O saque, assim como todos os demais golpes na bola durante o *rally*, consiste basicamente no golpe na bola com qualquer parte do corpo acima da cintura (normalmente uma mão ou antebraço), para qualquer direção da quadra, desde que a bola saia da zona ofensiva (área de 1,80 metros ao redor da borda externa da bola) e que seja em trajetória ascendente (se for em trajetória descendente ou não sair da zona ofensiva, mas um jogador adversário a tocar

antes que ela toque no chão, o golpe torna-se válido). O saque deve ser realizado dentro de 5 segundos após autorização do árbitro, sempre do centro da quadra. Os golpes durante o *rally* devem ser realizados dentro de 10 segundos desde que a equipe fez seu primeiro contato defensivo com a bola, do local da quadra em que a equipe desejar (ou, em caso de reposições, 10 segundos desde que o árbitro posiciona a bola no chão, no local em que deve ser golpeada, sendo naturalmente o local onde uma falta ocorreu ou o local mais próximo de onde a bola saiu). Para realizar um golpe, 3 jogadores da equipe devem estar em contato com a bola, enquanto o 4º jogador a golpeia para qualquer direção. Não é necessário que os 3 jogadores estejam segurando a bola, desde que, no momento do golpe, os 4 tenham contato simultâneo com ela (por exemplo, um jogador a segura e os outros 3 ameaçam que vão golpear, mas apenas um golpeia enquanto os outros dois apenas encostam a mão nela). Depois que um ou mais jogadores seguraram a bola, a posicionando para ser golpeada, tanto os jogadores quanto a bola podem se deslocar, mas desde que não saiam da zona ofensiva. Antes de caracterizado o posicionamento da bola para ser golpeada, jogadores e bola podem se deslocar livremente pela quadra (jogador pode correr em posse de bola ou pode passá-la), desde que o golpe seja realizado dentro de 10 segundos desde o primeiro contato da equipe com a bola. Depois do golpe, nenhum jogador da equipe pode alterar a trajetória e velocidade da bola. Tendo a posse de bola e antes de

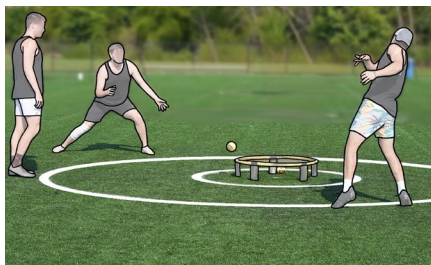
golpear, a equipe atacante deve fazer a designação, que consiste em gritar a palavra “*omnikin*” (significa “homem em movimento”), seguida da cor da equipe que deverá defender. Na regra oficial, a cor deve ser chamada em francês (azul = *bleu*; cinza = *gris*; preto = *noir*). O tempo entre a designação e o golpe deve ser suficiente para que ao menos o árbitro possa repeti-la antes do golpe ser realizado. Obrigatoriamente a equipe designada deve ser a de maior pontuação no período. Se a equipe atacante for a de maior pontuação, deve designar a de segunda maior pontuação. Se houver duas equipes empatadas com maior pontuação, uma deve designar a outra. Se as três equipes estiverem empatadas, a atacante pode designar qualquer uma das demais. Quando uma equipe atinge o placar crítico (9 pontos) e permanece apenas ela e outra equipe em quadra, o grito de designação ainda é necessário (pois ele não apenas indica a equipe que deve defender, mas também que a equipe atacante está pronta para golpear a bola). Um jogador não pode golpear a bola duas vezes consecutivas, seja na mesma jogada, seja em duas jogadas subsequentes (ou seja, deve-se trocar de golpeador entre uma posse de bola e outra). Os jogadores podem segurar, conduzir, fintar e passar a bola de qualquer maneira, com qualquer parte do corpo acima da cintura. Contudo, o golpe realizado para a equipe designada deve ser uma rebatida, sem condução ou retenção da bola por parte do golpeador. Os atacantes podem se deslocar livremente por toda a quadra, desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. No máximo um jogador de cada equipe pode estar na zona ofensiva da equipe atacante no momento do golpe. Contudo, apenas o jogador da equipe designada pode tentar bloquear a bola golpeada. Enquanto a equipe atacante não golpeia a bola, nenhum jogador sem posse de bola pode tocá-la. Depois que a equipe atacante golpeia a bola, apenas a equipe designada tem obrigação e direito de tentar pegá-la. Contudo, é comum que jogadores da equipe não designada e da equipe atacante tentem permanecer próximos à jogada, pois é possível que a equipe designada, após pegar a bola, a golpeie com velocidade. Se a bola golpeada pela equipe atacante tocar em um jogador atacante ou em um jogador da equipe não designada e cair no chão, as outras duas equipes marcam 1 ponto cada (se, antes de tocar no chão, a equipe designada segurar a bola, o jogo continua normalmente). A equipe designada, a fim de impedir a bola de tocar no chão, pode tocá-la com qualquer parte do corpo e quantas vezes forem necessárias, até ter seu domínio. A partir daí, a bola deve ser manipulada somente com qualquer parte do corpo acima da cintura. Com o primeiro toque defensivo da equipe na bola, já

se inicia a contagem de 10 segundos para realização do golpe. Se um jogador obstruir ou atrapalhar de qualquer maneira o adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

