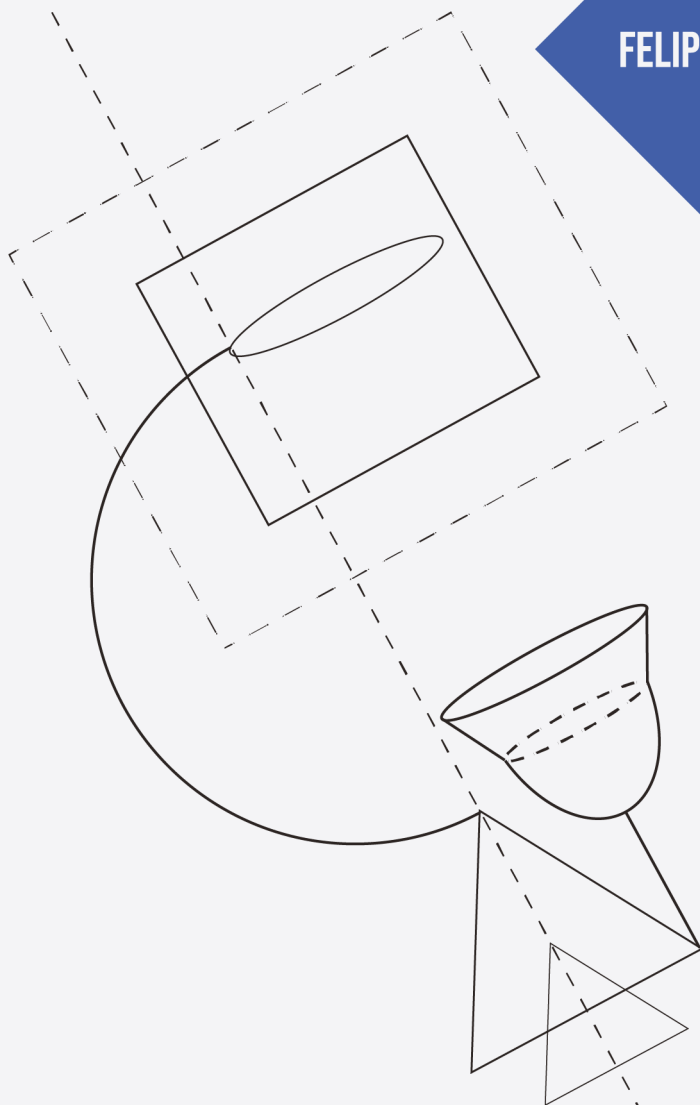


GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

FELIPE CANAN



VOLUME 2

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA: TEORIA GERAL E JOGOS DE BOLA AO CESTO



editora
UEA

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA:
TEORIA GERAL E JOGOS
DE BOLA AO CESTO**

Governo do Estado do Amazonas

Wilson Miranda Lima
Governador

Universidade do Estado do Amazonas

André Luiz Nunes Zogahib
Reitor

Kátia do Nascimento Couceiro
Vice-Reitora

*editora*UEA

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Horstmann
Diretora

Maria do Perpetuo Socorro Monteiro de Freitas
Secretária Executiva

Wesley Sá
Editor Executivo

Raquel Maciel
Produtora Editorial

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Horstmann (Presidente)

Allison Marcos Leão da Silva

Almir Cunha da Graça Neto

Erivaldo Cavalcanti e Silva Filho

Jair Max Furtunato Maia

Jucimar Maia da Silva Júnior

Manoel Luiz Neto

Mário Marques Trilha Neto

Silvia Regina Sampaio Freitas

Conselho Editorial

FELIPE CANAN

GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

VOLUME 2

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA:
TEORIA GERAL E JOGOS DE BOLA AO CESTO**



Síndia Siqueira
Coordenação Editorial

Wesley Sá
Assistente Editorial

Raquel Maciel
Projeto Gráfico

Lucas Ramos
Sindell Amazonas
Revisão

Raquel Maciel
Samara Nina
Diagramação

Raquel Maciel
Finalização

Ana Carolina Bezerra
Ilustrações

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

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

C213g
2023

Guia funcional dos jogos esportivos de bola v.2: Jogos esportivos de
disputa de bola: teoria geral e jogos de bola ao cesto / Felipe Canan.
– Manaus (AM): Editora UEA, 2023.
209 p.: il., color; 21 cm. [E-book]
Formato PDF

ISBN 978-85-7883-597-2

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola 3. Guia. 4. Cesto.
I. Canan, Felipe II.Título

CDU 1997-796.332.063

Elaborada pela bibliotecária Sheyla Lobo Mota-11/CRB 484



*editora*UEA

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

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
Apresentação	7
1. TEORIA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA	19
Características gerais dos jogos esportivos de disputa de bola	19
Princípios táticos	22
Fases do jogo	24
Papéis e subpapéis sociomotores	29
Regras de ação	35
Classificação dos jogos esportivos de disputa de bola	42
2. JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO CESTO	57
3x3 <i>Basketball</i> (<i>Basketball 3x3</i> ou <i>3x3</i> ou <i>Fiba 3x3</i> ou <i>Basquete 3x3</i>)	59
<i>Action Indoor Ringball</i>	65
<i>Basketball</i> (<i>Basquetebol</i> ou <i>Basquete</i>)	72

<i>Beach Basketball (Basket Playa ou Basquete de Praia)</i>	78
<i>Beach Cestoball</i>	85
<i>Beach Korfball (Corfebol de Praia)</i>	91
<i>Beach Netball</i>	97
<i>Cestoball</i>	102
Fast5 (Fast Net ou Fast5 Netball)	108
<i>German Korbball (Outdoor e Indoor)</i>	114
<i>Halo Ball, versão Full Court Game</i>	121
<i>Halo Ball, versão Half Court Game</i>	127
<i>Indoor Netball 6 a Side</i>	133
<i>Korfball (Corfebol)</i>	139
<i>Netball (Indoor e Outdoor)</i>	145
Oliverbol	152
<i>Regball (Regbol ou Rugby)</i>	157
<i>Ringball</i>	162
<i>Roller Basketball (Roller Skate Basketball ou In-Line Basketball Roller Bball)</i>	168
<i>Slamball (Trampoline Basketball)</i>	175
<i>Swiss Korbball</i>	183
<i>Unicycle Basketball (Monobasket)</i>	189
<i>Waterbasket (Water Basketball ou Basquete Aquático)</i>	196
REFERÊNCIAS	202
SOBRE O AUTOR	208

INTRODUÇÃO

APRESENTAÇÃO

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

Partindo de bases teóricas sólidas como, por exemplo, a de Parlebas (2001) em relação à compreensão praxiológica (da lógica interna), a de Thorpe, Bunker e Almond (1986) em relação à sistematização e classificação especialmente no que diz respeito 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 conseqüente melhor descrição dos jogos em espécie seja possível, partiu-se da própria compreensão e conceituação do esporte, dos jogos esportivos de bola e de todas as suas categorias e subcategorias. Os conceitos de esporte e de jogos esportivos de bola são discutidos e apresentados no Volume 1 desta Coleção. Os conceitos das categorias de jogos esportivos de bola (jogos de disputa de bola, jogos de troca de bola, jogos de rebatida e jogos de alvo) são apresentados sempre no primeiro volume destinado à descrição dos jogos da respectiva categoria.

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

Os demais volumes da Coleção dedicam-se exclusivamente à descrição de alguns jogos esportivos de bola, sempre deixando clara qual a categoria e as subcategorias abarcadas. A conceituação das subcategorias é realizada na Apresentação do respectivo volume no qual seus jogos são descritos.

Para que o leitor que porventura ainda não tenha tido acesso ao Volume 1, em que os conceitos são discutidos e apresentados, possa familiarizar-se com os conteúdos do presente Volume, aprimorando sua competência para compreensão de cada jogo, alguns

conceitos são brevemente aqui apresentados de maneira resumida e simplificada (sem perder de vista que sua discussão e explicação são encontradas no Volume 1).

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

Por jogos esportivos de bola entende-se todas as práticas que apresentam concomitantemente as características do próprio esporte (ação motriz, competição, regramento oficial e institucionalização), além da presença de um móbil (popularmente chamado de bola), problemas táticos (situacionais) a serem resolvidos pelos jogadores (gerados pela interação entre adversários e/ou por mudanças nas condições de conquista do objetivo), adaptação ao contexto, tomada de decisão, liberdade de ação e estímulo ao lúdico. De uma maneira ainda muito mais resumida e simplificada, são jogos de bola com um regramento oficial. Essa compreensão não se pretende 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 1.

Quadro 1 – Categorização dos jogos esportivos de bola

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

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

Fonte: o autor

Pelo Quadro, um jogo de bola 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 na ação adversária, intervindo simultaneamente sobre a bola. Em regra, cada equipe busca acertar o móbil em um alvo e, reciprocamente, defender seu próprio alvo, para que a outra equipe não o atinja com o móbil.

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

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

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

um (com seus próprios móveis, o jogador pode acertar os do adversário).

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

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

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

Em outras palavras, o polo estrutural concede ao jogo o seu caráter formal, oficial, próprio de competições oficiais. Mas se passar por modificações para ser adaptado a contextos recreativos ou pedagógicos, ainda assim é possível ser mantida a essência do jogo, a sua funcionalidade. Por exemplo, se, em um jogo de *basketball*, utilizar-se uma bola de *football association*, há uma modificação deste elemento estrutural (móbil), mas isso não necessariamente gera uma descaracterização do jogo de *basketball*, uma vez mantida sua dinâmica

funcional (objetivos, ocupação do espaço e dinâmica do ataque e da defesa).

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

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

As intenções táticas dizem respeito aos objetivos gerais dos jogadores em cada momento do jogo, tais como, nos jogos de disputa de bola, manter a posse do móbil, progredir em direção ao alvo, finalizar, recuperar a posse do móbil, impedir a progressão adversária ou

impedir a finalização adversária (BAYER, 1994). Em jogos de troca de bola, a intenção tática pode ser de garantir ou buscar o melhor posicionamento na quadra, antecipar-se à recepção segura do móbil, enviá-lo distante ou no contrapé do adversário etc. (MÉNDEZ GIMÉNEZ, 2009). Em cada categoria de jogos esportivos de bola, essas intenções podem variar um pouco, mas sempre com o condão principal de pontuar mais que o adversário e, exceto nos jogos de alvo em que não há interação entre adversários, impedir que o adversário pontue.