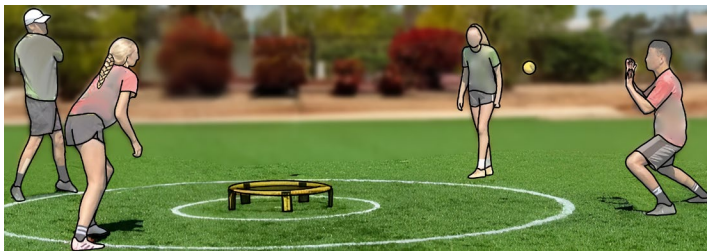
ROUNDNET (SPIKEBALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a superfície deve ser macia (grama, areia) ou rígida (cimento, madeira), mas não há uma dimensão exata para a quadra de jogo, bastando haver espaço livre ao redor de um círculo de 5,2 metros de diâmetro (círculo de saque). É possível substituir o círculo por quatro linhas curtas (linhas de saque) posicionadas a 2,60 metros do centro da quadra (duas paralelas entre si e outras duas também paralelas entre si, cada uma de um lado da rede central, em formato de cruz). No centro há um círculo de 1,80 metros de diâmetro (zona proibida). Posicionada centralizadamente sobre a zona proibida há uma estrutura, chamada *set*, com formato de mini cama elástica redonda, com 91,4 centímetros de diâmetro e 20,3 centímetros de altura. A rede do *set* não deve ser elástica, mas deve ser bastante e uniformemente tensionada por todo o círculo.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola deve tocar após ter sido golpeada contra a rede pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de espuma ou borracha, pouco maior e mais pesada que a de *field tennis*, com aproximadamente 65 a 75 gramas de peso e 30 centímetros de circunferência.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores. Não há diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas e substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: a duração do jogo é definida pela organização da competição. O mais comum é que dure até que uma equipe vença 2 tempos

(chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado normalmente até que uma equipe atinja 15 ou 21 pontos, sendo necessário ter ao menos dois pontos de vantagem sobre a equipe adversária. Se o jogo durar até 15 pontos e houver empate em 14, vence a equipe que abrir dois pontos de vantagem primeiro. O mesmo ocorre se o jogo for até 21 pontos e houver empate em 20. Se uma equipe cometer sua terceira conduta antidesportiva no jogo, ele é encerrado e a equipe é declarada perdedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio para decidir qual equipe inicia sacando. Um saque consiste em um golpe com a mão aberta na bola, realizado por um jogador posicionado fora do círculo de saque, de forma que a bola quique na rede e, então, esteja apta a ser golpeada pela equipe adversária. No momento do saque, sacador e recebedor devem estar de frente um para o outro, ambos fora do círculo de saque. O defensor de frente ao jogador que saca obrigatoriamente deve ser o recebedor do saque. Os companheiros de cada qual também devem estar de frente um para o outro e fora do círculo de saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*.

Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma, sempre sacando a equipe que pontuou. Se a equipe que sacou vencer o *rally*, o sacador continua sacando. Contudo, deve mudar de posição com seu companheiro e, com isso, sacar para o adversário que não recebeu o saque no *rally* anterior. Quando a equipe que não sacou vence o *rally*, adquire o direito de sacar no próximo *rally*, devendo fazê-lo o jogador que não foi o último a sacar na última posse de saque da equipe. No *set* subsequente, inicia sacando a equipe que não iniciou no *set* anterior. Para o *tie-break* realiza-se um novo sorteio. A cada 5 pontos (somadas as equipes), os jogadores mudam uma posição em sentido horário (considerando as linhas de saque). Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola tocar o chão após ter sido golpeada contra a rede pela equipe atacante, sem que a equipe adversária (equipe defensora) consiga impedir. Cada vez que, após quicar uma vez na rede, a bola tocar no chão, a equipe que a golpeou marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador comete dois erros consecutivos de saque (se cometer o primeiro, saca novamente; se errar o segundo, é ponto da equipe adversária; são

exemplos de erros de saque: sacador não acerta a rede; depois de quicar na rede, bola ultrapassa a altura do braço estendido sobre a cabeça do recebedor, estando este fora do círculo de saque; sacador invade o círculo de saque antes de golpear a bola; bola toca na estrutura do *set*; bola toca na rede perto da estrutura do *set* e tem sua trajetória significativamente desviada); recebedor invade o círculo de saque antes do sacador golpear a bola; companheiro do sacador ou recebedor invade o círculo de saque antes da bola sacada tocar na rede; durante o *rally*, bola enviada à equipe adversária não quica na rede; bola ou jogador tocam na estrutura do *set*; defensor golpeia a bola enviada pelo adversário antes dela quicar na rede; bola quica mais de uma vez na rede; equipe erra a ordem de saque ou de recepção do saque; equipe realiza mais de 3 golpes consecutivos na bola; um mesmo jogador realiza mais de um golpe consecutivo na bola (exceto no caso de estar recepcionando a bola atacada pelo adversário e realizar o primeiro toque com a bola ainda em trajetória ascendente, situação que lhe permite realizar um segundo golpe); jogador retém ou conduz a bola ou a toca com mais de uma parte do corpo simultaneamente (exceto na recepção da bola atacada pelo adversário, quando, por reação e de maneira inevitável, o jogador toca a bola com mais de uma parte do corpo); equipe golpeia a bola contra a rede estando dentro da zona proibida; equipe comete sua segunda conduta antidesportiva durante o jogo.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer maneira a movimentação adversária; os jogadores podem entrar e golpear de dentro da zona proibida, mas o golpe utilizado para enviar a bola à equipe adversária não pode ser de dentro dela (nem a bola, nem o jogador podem estar na zona proibida); no momento do saque, todos os jogadores devem estar fora do círculo de saque (sacador de frente para o recebedor e companheiros cada um de frente um para o outro).

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de fora do círculo de saque. O saque consiste basicamente no golpe na bola com a mão aberta, de forma que ela quique uma vez na rede e então esteja apta a ser golpeada pela equipe adversária. O sacador, fora do círculo de saque, de frente para o recebedor (também fora do círculo de saque), segurando a bola, deve soltá-la ou lançá-la para o alto, de forma que percorra ao menos 10 centímetros em qualquer direção para então ser golpeada com a mão aberta, a qualquer altura. O defensor, assim que o saque é realizado, pode se mover, mas somente pode receber o saque após a bola ter quicado na rede. Os demais jogadores, também fora do círculo de saque, somente podem se mover depois que a bola sacada tocar na rede. A equipe que vencer o *rally* recebe 1 ponto e o direito de sacar no próximo *rally*. Se a equipe do sacador pontou, ele continua sacando, mas da posição em que antes estava

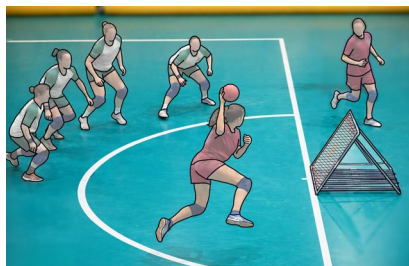
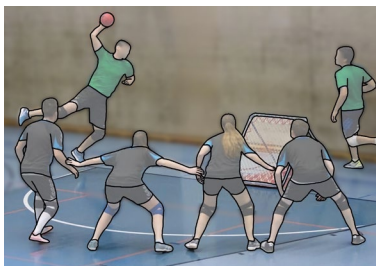
seu companheiro (de forma a ficar frente a frente e sacar contra o jogador da equipe adversária que não recebeu o saque anterior). Se a equipe recebedora pontou, saca no próximo *rally* o jogador que não sacou por último na posse de saque anterior. Quando a equipe tem 0 pontos ou pontuação par (2, 4, 6 etc.), o sacador deve estar à direita do seu companheiro. Quando a equipe tem pontuação ímpar (1, 3, 5 etc.), o sacador deve estar à esquerda do seu companheiro. Cada jogador tem duas oportunidades consecutivas para realizar cada saque. Se errar a primeira, saca novamente. Se errar a segunda, marca-se ponto e concede-se o saque para a equipe adversária. Se a bola tocar na estrutura do *set*, o saque é considerado errado. Se a bola quicar na rede, mas próxima à estrutura do *set* e desviar significativamente, o saque é considerado errado. Se a bola, após quicar na rede, ultrapassar a altura da mão estendida acima da cabeça do recebedor posicionado fora do círculo de saque, o saque é considerado errado. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, especialmente as mãos, e desde que seja golpeada (rebatida), sem retenção ou condução. Não é permitido tocar mais de uma parte do corpo simultaneamente na bola, exceto no primeiro contato com a bola após ela ter sido enviada pela equipe adversária e apenas se os toques simultâneos forem involuntários (ação reativa para receber a bola). A equipe pode realizar até três golpes consecutivos na bola, desde que os toques sejam alternados entre os companheiros. Ou seja, um jogador não pode tocar duas vezes consecutivas na bola.

A única exceção é no primeiro contato com a bola após ela ter sido enviada pela equipe adversária, quando um jogador pode golpear uma vez a bola se ela estiver em trajetória ascendente (após ter quicado na rede) e, então, se desejar, pode golpear uma segunda vez. Se no primeiro golpe a bola não estiver em trajetória ascendente, o jogador não pode golpear uma segunda vez antes que seu companheiro o tenha feito. No caso dos dois golpes consecutivos válidos, cada um conta como um dos golpes da equipe, restando, portanto, somente mais um golpe para enviar a bola à equipe adversária. A bola pode ser golpeada de qualquer lugar, em qualquer altura e para qualquer altura e direção. Contudo, uma equipe somente pode golpear depois da bola golpeada pela equipe adversária quicar uma vez na rede. Da mesma forma, para enviar a bola à equipe adversária, a equipe deve fazê-lo por intermédio da rede, utilizando, no máximo, 3 golpes. Os jogadores podem entrar e golpear de dentro da zona proibida, exceto no caso do golpe utilizado para enviar a bola à equipe adversária. Neste caso, nem o jogador pode estar dentro, nem o golpe pode ser realizado de dentro da zona proibida. Se a bola tocar na estrutura do *set*, é considerado falta. Se tocar na rede próxima à estrutura (mas sem tocá-la) e, com isso desviar sua trajetória, o jogo continua (diferentemente do que acontece no saque, para o qual uma situação desse tipo é considerada falta). Depois que o saque é realizado, todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Bloqueios são admitidos, desde que o defensor esteja fora da zona proibida e que seja realizado com a bola em trajetória ascendente após ter quicado na rede depois de ter sido golpeada pela equipe adversária (o jogador até pode tocar na bola estando dentro da zona proibida, mas, neste caso, ele ou seu companheiro devem golpear a bola antes de enviar à rede, tendo em vista que não é permitido enviar a bola à equipe adversária estando dentro da citada zona). Se um jogador obstruir ou atrapalhar de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