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

Tendo toda essa conceituação e explicação em vista, que, reitera-se, também 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 relativas 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 as apropriações dos conteúdos também por leitores de países com idiomas diferentes do português. Além disso, nem todos os jogos apresentam uma tradução do seu nome para a língua portuguesa, o que poderia gerar uma ausência de padrão ao longo da Coleção.

Por exemplo, ao passo que o, em inglês, *basketball*, encontra seu homônimo português basquetebol, o, em inglês, *ringball* não encontra homônimos em português. Assim, ficaria estranho o basquetebol ser assim denominado enquanto o mesmo não aconteceria com o *ringball*. Entretanto, a recíproca também é levada em consideração. Assim como não se usou traduções existentes ou inventadas do inglês para o português, também não se fez o inverso. Jogos brasileiros que não

encontram a tradução do seu nome para língua inglesa foram utilizados no idioma paterno. Polibol ou oliverbol, por exemplo, não são chamados de *poliball* ou *oliverball*. Idem com o idioma espanhol.

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

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

O presente Volume inicialmente apresenta uma teoria geral dos jogos esportivos de disputa de bola, especificando conceitos gerais, suas diferenças em relação a outras categorias de jogos esportivos, suas características gerais (fases do jogo, papéis e subpapéis, intenções táticas e regras de ação mais comuns) e suas subcategorias.

Na sequência, especificamente dedica-se à subcategoria de jogos de bola ao cesto, da categoria de jogos esportivos de disputa de bola. Os jogos de bola ao cesto são aqueles em que a equipe tem como objetivo acertar o móbil em um cesto horizontal, geralmente com diâmetro pouco maior que o do móbil e posicionado acima da altura dos jogadores. Apesar de ter essa característica de acerto a um alvo que demanda precisão/pontaria, não se classifica como um jogo de alvo, mas sim como um jogo de disputa de bola, pois, antes de tentar acertar o alvo, os jogadores precisam disputar a bola com os adversários e superá-los, possibilitando o arremesso.

Ao mesmo tempo, por apresentar essa característica de acerto a um alvo que está além da altura dos jogadores e exige precisão, é comum que a manipulação do móbil seja feita com as mãos e não haja divisão de papéis de jogo (mais especificamente, é comum que não haja o papel de goleiro). Ao passo que essa categoria de jogos encontra no *basketball* seu maior expoente, ele mostra-se como um dos poucos que permite o quique da bola, enquanto a maioria dos demais proíbe deslocamentos do atacante com móbil, caracterizando-se, assim, como jogos de passe, dos quais os mais difundidos são o *korfball* e o *netball*.

Destaca-se que os jogos *rezball* e *streetball*, embora possam ser encontrados em catálogos da internet enquanto jogos da família de jogos de bola ao cesto (ou alguma nomenclatura equivalente), tratam-se, até onde conseguiu-se aqui averiguar, de jogos não institucionalizados (ambos são variações, estilos de jogo não institucionalizados do *basketball*) e, por isso, não componentes da amostra descritiva desta Coleção.

1. TEORIA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA



CARACTERÍSTICAS GERAIS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA

Segundo o primeiro critério classificatório adotado neste livro/coleção para diferenciações e aproximações entre jogos esportivos de bola (forma de interação entre os adversários em relação ao móbil), os jogos esportivos de disputa de bola apresentam a característica de possibilidade de intervenção simultânea sobre o móbil, de forma que um adversário pode tirá-lo, roubá-lo ou interceptá-lo do outro, ou seja, pode disputar o móbil.

Essa característica é denominada por Hernández Moreno (2005) como participação simultânea (os adversários podem participar simultaneamente do jogo, em relação ao móbil, podem disputá-lo). Em nenhuma outra categoria de jogos esportivos de bola isso é possível, sendo, portanto, a principal característica diferenciadora dos jogos esportivos de disputa de bola em relação aos seus pares e, conseqüentemente, aquela que confere o nome da categoria: jogos esportivos de disputa de bola.

Embora cada jogo desta categoria apresente o que Scaglia (2011) denomina tendências autoafirmativas, ou seja, características próprias que os diferenciam dos demais, e que existam subcategorias que aproximam determinados jogos levando em conta suas tendências integrativas, ou seja, as características similares a alguns pares, a categoria de jogos de disputa de bola como um todo já apresenta, por si, tendências integrativas entre os exemplares de jogos que a compõem, e tendências autoafirmativas em relação a outras categorias de jogos esportivos de bola.

Em outras palavras, embora encontre-se maiores individualidades em subcategorias e ainda mais na análise de cada jogo por si só, é possível a identificação de elementos comuns a todos ou, em alguns casos, à maioria dos jogos esportivos de disputa de bola. Esses elementos permitem que a compreensão sobre, e a competência para praticar, ensinar e treinar um jogo, aproveite aos demais. Alguém que parte do conhecimento do *football association*, por exemplo, terá maior facilidade de compreender o *basketball* ou o *rugby* do que alguém que parte do conhecimento do *volleyball* ou do *baseball*, que compõem outra categoria de jogos esportivos de bola (de troca de bola e de rebatida, respectivamente).

Isso não significa, é bom que se esclareça, que também não possam existir elementos comuns entre jogos de diferentes categorias, especialmente no que diz respeito às técnicas (gestos motrizes, habilidades motoras) utilizadas. *Football association*, por exemplo, apresenta vários elementos técnicos semelhantes ao futevôlei ou ao *kickball*, *team handball* apresenta vários elementos técnicos semelhantes ao *baseball* ou ao *dodgeball*, entre outros exemplos.

Contudo, para além dos elementos técnicos comuns, esses jogos pouco têm de tendências integrativas em relação aos demais. É por isso que a classificação adotada neste livro/coleção, assim como fazem Thorpe, Bunker e Almond (1986), Werner e Almond (1990), González (2006; 2017), Mitchell, Oslin e Griffin (2006), Rink (2006), Devís Devís e Peiró Velert (2010), Hastie (2010)¹, Sadi (2010), González e Bracht (2012) ou Canan (2020), leva em consideração a lógica interna dos jogos, aproximando-os não pelas técnicas utilizadas (que representam apenas um critério secundário para divisão em subcategorias), mas sim pela dinâmica funcional, pela conformação tática que os caracterizam.

Levando em conta esse aspecto funcional, diretamente relacionado aos objetivos do jogo e aos problemas a serem resolvidos pelos jogadores a cada momento para conquistar esses objetivos, é que se chega

1 Hastie (2010) merece aqui uma menção especial porque, até o fechamento da edição do primeiro volume da presente Coleção, seu livro ainda não havia sido acessado pelo autor e, por isso, não foi citado. Para além da menção honrosa, que visa ao menos minimamente compensar a ausência de citação no primeiro volume, importa destacar que Hastie (2010) segue o padrão classificatório de Thorpe, Bunker e Almond (1986) (jogos de invasão, rede e parede, campo e taco e alvo), mas a ele acrescenta os jogos de contato (*tag games*), que envolvem justamente os “jogos de combate e perseguição”, assim chamados na presente Coleção. Também semelhantemente à presente Coleção, o autor utiliza o termo “rebatida” para o que Thorpe, Bunker e Almond (1986) denominam jogos de campo e taco, chamando-os de jogos de rebatida e campo (*striking and fielding*). Em consideração ao autor, cabe mencionar, ainda, que se trata de um dos que adota a divisão de regras entre primárias e secundárias e é um dos que mais detalhadamente busca explicar os critérios classificatórios e as características de cada categoria de jogo por ele sugerida.



à divisão entre jogos de disputa de bola, jogos de troca de bola, jogos de rebatida e jogos de alvo.

PRINCÍPIOS TÁTICOS

Em relação aos jogos de disputa de bola, categoria em pauta neste capítulo, é possível se compreender que os problemas táticos gerais a serem resolvidos para o ataque e a defesa são, respectivamente: como pontuar? Como evitar a pontuação adversária? Num sentido mais específico, os problemas táticos de ataque e defesa são: como chegar ao objetivo (alvo/meta/linha) sem que o adversário recupere a posse do móbil? Como reaver a posse do móbil para poder ter a oportunidade de pontuar? Aprimorando-se ainda mais os problemas táticos a serem resolvidos pelos jogadores, chega-se ao que Bayer (1994) denomina princípios táticos operacionais de ataque e de defesa, também chamados de princípios-chave (HASTIE, 2010) ou intenções táticas (MARTÍN ACERO; LAGO PEÑAS, 2005), ilustrados no Quadro 2.

Quadro 2 – Princípios táticos operacionais ou intenções táticas

De ataque	De defesa
Manter a posse do móbil	Recuperar o móbil
Progredir em direção ao alvo	Dificultar a progressão do adversário
Finalizar	Impedir a finalização

Fonte: Adaptado de Bayer (1994)

Obviamente, ainda que mais específicos que os gerais, esses problemas táticos específicos (princípios táticos operacionais ou intenções táticas) também se mostram genéricos, sendo as especificidades encontradas apenas em cada jogo de disputa de bola em espécie. Ao mesmo tempo, não significa afirmar que os jogadores encontram-se conscientemente pensando em como resolvê-los a cada momento do jogo. Isso é feito intuitivamente, automaticamente, pois, no ataque, os jogadores atuam sempre em função de pontuar, e na defesa em função de impedir a pontuação e recuperar o móbil.