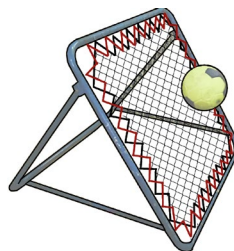
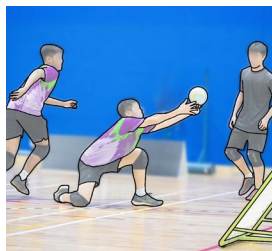
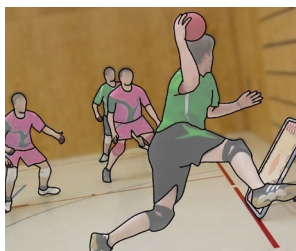
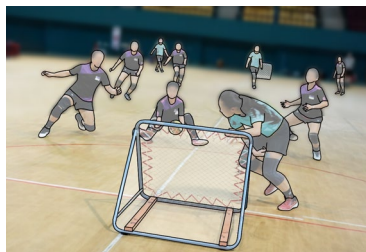
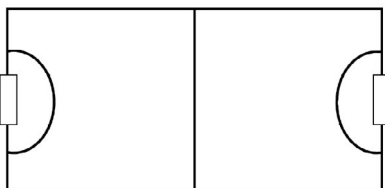
TCHOUKBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (26 a 29 por 15 a 17 metros), em superfície rígida (macia, cimento) ou macia (grama). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade, há, centralizado e partindo da linha de fundo, um semicírculo de 3 metros de raio, chamado de área proibida, o qual os jogadores não podem adentrar. Centralizado sobre cada linha de fundo há um quadro de remissão (ou remissivo ou de rebote), que se trata de uma estrutura metálica retangular com aproximadamente 1,48 de largura por 0,91 metros de altura e inclinação de pouco menos de 90 graus para trás, com a tela elástica no centro.

Alvo: é o chão da quadra, no qual a bola golpeada por uma das equipes (atacante) deve quicar após rebater na tela elástica de um dos quadros, sem que a outra equipe (defensora) consiga evitar.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de *handball* ou semelhante, com 54 a 60 centímetros de circunferência, 325 a 475 gramas de peso e ótima capacidade de quique. É recomendado o uso de joelheiras.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas e somente podem ocorrer após os pontos. Um jogador que cometer condutas antidesportivas reincidentes pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar somente após a marcação de um ponto por qualquer uma das equipes.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado pela equipe vencedora do sorteio, de trás de uma das linhas de fundo e logo ao lado do quadro. No segundo período, inicia a equipe que não iniciou no primeiro. No terceiro período, inicia a equipe com menos pontos (se estiverem empatadas, inicia a equipe que iniciou no primeiro). Após um ponto, o jogo inicia da mesma forma, por parte da equipe que o sofreu. O passe utilizado para iniciar/reiniciar o jogo não conta como um dos 3 passes da equipe (ou seja, a equipe ainda pode trocar 3 passes, além do utilizado para iniciar/reiniciar o jogo). No início de cada período e após um ponto, antes de poder arremessar à tela, a equipe é obrigada a fazer a bola cruzar a linha central (depois disso, pode arremessar em qualquer uma das telas, respeitando o limite de 3 passes por posse de bola). Quando a bola sai de quadra ou em faltas, é reposta do local, por meio de um passe. O cobrador deve segurar a bola com as duas mãos e tocá-la no chão antes de fazer o passe. Após faltas ou violações, a cobrança é feita pela equipe ofendida. Após saídas de bola, a cobrança é feita pela equipe que não a tocou por último. Todas as cobranças devem ser realizadas por meio de passe, não sendo permitido o arremesso direto à tela.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola rebater na tela e tocar no chão dentro da quadra e fora da área proibida, antes que a equipe adversária consiga segurá-la. Cada vez que isso acontece, a equipe marca 1 ponto. O arremesso pode ser realizado em qualquer uma das telas e de qualquer lugar da quadra, exceto de dentro da área proibida. Contudo, o jogador pode saltar de fora dessa área, arremessar no ar e cair dentro, saindo dela o mais rápido possível e não interferindo na sequência do lance enquanto não sai. Se a bola, após tocar na tela, toca um jogador adversário e, sem que este consiga o domínio, vai ao chão, o ponto é válido (se, após tocar no jogador, um companheiro dele pegar a bola antes que toque o solo, não é ponto). Se a bola, após tocar na tela, toca na perna (abaixo do joelho) ou pé de um jogador adversário, o ponto é válido. Se a bola, após tocar na tela, toca em um jogador adversário dentro da área proibida ou fora da quadra, o ponto é válido. Contudo, quando uma equipe comete uma falta de arremesso, é a equipe adversária que ganha 1 ponto. As principais faltas de arremesso são: jogador erra a parte frontal do quadro; bola, após tocar na tela, toca primeiro dentro da área proibida ou fora da quadra; bola, após tocar na tela, toca o arremessador; jogador, estando dentro da área proibida ou fora da quadra, toca a bola arremessada por um companheiro, após ela ter tocado na tela; jogador, estando dentro da quadra, toca a bola arremessada

por um companheiro, após ela ter tocado na tela, a impedindo de cair dentro da área proibida ou fora da quadra. Quando a bola arremessada toca na estrutura do quadro ao redor da rela, a equipe defensora pode ainda tentar segurá-la. Se conseguir, o jogo continua normalmente. Se não conseguir, o jogo é paralisado e a equipe defensora reinicia por meio de um passe, cobrado do próprio local.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na área proibida (exceto o atacante que salta de fora da área, arremessa no ar e aterrissa dentro); nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer maneira a movimentação e ação adversária; qualquer equipe pode atacar em qualquer tela a qualquer momento, exceto se já foram realizados 3 ataques consecutivos em uma mesma tela (somando ambas as equipes) (neste caso, a equipe é obrigada a atacar na outra tela); em um início/reinício de jogo ou após os pontos, a equipe é obrigada a fazer a bola cruzar a linha central antes de poder atacá-la contra uma tela.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés e pernas (abaixo do joelho). Com a bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e realizar, no máximo, 3 passos. Um pivoteamento