Em outras palavras, o jogador, ao longo do jogo, atua com a intenção de finalizar ou impedir a finalização/recuperar o móbil, mas, a cada momento, interpreta o contexto, toma decisões e executa ações em função de responder da melhor maneira possível a cada situação de jogo. Adota subjacentemente, intuitivamente, incidentalmente os princípios táticos operacionais como norte para sua atuação, mas, na prática, responde à cada situação, resolvendo os problemas identificados. Por exemplo, um jogador de *football association*, ao receber a bola e identificar um marcador (defensor) à sua frente, opta por passar a bola. Ao fazê-lo, está intuitivamente tentando manter a posse de bola (se tiver receio que o marcador a roube de seu domínio), progredir em direção à meta (se tiver identificado que seu companheiro está mais próximo dela ou em melhores condições de progredir em direção a ela) ou finalizar (se tiver identificado que seu companheiro está em condições de fazê-lo se receber sua assistência).

Porém, para resolver cada problema do jogo e acessar intuitivamente os princípios táticos operacionais, ou seja,



para direcionar sua intenção tática, o jogador precisa, a cada momento, identificar a fase do jogo, o papel sociomotor que exerce e as respectivas possibilidades de ação de que dispõe naquele momento. Explica-se cada um desses elementos, que emergem da dinâmica de ação dos jogos esportivos de disputa de bola.

FASES DO JOGO

As fases do jogo, invariavelmente (mas não dentro de uma sequência exata ou mesmo previsível), são, na maioria dos jogos esportivos de disputa de bola, de ataque formal ou posicionado, defesa formal ou posicionada, contra-ataque e retorno defensivo ou defesa de contra-ataque. Ataque posicionado e contra-ataque dizem respeito à equipe que tem a posse do móbil. Defesa posicionada e retorno defensivo, por conseguinte, dizem respeito à equipe sem posse do móbil.

Considera-se ataque formal ou posicionado como o momento em que a equipe com posse do móbil busca pelo objetivo de acertar o alvo defendido pela outra equipe, mas de maneira organizada, envolvendo todos ou praticamente todos os companheiros e contra todos ou quase todos os adversários, que se encontram preparados, organizados para defender. Ou seja, é um ataque equilibrado, pensado, estruturado contra uma defesa também equilibrada, pensada, estruturada, normalmente com equivalência na quantidade de jogadores (exceto quando a própria regra ou situação do jogo determina superioridade numérica ofensiva ou defensiva). No ataque organizado é que normalmente se identifica a definição de posições dos jogadores

(por exemplo, no football association, zagueiro, lateral, volante, atacante etc.), os sistemas numéricos de ordenamento do local de atuação de cada um (por exemplo, no football association, 1x4x4x2, 1x3x5x2 etc.) e, porventura, movimentações e jogadas ensaiadas.

A defesa formal ou organizada é recíproca ao ataque formal ou organizado, consistindo na fase em que a equipe se encontra coletivamente equilibrada, estruturada para tentar recuperar a posse do móbil ou, ao menos, dificultar a progressão adversária em direção ao alvo e a própria finalização. É a defesa que se organiza antes do ataque adversário iniciar a ação ofensiva. Nessa fase há uma organização prévia da equipe, normalmente optando por defesa individual (cada defensor é responsável pela marcação de um atacante específico), por zona (cada defensor é responsável pela marcação de um espaço específico da quadra) ou mista (apresenta elementos da defesa individual e da defesa por zona), variando ainda o local de marcação (mais avançada, intermediária ou recuada) e a postura defensiva (mais ativa, agressiva, pressionada ou mais passiva, resguardada, segura).

O contra-ataque refere-se a um ataque realizado em velocidade, menos estruturado que o ataque formal e contra uma defesa desorganizada. É, em outras palavras, um ataque rápido, após uma recuperação do móbil, realizado por um ou alguns atacantes, contra uma defesa que não teve tempo de se estruturar. É o ataque que se inicia antes de a defesa iniciar sua ação defensiva, que, em vez de agir, reage à ação ofensiva.

O retorno defensivo ou defesa de contra-ataque é recíproco ao contra-ataque adversário, é a ação reativa e adaptada ao ataque realizado em velocidade



pelo adversário. Normalmente o retorno defensivo é realizado por apenas um ou alguns defensores logo que a equipe perde a posse do móbil, tendo em vista impedir ou atrasar o contra-ataque adversário, neste último caso, até que os demais defensores retomem a posição defensiva e obriguem o adversário a organizar um ataque formal.

O contra-ataque acontece e é procurado pelas equipes porque o percentual de conquista dos pontos é naturalmente superior nesse tipo de situação em relação ao ataque formal. Uma vez que a defesa encontra-se desorganizada e, pela menor quantidade de jogadores envolvidos, há mais espaço disponível na quadra para serem explorados pelos atacantes, as condições de finalização acabam facilitadas. Reciprocamente, a equipe defensora, sabendo da maior chance de o adversário pontuar em contra-ataque, busca, senão impedi-lo, ao menos atrasá-lo, retardá-lo até que uma condição de defesa organizada seja conquistada, conseqüentemente dificultando em maior medida as ações ofensivas adversárias.

Duas considerações são importantes: primeiro, o fato de uma equipe buscar realizar contra-ataques ao longo do jogo não significa necessariamente que precisa jogar retrancada, ou seja, recuada, com todos seus jogadores próximos ao alvo de defesa, com objetivo de atrair o posicionamento e a concentração da equipe adversária para as ações ofensivas e, respectivamente, criar espaço livre no campo de ataque e distração adversária em relação à defesa. Embora esse tipo de comportamento estratégico-tático (retranca) seja possível, o contra-ataque não é possibilitado somente a partir dele. Uma defesa que marca pressionando a

saída de móbil adversária, por exemplo, pode também ser considerada uma forma de marcação que busca o contra-ataque, pois que, se o móbil for recuperado, a equipe adversária não está plenamente organizada para defender.

Segundo, ainda que contra-ataque e retorno defensivo sejam ações de velocidade e não organizadas a priori como um ataque/defesa formal, não significa que sempre peguem os jogadores de surpresa e que sejam desorganizados. Enquanto uma equipe está sem situação de defesa posicionada, é possível e comum que alguns jogadores assumam um posicionamento e comportamento ofensivo (MARTÍN ACERO; LAGO PEÑAS, 2005). Por exemplo, o defensor que se encontra próximo à linha central e percebe que o ataque adversário está prestes a finalizar, isto é, um defensor que, naquele lance, já não consegue contribuir defensivamente com sua equipe, pode, desde logo, preparar-se para pedir e receber um passe caso sua equipe recupere o móbil, estando em posição e situação vantajosa para iniciar um contra-ataque.

A esse comportamento, inclusive, denomina-se balanço ofensivo. Reciprocamente, um ou mais jogadores da equipe de ataque podem fazer o balanço defensivo. Ao mesmo tempo, o contra-ataque e sua defesa não necessariamente são realizados de qualquer jeito, sem qualquer organização. Os jogadores normalmente adotam certos padrões organizativos (jogador que realiza a ligação de passe utiliza o corredor central do campo, enquanto o jogador que recebe o passe corre por um corredor lateral, por exemplo) ou, ainda que não o façam, buscam pelas opções mais funcionais para obter êxito.



Deve-se esclarecer, ainda, que, embora todos os jogos esportivos de disputa de bola apresentem as fases de ataque e defesa formais, o contra-ataque e o retorno defensivo podem ser mitigados ou, ao menos, fragilizados em alguns deles. No *netball* ou *korfball*, por exemplo, há jogadores que obrigatoriamente, pela regra, encontram-se na meia quadra ou em setores da meia quadra de defesa. No *basket 3x3*, depois que a equipe recupera a posse de bola, antes de finalizar precisa levá-la até a parte externa do semicírculo (linha de 2 pontos), conseqüentemente havendo algum tempo para a equipe adversária organizar-se defensivamente. Em todos os exemplos, ainda é possível que um contra-ataque seja realizado (por exemplo, no *netball* e *korfball*, quando a equipe de defesa recupera a posse de bola próxima ao seu alvo, contra-ataca o adversário ao menos com intuito de fazer a bola chegar com maior facilidade aos companheiros posicionados nos setores ofensivos; no *basket 3x3*, a chegada com bola à parte externa do semicírculo pode ser suficientemente rápida a ponto de a equipe adversária não conseguir organizar-se para evitar a finalização a contento), mas apenas de maneira parcial, relativizada, valendo o mesmo para o retorno defensivo.

Seja qual for o caso de possibilidade de realização do contra-ataque e retorno defensivo (pleno ou parcial), a lógica de possibilidade de alteração constante entre as quatro fases dos jogos de disputa de bola confere a eles o caráter de jogos de transição. Ou seja, há transição constante entre a posse ou não do móbil e a fase do jogo em que as equipes se encontram. Regra geral, a maior parte do tempo é ocupada por ataques e defesas



formais, mas existe uma intencionalidade natural pela busca dos contra-ataques, vez que geram maior percentual de pontuação em relação aos ataques formais. A recíproca, claro, é verdadeira, havendo preferência das equipes por tentar manter o ataque adversário condicionado à defesa formal, evitando-se ao máximo a necessidade de retorno defensivo, uma vez que sua utilização significa a realização de um contra-ataque pela equipe adversária e, conseqüentemente, uma maior chance de pontuação.

PAPÉIS E SUBPAPÉIS SOCIOMOTORES

Segundo Parlebas (2001), os papéis sociomotores de jogo dizem respeito aos direitos e deveres de cada jogador dentro do jogo, sendo delimitados pelas regras. Em muitos jogos, como o basquetebol ou o rúgbi, por exemplo, não há diferenciação de papéis. Em outros, como o handebol e o futebol, há a diferenciação de papéis entre jogadores de linha e goleiro. Ou seja, a própria regra do jogo determina que haja um jogador que respeita regras diferentes dos demais. Não se trata de uma opção estratégica da equipe, mas sim de uma obrigação imposta pela regra.