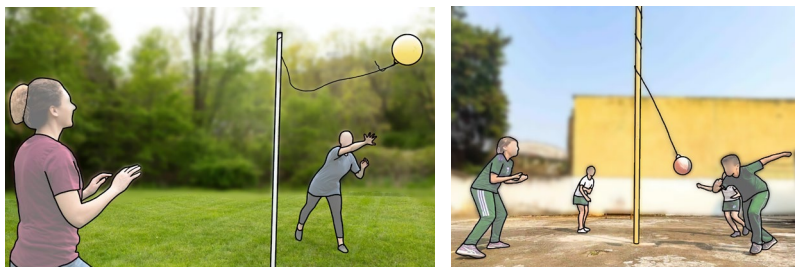
(movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) conta como um passo. Com a bola, ainda, o atacante pode passar e arremessar, sem ou com salto ou queda ou em deslocamento. Não é permitido quicar a bola, realizar passes com quique, deixar a bola cair na recepção de um passe ou permanecer com sua posse por mais de 3 segundos. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). A cada posse de bola, uma equipe pode realizar no máximo 3 passes antes de arremessar contra uma tela. Se, na defesa de uma bola arremessada pela equipe adversária, a bola rebate em um jogador e depois um companheiro a segura antes que toque o solo, considera-se que já foi realizado um passe. O passe de início de cada tempo de jogo e o passe feito após os pontos não conta como um dos 3 passes da equipe. O passe utilizado para reiniciar o jogo após uma falta ou saída de bola contam como um dos 3 passes da equipe. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la e trocar de posição com outro atacante sem bola. Um máximo de 3 arremessos consecutivos são permitidos contra uma tela, independentemente de qual equipe arremessou (quando acontece um ponto ou uma falta, os arremessos são zerados). Depois de 3 arremessos em uma tela, assim, a equipe é obrigada a arremessar na outra. Contudo, exceto neste caso em que é obrigatório trocar de tela, a qualquer momento a equipe pode mudar a direção da jogada, atacando qualquer uma das telas. Após sofrer um ponto, a equipe é obrigada a

fazer a bola cruzar a linha central, independentemente da tela para a qual atacará. Após uma falta, a equipe que a sofreu é obrigada a realizar no mínimo um passe antes de arremessar à tela. Após receber o arremesso da equipe adversária (depois que a bola reboteou na tela), a equipe receptora pode imediatamente arremessar a bola na mesma tela, se desejar (desde que já não tenham sido realizados os 3 arremessos consecutivos naquela tela), ou seja, não é obrigada a trocar de tela e nem realizar passes. Um atacante não pode impedir um defensor de receber uma bola proveniente da tela e não pode atrapalhar de qualquer maneira a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola proveniente do rebote na tela gerado pelo arremesso da equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Não é permitido roubar a bola (tirar da posse do atacante), bloquear ou interceptar passes e arremessos. Ou seja, a defesa consiste exclusivamente a impedir que a bola arremessada pela equipe atacante toque o chão após o rebote na tela. Os defensores podem lançar-se ao chão para defender a bola, sendo permitido que rolem em sua posse. Contudo, desde o momento em que o jogador teve a posse, os 3 segundos começam a contar. Para tanto, deve parar o rolamento e passar/arremessar a bola o quanto antes, mesmo que ainda não

esteja de pé. Como é possível que qualquer uma das telas seja atacada a qualquer momento, é importante que a equipe defensora consiga distribuir seus jogadores para proteção de ambas. Como a equipe atacante pontua se a bola tocar abaixo do joelho de um defensor depois de robotear na tela, é comum que os defensores, no momento do arremesso adversário à tela, ajoelhem-se com uma ou duas pernas. Essa posição ajoelhada serve também para ajudar a defesa de modo geral, tendo em conta que muitas vezes a bola rebatida na tela assume uma trajetória baixa ou descendente quando sai da área proibida. Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário, comete uma falta. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