Por exemplo, no *football association*, a escolha de quem serão os atacantes, meios-campistas, volantes, laterais e zagueiros trata-se de uma opção estratégica da equipe, numa tentativa de organização coletiva. Se a equipe não fizer essa organização, o jogo continua normalmente. E mesmo que a organização estratégica seja feita, apesar do posicionamento em campo, qualquer jogador pode realizar qualquer ação (permitida pela regra obviamente) de ataque ou defesa. Mais do que



isso, apesar de existirem jogadores estrategicamente posicionados no meio campo de ataque, no momento em que a equipe tem a posse do móbil, todos os jogadores da equipe são considerados atacantes (inclusive o próprio goleiro), pois que todos podem contribuir para que a equipe chegue ao gol (até mesmo o goleiro pode dirigir-se ao campo adversário e tentar uma finalização, se assim desejar, pois a regra não o proíbe). A recíproca é verdadeira, de forma que, quando a equipe não tem a posse do móbil, todos os seus jogadores são defensores, tanto é que os jogadores estrategicamente responsáveis por jogar no meio campo adversário podem ali realizar a marcação, pressionando a saída de móbil alheia, por exemplo, ou podem recuar ao meio campo de defesa dificultando a progressão adversária, entre outras inúmeras possibilidades.

Sendo assim, tendo em conta as fases de ataque (seja formal, seja contra-ataque) e defesa (seja formal, seja retorno defensivo) do jogo, surgem naturalmente os subpapéis sociomotores ocupados pelos jogadores a cada momento, em cada situação. As decisões e ações possíveis ao jogador em cada papel e a cada momento do jogo são determinadas pelos princípios táticos operacionais e respectivas regras de ação. Respeitando as respectivas regras do jogo (direitos e deveres) específicas ao papel ocupado para a realização das ações de jogo, todos os jogadores, invariavelmente, passam por todos os subpapéis de jogo ao longo de uma partida, de acordo com a fase em que se encontram e com a sua situação em relação ao móbil.

Esses subpapéis de atacante e defensor, exceto nos jogos individuais, são subdivididos, cada um, em dois, compondo um rol de quatro subpapéis



sociomotores presentes nos jogos esportivos de disputa de bola (MARTÍN ACERO; LAGO PEÑAS, 2005; MÉNDEZ GIMÉNEZ, 2009; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012):

- atacante com móbil: jogador que detém a posse do móbil, obviamente fazendo parte da equipe com posse do móbil.
- atacante sem móbil: jogador que não detém a posse do móbil, mas faz parte da equipe que está com o móbil.
- defensor do atacante com móbil: jogador da equipe sem posse do móbil, que defende/marca diretamente o atacante que detém o móbil.
- defensor do atacante sem móbil: jogador da equipe sem posse do móbil, que defende/marca um atacante sem posse do móbil ou mesmo um espaço do campo (em defesas/marcações por zona, por exemplo).

Martín Acero e Lago Peñas (2005) sugerem ainda uma divisão de subpapéis sociomotores entre os jogadores que se encontram próximos e distantes do móbil. Essa divisão pode até fazer sentido, pois que os comportamentos de um atacante sem móbil ou defensor do atacante sem móbil que estão distantes do móbil não são idênticos ao daqueles que se encontram próximos dele. Por exemplo, um defensor do atacante sem móbil que está próximo ao atacante com móbil pode ajudar a marcar este ou pode impedir que o atacante sem móbil receba um passe. Diferentemente, um defensor do atacante sem móbil que se encontra distante do atacante com móbil dificilmente faz uma ajuda defensiva sobre o atacante com móbil, mas pode flutuar aproximando-se deste ou pode realizar o balanço ofensivo. Obviamente existem mais opções de comportamentos e ações para os



jogadores em cada situação descrita, sendo os listados, apenas exemplos.

Contudo, essas possibilidades de comportamentos e ações diferentes não deixam de encontrar-se dentre as opções possíveis de qualquer atacante sem móbil ou defensor do atacante sem móbil entendidos sob uma perspectiva geral (independentemente de estarem próximos ou distantes do móbil). Perspectivar sob a ótica de especificidade seria o mesmo, por exemplo, que tratar um atacante com móbil próximo à meta como um subpapel sociomotor diferente de um atacante com móbil distante da meta. Os comportamentos podem se diferenciar um pouco em cada situação, mas o subpapel sociomotor ainda é o mesmo.

Em todos os casos citados, não se tratam, assim, exatamente de subpapéis sociomotores diferentes, mas sim de situações diferentes em que se encontram os jogadores no exercício de cada subpapel sociomotor. Se todas as situações possíveis no jogo fossem levadas em conta, e cada uma tratada como um papel sociomotor diferente, eles seriam inúmeros, senão infinitos. Numa análise mais profunda de cada jogo esportivo de disputa de bola em espécie, talvez efetivamente valha a pena tentar identificar, compreender e levar a cabo as diferentes possibilidades em diferentes situações. Assim, numa abordagem mais generalista, como a que aqui se propõe, identificar e compreender os quatro subpapéis sociomotores (sem perder de vista a ideia de que seus comportamentos e situações podem e devem variar conforme a situação de jogo em que se encontram) mostra-se suficiente.

Além disso, é importante destacar que, se houver uma diferenciação de papéis sociomotores na equipe

(jogadores de linha e goleiro, por exemplo), ainda assim, os subpapéis sociomotores são identificados. Se, por exemplo, no *football association*, o goleiro estiver com a posse de bola, é, nesse momento, o atacante com bola, ao passo que os demais jogadores de sua equipe (jogadores de linha) são atacantes sem bola. Se o zagueiro é quem estiver com a bola, é ele, neste momento, o atacante com bola, ao passo que o goleiro e os demais jogadores de linha são atacantes sem bola. E assim por diante. A diferença, neste caso, é que a regra do jogo determina diferentes possibilidades de ação a cada papel sociomotor.

Veja-se no exemplo, ainda do *football association*: o goleiro, se estiver dentro da área penal, pode pegar a bola com as mãos, ao passo que os jogadores de linha não podem. Contudo, quando detêm a posse de bola, ambos (goleiro ou jogador de linha) encontram-se ocupando o subpapel sociomotor de atacante com bola e suas intenções táticas (ou princípios táticos operacionais) e regras de ação são semelhantes, ainda que a técnica utilizada possa variar. Ou seja, na prática, tanto um goleiro quanto um zagueiro, estando com a posse de bola, têm, como primeira intenção tática, a manutenção da posse de bola e, como segunda intenção, a progressão em direção à meta adversária. Para tanto, podem se valer de domínio e proteção de bola para sua manutenção, e de condução, passes e lançamentos para progressão. O goleiro pode escolher entre usar a mão ou o pé para segurar a bola, conduzi-la e a passá-la/lançá-la, ao passo que o zagueiro somente pode fazê-lo com o pé (ou outra parte do corpo, que não os membros superiores). Se o goleiro usar a mão, a técnica varia em relação à utilizada pelo zagueiro, mas as intenções táticas (manter a posse

de bola, progredir em direção ao alvo etc.) e regras de ação, ou seja, possibilidades táticas de ação (dominar, proteger, conduzir, passar, finalizar etc.) são as mesmas.

Os subpapéis sociomotores, assim como os papéis sociomotores, não devem ser confundidos com posições de jogo. As posições, como visto, são específicas de cada jogo esportivo coletivo de invasão e dizem respeito à organização estratégica coletiva. Independentemente de, no *basketball*, o jogador ser estrategicamente escalado como armador, ala ou pivô, sempre que tiver a posse de bola, é um atacante com bola. Se passa a bola a um companheiro, torna-se um atacante sem bola. Se está marcando o portador da bola da equipe adversária, é um defensor do atacante com bola. Se está marcando um companheiro do portador da bola adversário, é um defensor do atacante sem bola.

Essa diferenciação dos subpapéis sociomotores dos jogadores é importante porque ela remete ao natural do jogo, àquilo que ocorre no jogo independentemente da vontade e organização dos jogadores e treinadores. Não é a estratégia da equipe que determina os subpapéis sociomotores, mas a própria dinâmica funcional do jogo. Compreender esses subpapéis contribui para que se compreenda essa dinâmica, de forma a ser possível reconhecer as possibilidades táticas de ação (regras de ação) e as respectivas técnicas (movimentos, gestos motores) passíveis de serem utilizadas para a conquista dos objetivos táticos parciais (intenções táticas ou princípios táticos operacionais) e, conseqüentemente, do objetivo principal do jogo (pontuar).

Ao mesmo tempo, o reconhecimento dos subpapéis sociomotores e respectivas intenções táticas, regras de ação e possibilidades técnicas contribui no



sentido pedagógico, de forma a nortear o ensino do jogo. Deixa-se de ensinar somente a técnica, como se ela fosse um elemento isolado do restante do jogo, e passe-se a ensinar a técnica relacionada à tática ou, em outras palavras, a técnica significada por uma regra de ação, por sua vez significada por uma intenção tática, por sua vez significada por um subpapel sociomotor (e também por um papel sociomotor, se for o caso). Não se ensina a técnica por si só, mas o jogador que deve usar a técnica adequada para responder adequadamente à situação de jogo. Em outras palavras, ensina-se o atacante com móbil a interpretar, decidir e responder à situação em que se encontra, elencando todas as possibilidades táticas (regras de ação) e técnicas disponíveis. O mesmo vale para os demais subpapéis sociomotores.

REGRAS DE AÇÃO

Regras de ação são, simplificadaamente, as possibilidades táticas de ação do jogador, a partir do uso de diferentes alternativas técnicas. Um passe, por exemplo, é uma regra de ação, uma possibilidade tática para um jogador que pretende enviar o móbil a um companheiro em busca de garantir a posse do móbil à sua equipe, progredir em direção ao alvo ou conquistar uma melhor oportunidade de finalização. Essa mesma regra de ação é comum a qualquer jogo esportivo de disputa de bola. Contudo, a forma de fazê-lo varia de jogo para jogo e dentro de um mesmo jogo.