***TETHERBALL* (ESPIROBOL OU ESPIRIBOL) (SIMPLES E DUPLAS)²**

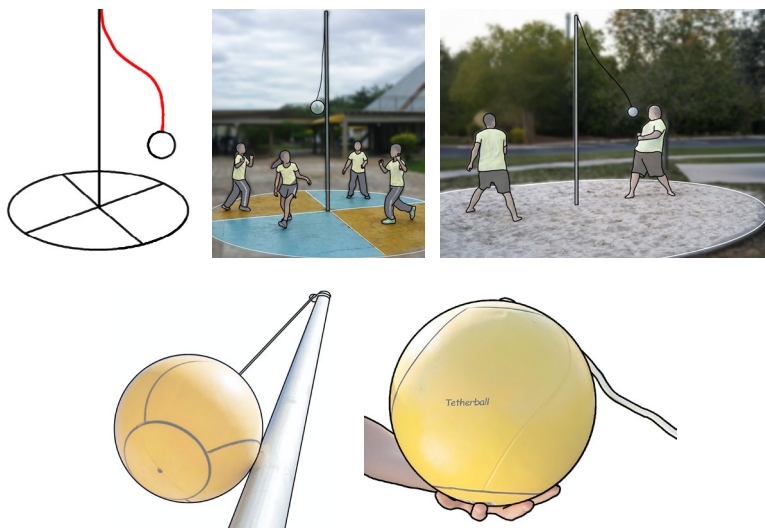


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra de jogo é circular (4,9 a 6 metros de raio), em superfície rígida (cimento, madeira) ou macia (areia, grama) e dividida ao meio por uma linha central. Para jogos em duplas, é necessária uma segunda linha, formando uma cruz com a primeira (formando 4 quadrantes). Posicionado centralizadamente sobre a linha central (ou no centro da cruz) há um poste de aproximadamente 2,20 metros de altura. No alto do poste há uma corda de aproximadamente 2 metros, em cuja outra ponta há uma bola presa.

Alvo: é o poste, no qual a corda deve enrolar por completo, depois da bola ter sido golpeada (quantas vezes forem necessárias) pelo jogador atacante, sem que o jogador adversário (defensor) consiga impedir.

² Apesar no nome semelhante, espirobol não é o mesmo jogo esportivo que o spiribol.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de peso e tamanho pouco inferior à de handball, com 58 a 62 centímetros de circunferência e 419 a 450 gramas de peso, presa à uma corda de aproximadamente 2 metros de comprimento. Em sua outra ponta, a corda é presa ao topo de um poste de aproximadamente 2,20 metros de altura. O poste deve ser fincado no chão ou preso a uma base de tamanho e peso suficiente para que ele não caia ou desestabilize.

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença a quantidade de tempos (chamados

games) estabelecidos pela competição. Se, por exemplo, como é mais comumente utilizado, a duração for de 7 *games* possíveis, é vitoriosa no jogo a equipe que vencer 4 deles. Ou seja, logo que uma equipe vence sua 4^o *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessária o *game* de desempate (chamada *tie-break*) porventura ainda não realizada (vence-se por 4x0, 4x1, 4x2 ou 4x3). Cada *game* é disputado até que uma equipe consiga fazer a corda enrolar por completo no poste ou até que uma equipe cometa 3 faltas (neste caso, vence a equipe adversária à que cometeu as 3 faltas).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *game*. Um saque consiste em um golpe com a mão (aberta ou fechada) ou antebraço na bola, realizado por um jogador posicionado em sua meia quadra e segurando a bola com a corda semiesticada. No jogo em duplas, saca o jogador que ocupa o quadrante frontal da sua meia quadra. A equipe do jogador que saca escolhe a direção em que quer fazer a bola rodar e daí em diante golpeará nesta direção, enquanto a equipe adversária golpeará na direção oposta. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. Após a bola enrolar por completo no poste ou após uma equipe cometer 3 faltas, o *game* é finalizado. No *game* subsequente, inicia sacando a equipe que iniciou

recebendo no anterior (no jogo em duplas, deve sacar o jogador que não o fez na posse de saque anterior). Para o *tie-break*, realiza-se um novo sorteio. Após faltas, o jogo é paralisado e reiniciado com um saque realizado pela equipe ofendida (no jogo em duplas, saca sempre o jogador que estiver no quadrante da frente), com a corda enrolada no poste exatamente como estava quando a falta foi marcada. O sacador deve manter a direção para a qual sua equipe encontra-se golpeando naquele *game*. Se uma equipe cometer sua 3ª falta, o jogo é paralisado e ela perde o *game*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a corda enrolar por completo no poste, após a bola ter sido golpeada pela equipe atacante (quantos golpes forem necessários), sem que a equipe adversária (defensora) consiga impedir. Se a bola tocar no poste sem a corda estar completamente enrolada nele, o jogo continua. Uma equipe vence o *game* também se a equipe adversária cometer 3 faltas (a cada *game*, as faltas de ambas as equipes são zeradas). As faltas são: equipe cruza a linha central, pelo chão ou pelo ar; jogador toca a corda ou o poste; jogador toca na bola com outra parte do corpo que não mãos ou antebraços, mesmo que sem intenção; no jogo em duplas, jogadores da equipe trocam de quadrante; no jogo em duplas, equipe erra a ordem de saque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra. Contudo, no jogo em duplas, cada jogador deve permanecer no seu quadrante.