No *football association*, o jogador utiliza os pés (ou outra parte do corpo, que não os membros superiores) para passar a bola, ao passo que no *basketball* utiliza a mão. O goleiro do *football association* pode utilizar

a mão para passar a bola, ao passo que os jogadores de linha precisam fazê-lo obrigatoriamente com os pés (ou outra parte do corpo, que não os membros superiores). Um mesmo jogador de linha pode passar a bola com diferentes partes do corpo, desde que não use os membros superiores e, ainda que o faça com os pés, pode utilizar diferentes técnicas (parte interna do pé, parte externa, ponta, direcionando a bola rasteira ou parabolicamente, em linha reta ou curva etc.).

Dessa forma, dentro de cada subpapel sociomotor (e também de cada papel sociomotor, se houver), cada jogador, em sua atuação, utiliza-se das respectivas regras de ação, ou seja, das possibilidades de condutas e ações mais adequadas para responder a cada situação em busca de cumprir com a respectiva intenção tática mais adequada e, com isso, criar cada vez mais e melhores condições de conquistar o objetivo do jogo (pontuação). O fato de existirem regras de ação não exclui a possibilidade de o jogador agir criativamente, improvisando e/ou oferecendo respostas diversificadas às situações-problema apresentadas pelo jogo. A própria regra de ação escolhida, inclusive, pode carregar seu elemento de surpresa e pode surpreender o adversário (atacante com bola a conduz em direção ao meio da defesa adversária e, atraindo-a, passa a um companheiro que acabou ficando livre). Porém, o mais comum é que a ação criativa, adaptada, variável, seja a técnica utilizada, como apresentam Bayer (1994) e Daolio (2002).

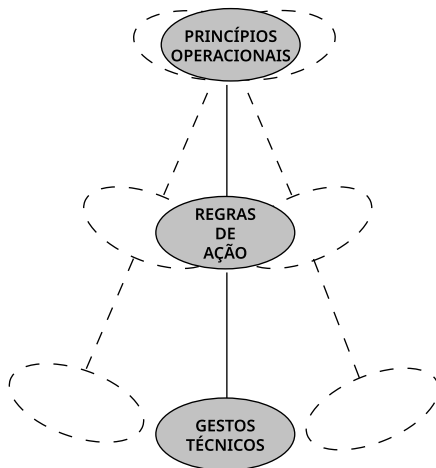
Ou seja, embora os jogos esportivos coletivos de invasão sejam caracterizados pelas imprevisibilidades geradas pelas interações entre companheiros e adversários, existem comportamentos padrão, delimitados pela lógica interna, que são esperados. Pode-se entender que são

certezas dentro das incertezas do jogo, pois, em uma situação, a ação do jogador, por mais incerta que seja para seu adversário, provavelmente estará dentro de um rol de possibilidades mais comuns, que são as regras de ação. Quanto mais possibilidades o jogador dominar e/ou quanto mais criativo e habilidoso (em termos técnicos) for, mais incerteza gera para o adversário.

Dessa forma, em uma ponta há o subpapel sociomotor, pouco variável (4 opções), indo em direção aos princípios táticos operacionais ou intenções táticas (6 no total, sendo 3 de ataque e 3 de defesa), perpassando pelas regras de ação, que, embora variáveis, são limitadas (não há um rol infinito de ações possíveis para um atacante com móbil, por exemplo), e chegando às ações técnicas propriamente ditas, estas sim variáveis de maneira praticamente infinita, adaptadas às possibilidades admitidas pela regra de cada jogo, à individualidade de cada jogador e à cada situação de jogo. Cada ação técnica, no fim das contas, nunca é idêntica à anterior.

O modelo pendular apresentado por Daolio (2002), com base em Bayer (1994), ilustra essa progressão de possibilidades de variação dos elementos componentes da dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola, conforme se verifica na Figura 1. Apesar de o modelo não incluir os subpapéis sociomotores, basta imaginá-los no topo da figura. Ao mesmo tempo, deve-se levar em consideração que o autor apresenta o modelo tendo em vista a orientação para o ensino dos jogos esportivos e não exatamente para sua compreensão. Contudo, tendo em vista as explicações já tecidas, percebe-se que o modelo atende com precisão também a este propósito de compreensão.

Figura 1 – Modelo pendular de possibilidades de variação dos elementos componentes da dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola

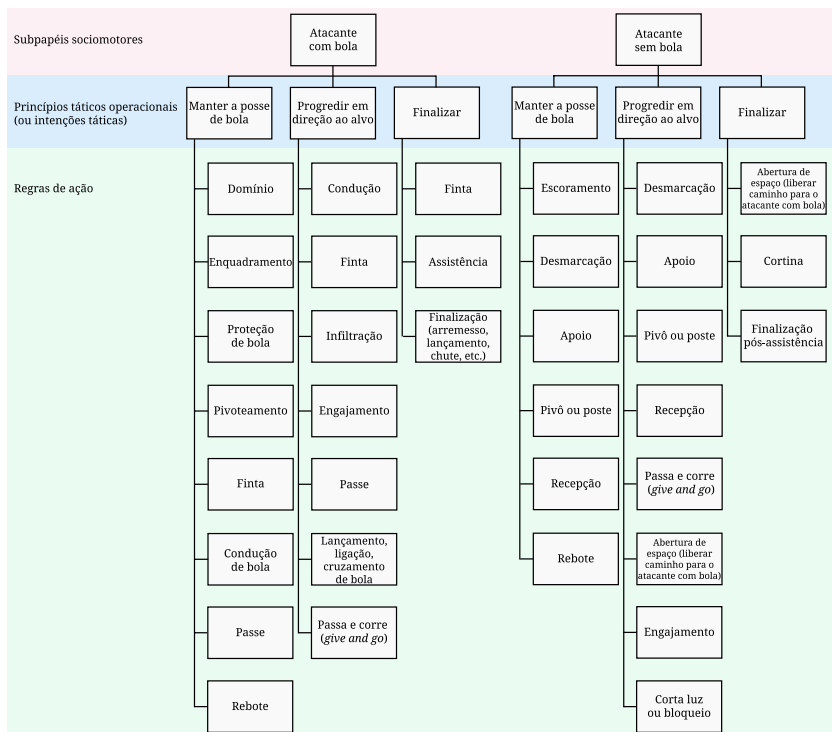


Fonte: Daolio (2002, p. 103)

Algumas regras de ação mais comuns aplicáveis aos jogos esportivos de disputa de bola, de acordo com os subpapéis sociomotores dos jogadores e os princípios táticos operacionais (intenções táticas), mas sem levar em consideração as especificidades técnicas possíveis, pois que próprias de cada jogo em espécie, além de passíveis de adaptações e invenções pelos jogadores, são apresentadas nas Figuras 2 (ataque) e 3 (defesa). A explicação de cada regra de ação pode ser encontrada no tópico “Definições: termos e expressões próprios dos jogos esportivos de bola” deste livro/coleção. Ao mesmo tempo, elas podem compreendidas a partir da própria dedução possibilitada pela leitura, interpretação, visualização mental e compreensão de cada jogo em espécie, descrito na sequência do livro/coleção.



Figura 2 – Regras de ação de ataque comuns nos jogos esportivos de disputa de bola, conforme os subpapéis sociomotores no ataque e os princípios táticos operacionais (intenções táticas) de ataque



Fonte: o autor, com base em Greco e Benda (1998), García Eiroá (2000), Gréhaigne, Richard e Griffin (2005), Hernández Moreno (2005), Méndez Giménez (2009), Hastie (2010), González e Bracht (2012), Greco (2013) e, especialmente, Martín Acero e Lago Penãs (2005)

Como já indicado, ainda que todos os subpapéis sociomotores e as intenções táticas listadas nas Figuras 2 e 3 sejam encontrados em praticamente todos os jogos esportivos de disputa de bola (à exceção dos individuais, que não apresentam os subpapéis de atacantes sem

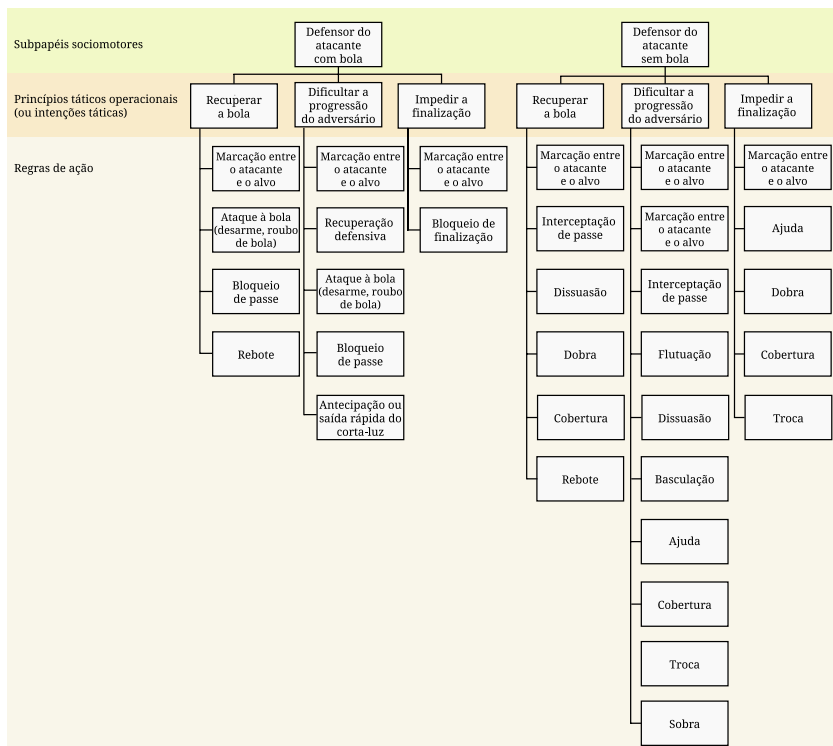


móbil e defensor do atacante sem móbil), as regras de ação e especialmente os gestos técnicos adotados para colocá-las em prática variam. Dessa forma, é possível que um jogo permita um corta luz, mas outro não, ou que um jogo permita uma dobra de marcação, mas outro não etc.

No *korfball*, *netball* ou *ultimate frisbee*, por exemplo, não há, pela regra, permissão para condução do móbil pelo atacante com móbil ou ataque ao móbil pelo defensor do atacante com móbil (somente pode bloquear passes e arremessos), deixando de ser necessária também, por isso, a ajuda defensiva. Contudo, ainda assim, as regras de ação descritas nas Figuras 2 e 3 são as mais incidentes considerando-se o somatório de jogos esportivos de disputa de bola em espécie. Assim, aquelas regras de ação que são muito específicas de um jogo ou outro, por serem mais incomuns em relação ao todo, não são apresentadas nas Figuras 2 e 3, mas sim somente no momento da descrição do próprio jogo em espécie.



Figura 3 – Regras de ação de defesa comuns nos jogos esportivos de disputa de bola, conforme os subpapéis sociomotores na defesa e os princípios táticos operacionais (intenções táticas) de defesa



Fonte: o autor, com base em Greco e Benda (1998), García Eiroá (2000), Gréhaigne, Richard e Griffin (2005), Hernández Moreno (2005), Méndez Giménez (2009), Hastie (2010), González e Bracht (2012), Greco (2013) e, especialmente, Martín Acero e Lago Penãs (2005).

Partindo-se das características gerais que são comuns aos jogos esportivos de disputa de bola, é possível buscar aproximações entre diferentes categorias divididas conforme suas lógicas internas,

que, por sua vez, levam em consideração o objetivo do jogo, as formas de manipulação do móbil, as formas de ocupação do espaço e as relações de colaboração. Esse agrupamento de jogos semelhantes, como já explicado neste livro/coleção, serve para facilitar tanto a compreensão quanto o ensino não apenas de um, mas de vários jogos. Busca-se com a classificação facilitar a compreensão e o posterior ensino da lógica interna e dos respectivos papéis e subpapéis sociomotores, intenções táticas, regras de ação e técnicas comuns entre alguns jogos, levando em conta as transferibilidades possíveis entre eles.

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA

Os jogos esportivos de disputa de bola, como visto, são aqueles que apresentam como característica principal a possibilidade de disputa de bola pelos jogadores. Ou seja, ambas as equipes podem intervir sobre o móbil ao mesmo tempo, não sendo necessário aguardar que o adversário conclua sua ação com ela, como verifica-se nos jogos de troca de bola, jogos de rebatida e jogos de alvo.

Dessa forma, a ocupação do espaço, que permite aos jogos de disputa de bola serem tradicionalmente chamados de jogos esportivos de invasão ou territoriais (ALMOND, 1986; ELLIS, 1983 *apud* ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990; GONZÁLEZ, 2006; 2017; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012), deixa de ser seu principal elemento caracterizador.

Primeiro porque nem todos os jogos de disputa de bola apresentam uma divisão entre meia quadra de defesa e meia quadra de ataque ou um alvo de ataque e

outro de defesa. Alguns deles apresentam um único ou vários alvos para ambas as equipes e, ao mesmo tempo, uma quadra compartilhada, um espaço comum, ocupado simultaneamente por ambas as equipes. Ou seja, não há invasão, mas sim compartilhamento de espaço comum. É o caso, por exemplo, do *basket 3x3*, com um único alvo e um único espaço de quadra compartilhado por ambas as equipes, ou do *kronum*, com vários alvos possíveis de serem atacados e defendidos por qualquer equipe a qualquer momento, sendo o espaço de quadra, assim como no *basket 3x3*, compartilhado.

Segundo, porque alguns jogos de outras categorias também apresentam a característica de invasão da meia quadra alheia ou a de compartilhamento de quadra. No *pallapugno* ou *ritinis*, por exemplo, que são jogos de troca de bola (não há disputa), uma equipe avança sobre a meia quadra defendida pela outra, além de haver um alvo para atacar e outro para defender. No *squash* ou *kin-ball*, por sua vez, que também são jogos de troca de bola, há ocupação simultânea de um mesmo espaço de campo. Em ambos os casos, apesar de a ocupação territorial poder assemelhar-se ao que se identifica nos jogos de disputa de bola, a lógica interna das ações é bastante diferente, justamente por conta da impossibilidade de disputa direta pelo móbil.

Terceiro, o termo “territoriais”, da mesma forma, não se encaixa como ideal para caracterizar a categoria porque, no fim das contas, compreende-se que todos os jogos são praticados em um território (um espaço, um terreno). Ao mesmo tempo, a característica de ganho de território é relativizada em muitos jogos esportivos de disputa de bola, seja porque adotam uma quadra compartilhada, seja porque, em muitos deles,

existem áreas e regras de limitação do uso do espaço, às vezes até mais restritivas que em alguns jogos de outras categorias. No *netball*, por exemplo, cada jogador é restrito a determinada área, não havendo exatamente uma conquista de território, mas sim um posicionamento fixado a priori no território alheio (um jogador que atua exclusivamente dentro da área onde se encontra localizado o cesto defendido pelo adversário, por exemplo). Além disso, ainda, na maioria dos jogos da categoria de jogos de rebatida também se identifica a ideia de conquista de território sempre que o rebatedor e sua equipe precisam chegar até determinadas áreas (ou bases) antes do adversário.

Sendo assim, a ocupação do espaço não é o principal critério definidor dos jogos esportivos de disputa de bola ou de qualquer outra categoria de jogos esportivos de bola. Antes do critério de ocupação de espaço, encontra-se o critério de forma de interação entre os adversários em relação ao móbil e, depois dele, o critério de objetivo do jogo e o de manipulação do móbil. Somente depois deles vem o critério de ocupação de espaço e, ainda, depois dele, o critério de relações de cooperação.

Este último, diga-se de passagem, embora também tradicionalmente utilizado para categorizar modalidades esportivas (dividindo-as entre coletivas e individuais), assim como o critério de ocupação de espaço, passa a ser apenas um subcritério com menor importância em uma classificação que busca aproximações entre modalidades esportivas levando em conta suas lógicas internas, suas dinâmicas funcionais. Se fosse o primeiro critério, *basketball*, *baseball*, *bocce* em equipes, *volleyball*, ginástica rítmica de conjunto e nado sincronizado, por exemplo, seriam todas modalidades esportivas de



uma mesma categoria (coletivas). Ao mesmo tempo, *field tennis* individual, *panna street football* 1v1, *bocce* individual, arremesso de peso e ginástica rítmica individual, por exemplo, também seriam modalidades de uma mesma categoria (individuais).

É de se notar que claramente, em ambos os casos, há reunião de muitas modalidades com lógicas muito diferentes entre si, pouco transferíveis em termos funcionais (tático-técnicos) umas em relação às outras. Ou seja, pouco sentido faz agrupá-las, pois apresentam poucas tendências integrativas, que, segundo Scaglia (2011), são as características comuns entre diferentes elementos de um mesmo grupo.

Seguindo os critérios classificatórios adotados neste livro/coleção, assim, os jogos esportivos de disputa de bola, segundo os objetivos do jogo, podem ser divididos em quatro categorias ou famílias:

- jogos de bola ao cesto, geralmente horizontal, que normalmente é de diâmetro pouco maior que o móbil e posicionado acima da altura dos jogadores, cujo exemplo mais popular no Brasil é o *basketball*;
- jogos de bola ao alvo, normalmente vertical, que pode ser grande ou pequeno, normalmente (ainda que não obrigatoriamente) defendido por um jogador específico (goleiro) e com alturas variáveis, cujos exemplos mais populares no Brasil são o *football association* e o *team handball*;
- jogos de bola a uma área específica, normalmente a linha de fundo adversária ou área delimitada próxima dela, cujos exemplos mais populares no Brasil são o *rugby* e o *american football*;

- jogos com múltiplos alvos, em que há várias formas distintas de pontuação, sem que uma seja significativamente principal em relação às demais, não havendo exatamente um exemplo popular no Brasil, ainda que valendo citar-se o *quadball*, jogo praticado nas histórias (livro e filme) do personagem Harry Potter e cuja adaptação tem se difundido internacionalmente.

É importante esclarecer que em alguns jogos de bola ao alvo, como o *australian football* e o *gaelic football*, e em alguns jogos de bola a uma área específica, como o *american football* ou o *rugby*, também existem formas acessórias de pontuação, mas que, por valerem significativamente menos pontos que a forma principal (alvo principal ou área a ser adentrada), não permitem que sejam tratados como jogos com múltiplos alvos. Como a dinâmica funcional de ataque e defesa dos jogos citados é determinada eminentemente pela busca e defesa do alvo/área principal e não pela busca aleatória de qualquer um dos alvos possíveis como acontece nos jogos com múltiplos alvos, não devem ser enquadrados nesta categoria.

Importante também salientar que a definição das categorias segundo o objetivo do jogo não se deu a priori, a partir de qualquer tipo de critério aleatório ou arbitrário. Elas foram definidas justamente após uma exaustiva catalogação de jogos esportivos de bola e, especialmente neste caso, jogos esportivos de disputa de bola. Ou seja, as categorias foram identificadas a partir do inventário de jogos e respectiva análise funcional de cada qual, que permitiu identificar aproximações e distanciamentos entre eles.

O terceiro critério classificatório é a forma de manipulação do móbil, que diz respeito à forma como os jogadores exclusiva ou prioritariamente manuseiam

o móbil. Ou seja, se os critérios anteriores categorizam os jogos conforme sua lógica funcional tática, o presente critério os divide conforme sua lógica funcional técnica, isto é, das habilidades motoras, dos gestos motrizes. Regra geral, o critério técnico divide os jogos entre aqueles que utilizam prioritariamente as mãos, os pés ou implementos (raquete, taco etc.) (KRÜGER; ROTH, 2002; ROTH; MEMMERT; SCHUBERT, 2016; ROTH; KRÖGER; MEMMERT, 2017).

Contudo, buscando uma maior especificidade e, da mesma forma como antes, levando em conta o inventário de jogos realizado e as características identificadas, verifica-se que essas formas de manipulação (mão, pé e implemento) nem sempre são puras e podem apresentar nuances. Primeiro, existem jogos em que obrigatoriamente pela regra ou em decorrência da própria dinâmica funcional não há predomínio de uma forma de manipulação. São, portanto, considerados jogos de manipulação mista da bola, como o brasileiro polibol ou o suíço *foobaskill*, por exemplo.