Dinâmica do ataque: cada *game* inicia com um saque realizado por um jogador posicionado em sua meia quadra e segurando a bola com a corda semiesticada. No caso do jogo em duplas, saca sempre o jogador que está no quadrante da frente. O saque consiste basicamente no golpe na bola com a mão (aberta ou fechada) ou antebraço, de forma que ela percorra uma trajetória circular ao redor do poste. Quem decide a direção da bola (horária ou anti-horária) é a equipe sacadora. Após o saque, a equipe sacadora continua golpeando a bola na direção escolhida pelo sacador até o final do *game*, ao passo que a equipe adversária golpeia a bola sempre na direção oposta. O sacador, segurando a bola, deve soltá-la ou lançá-la para o alto e golpeá-la a qualquer altura. O defensor está apto a golpear a bola a qualquer momento em que ela passar por sua meia quadra, independentemente da quantidade de voltas que deu ao redor do poste. Contudo, a equipe do sacador pode golpear a bola se ela percorrer 4 voltas completas sobre o poste, mesmo que a equipe adversária não tenha a golpeado neste interim. Após o saque e a recepção do saque, a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas, abertas ou fechadas) ou antebraços (um ou dois) e desde que seja golpeada (rebatida), sem retenção ou condução. Após a recepção

do saque, os jogadores podem golpear a bola a qualquer momento em que ela estiver passando por sua meia quadra, independentemente da quantidade de vezes que rodou sobre o poste, do quanto a corda está enrolada no poste e de a outra equipe tê-la golpeado ou não. Ou seja, depois da recepção do saque, uma equipe não precisa esperar a outra equipe golpear. Contudo, uma equipe não pode golpear duas vezes consecutivas a bola em um mesmo giro da corda (isto é, depois que golpeou, a equipe somente pode fazê-lo novamente após a corda girar pela meia quadra adversária e retornar à sua meia quadra, mesmo que a equipe adversária não golpeie). No jogo em duplas, passes não são permitidos. Estando a bola na sua meia quadra, qualquer jogador da dupla pode golpeá-la a qualquer momento (ou seja, não há necessidade de intercalar o golpe entre os companheiros de equipe). A bola pode ser golpeada em qualquer altura e para qualquer altura. Se a bola tocar no poste antes da corda ter se enrolado por completo nele, o jogo continua. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente (no jogo em duplas, apenas dentro do seu quadrante). Contatos físicos com os adversários não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para golpear a bola que se encontra girando pela meia quadra da equipe, tendo em conta a ocupação racional do espaço. No jogo em duplas, é importante que os companheiros não se atrapalhem, especialmente no caso do jogador que está no quadrante frontal, que deve tomar cuidado para

que a bola ou corda não bata nele quando seu colega golpeia. É natural que a equipe que está na recepção do saque precise utilizar a mão esquerda ou as costas da mão direita, o que gera certa desvantagem em relação à equipe sacadora, que pode usar a palma da mão de maneira mais confortável. Essas formas de golpear a bola, contudo, não são determinadas pelas regras do jogo, mas sim pela própria posição em que os jogadores se encontram a cada momento. Contatos físicos com os adversários não são admitidos.

REFERÊNCIAS

- AMERICAN WALLYBALL ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.wallyball.com/>. Acesso em: 27 nov. 2022.
- ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE ECUAVOLEY. Disponível em: <http://www.voley3.com/>. Acesso em: 11 nov. 2022.
- ASSOCIATION OF INTERNATIONAL TETHERBALL. Disponível em: <https://associationofinternationaltetherball.blogspot.com/>. Acesso em: 24 dez. 2023.
- BALONCODO. Disponível em: <https://www.baloncodo.com/>. Acesso em: 23 dez. 2023.
- BALLOON WORLD CUP. Disponível em: <https://balloonworldcup.pro/>. Acesso em: 26 dez. 2023.
- BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Tradução: COSTA, M. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- BOSSABALL MUSIC & SPORTS. Disponível em: <https://www.bossaballsports.com/br/>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- CARDOSO, G. G. B. Dayon-Dayon: o Vôlei de um toque. Almanaque da cultura corporal. 2024. Disponível em: <https://www.almanaquedaculturacorporal.com.br/post/dayon-dayon-o-v%C3%B4lei-de-um-toque>. Acesso em: 10 jun. 2024.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PETECA. Disponível em:
<https://cbpeteca.org.br/>. Acesso em: 17 nov. 2022.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL. Disponível
em: <https://institucional.cbv.com.br/>. Acesso em:
17 set. 2022.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE BIRIBOL. Disponível em:
<https://biribol.com/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

CONFEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PELOTA A
MANO. Disponível em: <https://cijb.info/>. Acesso em:
01 jan. 2023.

DUNI. Disponível em: <https://lgc-duni.com/>. Acesso em: 16
nov. 2022.

ECLIPSE BALL. Disponível em: <https://www.eclipseball.com/>.
Acesso em: 26 set. 2029.

ETON FIVES ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.etonfives.com/>. Acesso em: 15 jan. 2023.

FEDERACIÓN CHILENA DE PELOTA VASCA. Disponível em:
<https://www.pelotavasca.cl/>. Acesso em: 08 jan. 2023.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PELOTA VASCA. Disponível
em: <https://fipv.net/>. Acesso em: 08 jan. 2023.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PELOTA VASCA. Disponível
em: <https://fipv.net/>. Acesso em: 08 jan. 2023.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE JEU DE PAUME. Disponível
em: <http://jeudepaume.fr/fronton.php>. Acesso em:
05 jan. 2023.

FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO. Disponível em:
<http://www.fipap.it/>. Acesso em: 02 jan. 2024.

FEDERACIÓ DE PILOTA VALENCIANA. Disponível em: <https://fedpival.es/val/inici>. Acesso em: 06 jan. 2023.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL. Disponível em: <https://www.fivb.com/>. Acesso em: 17 set. 2022.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BALLON AU POING. Disponível em: <http://ballonaupoing.com/>. Acesso em: 30 dez. 2022.

FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO. Disponível em: <http://www.fipap.it/>. Acesso em: 02 jan. 2024.