Segundo, verifica-se que há uma diferença significativa entre alguns jogos de disputa de bola que se utilizam de implementos para manipulação do móbil. Há jogos em que o contato do implemento com o móbil ocorre essencialmente pelo chão, como no caso das famílias do *hockey* (*grass, ice* etc.) ou do polo (*field, bike* etc.), e jogos em que o contato do implemento com o móbil ocorre essencialmente pelo ar, como no exemplo dos jogos da família do lacrosse (*indoor, intercrosse* etc.) ou do *hurling* (*hurling super 11s, camogie 12-a-site* etc.).

Dessa forma, sob o critério de forma de manipulação do móbil, são identificadas as seguintes subcategorias,



sempre levando em consideração a forma de manipulação do móbil prioritariamente utilizada pelos jogadores:

- jogos de manipulação da bola com as mãos, como *basketball*, por exemplo;
- jogos de manipulação da bola com os pés, como *football association*, por exemplo;
- jogos de manipulação da bola terrestre com implemento, como *hockey*, por exemplo;
- jogos de manipulação da bola aérea com implemento, como lacrosse, por exemplo;
- jogos de manipulação mista da bola, como polibol, por exemplo.

O quarto critério classificatório, agora sim, é o tipo de espaço, que deixa de ser principal e passa a ser auxiliar na classificação de algumas subcategorias de jogos esportivos. Segundo esse critério, os jogos de disputa de bola dividem-se em:

- jogos de invasão, nos quais cada equipe defende um alvo/meta/área posicionado em seu meio campo de defesa (normalmente atrás ou próximo da linha de fundo) e pode/deve invadir o meio campo adversário para aproximar-se do alvo/meta/área de pontuação e, com isso, criar condições facilitadas de pontuar;
- jogos de espaço comum, em que há um único ou vários alvos/metast/áreas de pontuação. No caso de vários alvos, normalmente a equipe decide qual atacar em cada momento sem que haja necessariamente algum critério específico para essa escolha. Nos jogos com um único alvo, normalmente é necessário que a equipe que adquire a posse do móbil realize alguma ação antes de ter o direito



de tentar pontuar. No *basket 3x3*, por exemplo, quando a equipe adquire a posse de bola, precisa levá-la para parte de fora da área semicircular ao redor da quadra (linha de 2 pontos) antes de poder tentar a finalização. No *circle rules football*, uma vez que cada equipe ataca o único gol por uma de suas frentes, é necessário levar a bola até um ângulo que possibilite a finalização, entre outros exemplos.

O último critério classificatório é o de relações de cooperação, que divide os jogos entre individuais e coletivos (semicoletivos ou propriamente coletivos). Embora esse critério seja importante para diferenciar jogos de outras categorias, nos jogos esportivos de disputa de bola ele é pouco necessário, vez que, dentre todos os identificados e catalogados neste livro/coleção, praticamente todos são coletivos, à exceção do *Panna Street Football 1v1* e do *Buzkashi Qarajai Individual Game*. Além disso, não há dentre os jogos de disputa de bola algum com características de semicoletivo, pois que em todos (exceto nos individuais) há possibilidade de interação motriz entre os companheiros de equipe (passes, corta-luzes, ajudas defensivas etc).

É fato que, apesar de coletivos, cada ação dentro de um jogo é realizada individualmente, pois que feita por um jogador, um indivíduo. Ao mesmo tempo, boa parte das ações objetivas do jogo são realizadas em situações de 1x1 (um contra um) e, além disso, muitos jogos não permitem a dobra de marcação ou, ainda, delimitam espaços de atuação de forma a nele eventualmente permitir apenas um jogador de uma ou de cada equipe.

Contudo, apesar de todas essas situações individuais poderem ser identificadas, elas não são suficientes para que o jogo deixe de ser caracterizado enquanto coletivo. Havendo mais de um jogador em



uma equipe e, principalmente, havendo possibilidade de interação motriz, funcional entre eles (como já apresentado, um passe, um corta-luz, uma ajuda ou cobertura defensiva etc.), mesmo que em algumas situações caracterizem-se como eminentemente individuais, o jogo, em seu todo, é coletivo.

O Quadro 3 apresenta um resumo das categorias possíveis de jogos esportivos de disputa de bola, conforme os critérios supra apresentados. As intersecções entre as categorias devem ser pensadas de forma que cada categoria posterior deve poder ser ligada a cada categoria anterior. Um jogo pode ser, por exemplo, de disputa de bola, bola ao cesto (horizontal), de manipulação da bola com as mãos, de invasão e individual. Outro jogo pode compor as mesmas categorias iniciais, mas ser coletivo. Outro jogo pode diferenciar-se do anterior na categoria “tipo de espaço” e não na categoria “relações de colaboração”, sendo de espaço comum e não de invasão. E assim sucessivamente.



Quadro 3 – Categorias possíveis de jogos esportivos de disputa de bola, conforme a sequência de critérios classificatórios

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 esportivos 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 coletivos

Fonte: o autor

Apesar das múltiplas possibilidades de intersecção entre as categorias, nem todas elas apresentam exemplares de jogos esportivos de disputa de bola, ao menos até a data de fechamento da categorização realizada neste livro/coleção. É possível que ao longo do tempo, jogos de outras categorias e até mesmo novas categorias possam surgir, mas até o momento, os jogos existentes enquadram-se somente nas categorias listadas no Quadro 4. Neste Quadro parte-se já do segundo critério (objetivo do jogo), tendo em vista que o primeiro



critério (forma de interação entre os adversários em relação ao móbil) não divide os jogos esportivos de disputa de bola entre si, mas, sim, estes das demais categorias de jogos esportivos de bola (de disputa de bola, troca de bola, rebatida e alvo).

Quadro 4 – Jogos esportivos de disputa de bola divididos por categorias segundo os critérios classificatórios

Objetivo do jogo	Forma de manipulação do móbil	Tipo de espaço	Relações de colaboração	Jogos
Jogos de bola ao cesto	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Action Indoor Ringball; Basketball; Beach Basketball; Beach Cestoball; Beach Korfball; Cestoball; Fast5; German Korbball (Indoor/Outdoor); Halo Ball (Full Court Game); Indoor Netball 6 a Side; Korfball; Netball (Indoor/Outdoor); Regball; Ringball; Roller Basketball; Slamball; Swiss Korbball; Unicycle Basketball; Waterbasket</i>
		Jogos de espaço comum	Jogos coletivos	<i>3x3 Basketball; Beach Netball; Halo Ball (Half Court Game); Oliverbol</i>



Jogos de bola ao alvo	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Angleball (Classic Rules); Angleball (Non-contact); Balonpesado; Bareg Bubble Ball; Beach Handball; Beach Water Polo; Buzkashi (Qarajai Team Game); Colpbol; Czech Handball; Dueball; Flickerball; Handball; Horseball; Hotball; Ignite Speedball; Inner Tube Water Polo; Kayak Polo; Palotroke; Pass Ball; Pato; Poull Ball; Roll Ball; Sabakiball; Stand Up Paddle (SUP) Ball; Stikbomball; Tapembol; Twincon; Water Polo; Xeball</i>
		Jogos de espaço comum	Jogos individuais	Buzkashi (Qarajai Individual Game)
Jogos de bola ao alvo	Jogos de manipulação da bola com os pés	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>3v3 Soccer; 4v4 Street Soccer; Arena Soccer; Beach Soccer; Bubble Football; Five-a-side soccer; Football 7; Football Association; Football3; Freelyball; Futsal; Ice Soccer; Jorkyball; Microfutsal; Minifootball; Motoball; Roller Soccer; Walking Football</i>
	Jogos de manipulação da bola terrestre com implemento	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Arena Polo; Bandy; Beach Hockey; Beach Polo; Bicycle Polo 4s; Bicycle Polo 5s; Broomball; Cycle Ball; Elephant Polo; Field Hockey; Floorball; Hardcourt Bike Polo; Hockey5s; Ice Hockey; Indoor Hockey; Inline Hockey; Mazaball; Paddock Polo; Polo; Ringette; Rink Hockey; Rinkball; Segway Polo; Shinty; Skate Bottle; Snow Polo; Spongee; Street & Ball Hockey; Underwater Hockey; Underwater Ice Hockey; Unicycle Hockey</i>
	Jogos de manipulação da bola aérea com implemento	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Hurling e Camogie; Camogie 12-a-side; Hurling Super11s; Indoor Lacrosse; Intercrosse; Lacrosse 6v6; Lacrosse; Polocrosse; Stand Up Paddle (SUP) Polo; Whirlyball</i>
	Jogos de manipulação mista da bola	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>AFLX; Artzikirol; Australian Football; Bijbol; Footy 9s; Futmanobol; Gaelic Football; SpeedBall-Arg; Switch; Tennis Polo; Tripela; Vofsbll</i>
Jogos de espaço comum		Jogos coletivos	<i>Circle Rules Football (with Goalkeeper); Circle Rules Football (without Goalkeeper)</i>	



Jogos de bola a uma área específica	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>American Football; Barú; Beach Flag Football; Beach Rugby Union e League; Beach Tag Rugby; Beach Touch; Beach Touch Rugby; Beach Ultimate; Canadian Football; Club Speedball; Combaton; Eight-man football; Flag Football 8x8; Flag Football; Indoor American Football ou Arena Football; Indoor Flag Football; Indoor Touch; Indoor Ultimate; Juggler; Ki O Rahi; La Rosquilla; Nine-man football; Noqball; Rugby 10s; Rugby League; Rugby Sevens; Rugby Union; Seven-man-Football; Six-man Football; Snow Rugby; Tag Rugby Union e League; Touch American Football; Touch; Touch Rugby Union e League; Ultimate; Underwater Football; Underwater Rugby; XRugby</i>
Jogos com múltiplos alvos	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Cimatheu; Quadball; Pelota Numantina; Fireball</i>
	Jogos de manipulação da bola com os pés	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Panna Street Football 1v1</i>
	Jogos de manipulação da bola com os pés	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Panna Street Football 2v2</i>
	Jogos de manipulação mista da bola	Jogos de invasão	Jogos coletivos	<i>Foobaskill; Kronum; Polibol; Ringol</i>

Fonte: o autor

A partir do Quadro 4, identifica-se, até a finalização da edição do presente livro², a existência de 173 jogos esportivos de disputa de bola. Ou seja, 173 jogos esportivos de disputa de bola institucionalizados em maior ou menor medida. Obviamente, se este leque fosse estendido a jogos em geral, sem o caráter de institucionalização, a quantidade de jogos passaria a ser infinita. Ao contrário, se critérios mais rígidos de institucionalização fossem adotados (apenas jogos que apresentam uma federação internacional, por exemplo), a quantidade de jogos cairia.