FRISBEESCHEIBE.COM. Disponível em: <https://frisbeescheibe.com/en/>. Acesso em: 15 jan. 2023.

GAAHANDBALL. Disponível em: <https://www.gaahandball.ie/>. Acesso em: jan. 2023.

HOOVER PRESIDENTIAL FOUNDATION. Disponível em: <https://hooverpresidentialfoundation.org/>. Acesso em: 17 nov. 2022.

INTERNATIONAL CATCHBALL FEDERATION. Disponível em: <https://www.icf-sport.com/>. Acesso em: 12 nov. 2022.

INTERNATIONAL FISTBALL ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.ifa-fistball.com/en/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

INTERNATIONAL INDIACA ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.indiaca-iaa.com/>. Acesso em: 18 nov. 2022.

INTERNATIONAL KIN-BALL SPORT FEDERATION. Disponível em: <https://www.kin-ball.com/en/>. Acesso em: 27 dez. 2023.

INTERNATIONAL RINGO FEDERATION. Disponível em: <https://irf.ringo.org.pl/>. Acesso em: 24 nov. 2022.

INTERNATIONAL ROUNDNET FEDERATION. Disponível em: <https://www.roundnetfederation.org/>. Acesso em: 25 dez. 2023.

INTERNATIONAL TCHOUKBALL FEDERATION. Disponível em: <https://fitb.org/>. Acesso em: 26 dez. 2023.

MANBOL. Disponível em: <https://www.manbol.com.br/>. Acesso em: 22 nov. 2022.

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

PARLEBAS, P. Jogos, esporte y sociedad – léxico de praxiologia motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PH TRADITIONAL VOLLEYBAL. Disponível em: <https://www.youtube.com/@PHTraditionalVolleyball>. Acesso em: 10 jun. 2024.

PILOTA DIDÀCTICA. Disponível em: <https://pilotadidactica.com/>. Acesso em: 06 jan. 2023.

PILOTA VIU. Disponível em: <https://www.pilotaviu.com/>. Acesso em: 01 jan. 2023.

PINFUVOTE. Disponível em: <https://www.pinfuvote.net/>. Acesso em: 22 nov. 2022.

PLAY FOUR SQUARE. Disponível em: <https://squarefour.org/>. Acesso em: 02 mai. 2023.

PRELLBALL.DE. Disponível em: <https://prellball.de/>. Acesso em: 18 nov. 2022.

ROUNDNET BRASIL. Disponível em: <https://roundnetbrasil.wordpress.com/>. Acesso em: 25 dez. 2023.

- ROCBALL. Disponível em: <http://www.saipan.com/business/rocball/index.html>. Acesso em: 18 nov. 2022.
- RUGBY FIVES ASSOCIATION. Disponível em: <https://therfa.uk/>. Acesso em: 20 jan. 2023.
- SILVA, L. P. Bossabol, um esporte musical. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, Buenos Aires, a. 20, n. 205, p. 1, jun. 2015. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd205/bossabol-um-esporte-musical.htm>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- SPORTS REC. Official tetherball rules. 2023. Disponível em: <https://www.sportsrec.com/5627885/official-tetherball-rules>. Acesso em: 24 dez. 2023.
- TEQVOLY. Disponível em: <https://www.teqvoly.org/>. Acesso em: 19 nov. 2022.
- THORPE, R; BUNKER, D; ALMOND, L. Rethinking games teaching. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, 1986.
- THROWBALL FEDERATION OF INDIA. Disponível em: <https://throwballindia.in/index.html>. Acesso em: 11 nov. 2022.
- TUECUAVOLEY ALBORADA. Disponível em: <http://tuecuavoley.com./index.html>. Acesso em: 11 nov. 2022.
- US HANDBALL. Disponível em: <https://www.ushandball.org/>. Acesso em: 01 jan. 2023.
- VALLEY BALL DAYON DAYON. Oaper my God's TV. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_gWHpw05xtY. Acesso em: 10 jun. 2024.
- WORLD FLYING DISC FEDERATION. Disponível em: <https://wfdf.sport/>. Acesso em: 15 jan. 2023.

WORLD HANDBALL COUNCIL. Disponível em: <https://worldhandballcouncil.org/>. Acesso em: 01 jan. 2023.

WORLD TENNIQUOITS FEDERATION. Disponível em: <https://tenniquoits.org/>. Acesso em: 26 nov. 2022.

SOBRE O AUTOR

É doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá (UEM), mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), graduado em Educação Física pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) e graduado em Direito pela Universidade Paranaense (UNIPAR). É professor adjunto do Curso de Educação Física (oferta regular) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Ciências no Movimento Humano da Universidade Federal do Amazonas (PPGCiMH-UFAM) e coordenador do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Jogos Esportivos de Bola (CEJEB). Pesquisa e atua nas áreas da Pedagogia do Esporte, Políticas Públicas de Esporte e Educação Física Escolar, com ênfase nos jogos esportivos de bola.

título Jogos esportivos de troca de bola:
jogos de devolução com as mãos

autor Felipe Canan

tipografias Bebas Neue
IBM Plex Sans Condensed
Noto Serif

número de páginas 461

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



para conhecer mais da **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 8 dedica-se à descrição funcional da categoria de jogos de troca e devolução da bola com as mãos, cujos exemplos mais difundidos são o *volleyball*, a peteca e o *tchoukball*.



editora
UEA



UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



GOVERNO DO
AMAZONAS
A FORÇA DA NOSSA GENTE