Contudo, buscou-se um critério mais aberto em relação à ideia de institucionalização (federações, empresas, sites, desde que, em qualquer dos casos, haja apresentação mínima de algum tipo de regulamento oficial) tanto em busca de conhecer quanto de reconhecer uma maior quantidade de jogos. O primeiro caso (conhecer) permite que o acervo de conhecimento a respeito do tema seja ampliado, adquirindo-se maior riqueza em relação à compreensão, ensino dos jogos esportivos em geral e maior cultura esportiva e lúdica da sociedade. O segundo caso (reconhecer) permite que seja dada voz, visibilidade a jogos ainda jovens e pouco difundidos, especialmente aqueles que apresentam caráter pedagógico, oriundos de contextos relativos à educação física e ao esporte escolar (mas que não se encerram nestes contextos, sendo propositalmente

2 É possível que, ao longo do processo de editoração dos volumes seguintes da coleção, outros jogos esportivos de disputa de bola surjam e/ou sejam descobertos, tornando-se, a partir daí, objeto de análise e descrição, somando-se aos apresentados no Quadro 4. Ou seja, o rol de jogos descritos no Quadro 4 e o quantitativo de 173 jogos, portanto, não necessariamente são definitivos.



difundidos pelos seus idealizadores como modalidades esportivas propriamente ditas).

Isso tudo não significa que os jogos institucionalizados sejam melhores ou prioritários em relação aos não institucionalizados. Significa tão somente que, por serem institucionalizados, podem ser categorizados, ao passo que os não institucionalizados, por sofrerem modificações regionais e até mesmo poderem ser inventados a cada momento em cada contexto, dificilmente seriam categorizáveis. Se uma categorização deles fosse feita, tratar-se-ia tão somente de uma exemplificação a partir da compreensão feita pelo autor e não de um retrato da realidade.

De qualquer forma, mesmo que não sejam considerados prioritários em relação aos jogos não institucionalizados, os jogos institucionalizados oferecem uma diversificação tal que, além de permitirem uma vivência extremamente rica, estimulam também a criatividade para que novas formas de jogo sejam constantemente adaptadas e inventadas.

2. JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO CESTO



Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de bola ao cesto 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 de o jogo nunca chegar a institucionalizar-se concretamente, e, portanto, nunca chegar a ser, de fato, esporte), acredita-se que a maioria dos jogos da categoria em tela encontram-se abrangidos.

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



classificatórios “tipo de espaço” e “relações de colaboração” são pouco incidentes e, por isso, pouco relevantes na subcategorização dos jogos esportivos de disputa de bola.

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



3X3 BASKETBALL (BASKETBALL 3X3 OU 3X3 OU FIBA 3X3 OU BASQUETE 3X3)³



ESTRUTURA GERAL

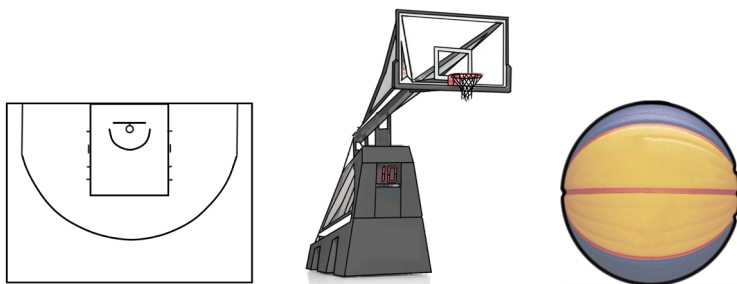
Espaço: a quadra é retangular (15 por 11 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). Partindo da linha de fundo, há uma área semicircular com raio de 6,75 metros, que é a linha de 2 pontos. A área retangular chama-se área restritiva ou garrafão. Sua

³ O *streetball* ou *streetbasketball*, embora muitas vezes associado ao 3x3 *basketball*, trata-se de um jogo diferente, sem regras oficiais e sem institucionalização.



linha horizontal, paralela e a 5,8 metros da linha de fundo, serve para cobrança dos lances livres (cobrança de falta sem defesa). O retângulo como um todo serve para o posicionamento dos demais jogadores durante a cobrança dos lances livres.

Alvo: é uma única cesta, centralizada próxima à linha de fundo, formada por um aro de 45 centímetros de diâmetro posicionado a 3,05 metros do solo, preso a uma tabela de 1,8 metros de largura por 1,05 metros de altura. Presa ao aro encontra-se uma rede (chamada redinha).



Móbil e materiais: o móbil é a uma bola semelhante à de *basketball*, mas pouco menor e mais leve que ela.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete duas faltas violentas ou uma falta muito violenta, é expulso do jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura um tempo de 10 minutos, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Contudo, se uma equipe fizer 21 ou 22 pontos



ao longo dos 10 minutos, vence o jogo imediatamente. Não é permitido empate. Se ele acontecer, realiza-se um tempo extra estilo morte súbita, vencendo a equipe que fizer 2 pontos primeiro.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com o *check-ball*, procedimento pelo qual um jogador da equipe de defesa passa a bola para um jogador da equipe de ataque posicionado de frente para a cesta, fora da linha de 2 pontos. Após uma cesta, a equipe que a sofreu reinicia abaixo da tabela, por meio de condução (quique) ou passe (enquanto a bola estiver dentro do semicírculo pequeno que fica abaixo da cesta, não pode ser roubada pela equipe adversária). Em caso de faltas e violações simples e sempre que a bola sai de quadra, a bola é reposta por meio de *check-ball* em favor da equipe ofendida ou que não foi a última a tocar na bola, respectivamente. Se a falta acontecer sobre um jogador que está arremessando, a equipe ofendida recebe lances livres em vez de *check-ball* (se o atacante errar o arremesso, são tantos lances livre quanto o valor do arremesso; se e o atacante acertar o arremesso, os pontos valem e o atacante ganha um lance livre de bônus). Se a equipe comete sua 7^a, 8^a e 9^a faltas ou se a falta é violenta, a equipe ofendida cobra dois lances livres. Se for a 10^a ou subsequentes faltas ou se a falta é muito violenta, a equipe ofendida cobra dois lances livres e mantém a posse de bola. O lance livre é cobrado de trás da linha do lance livre e os demais jogadores devem estar fora das laterais da área restritiva ou fora da linha de 2 pontos.



DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela, mas desde que a equipe, após adquirir a posse de bola, já a tenha levado para fora da linha de 2 pontos antes de arremessar. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos de fora da linha de 2 pontos, valem 2 pontos. Se feitas de dentro dessa linha ou a partir de um lance livre, valem 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: sempre que a equipe adquire a posse de bola, é obrigada a chegar com ela na parte de fora do semicírculo de 2 pontos, antes de poder arremessar à cesta. Os jogadores podem fazer isso conduzindo (quicando) ou passando a bola. Depois de a bola sair do semicírculo, pode retornar para dentro dele. Se a equipe recupera a posse de bola já fora do semicírculo, é livre para finalizar.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e quicá-la (apenas com uma das mãos, mas podendo transferir a bola de uma para outra por meio do próprio quique). Se estiver parado segurando a bola, pode pivotar (mover um pé enquanto o outro permanece fixo), mas não pode mover o pé de apoio. Para se deslocar com bola, precisa concomitantemente quicá-la. Se parar o quique, não pode mais quicar. Pode também dar até dois passos



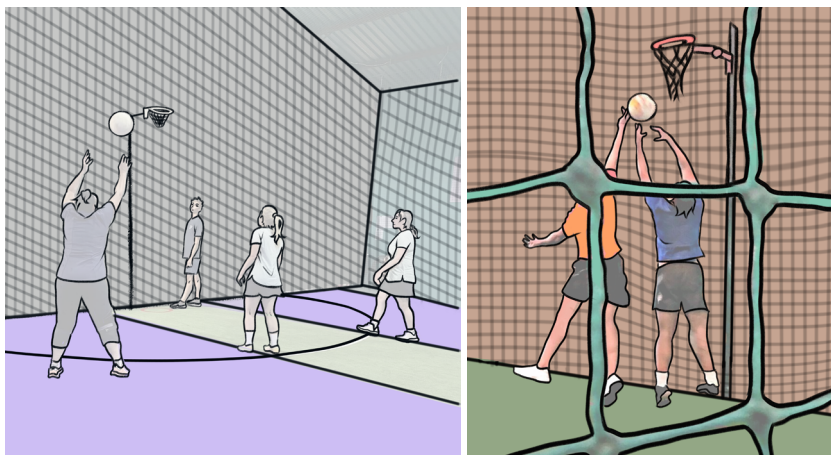
segurando a bola, desde que esteja em deslocamento prévio (quando para de quicar ou recebe um passe) e que solte a bola antes de completar o terceiro passo. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar (desde que a equipe já tenha saído para fora da linha de 2 pontos). O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra dos passos segurando bola. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. A equipe tem um máximo de 12 segundos para realizar o arremesso. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem tanto tentar impedir que os atacantes cheguem até a parte de fora da linha de 2 pontos, quanto que consigam a finalização. Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante que está de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato



é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos ou do quique do atacante), bloquear passes e arremessos (toco). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola.

ACTION INDOOR RINGBALL (AIR)

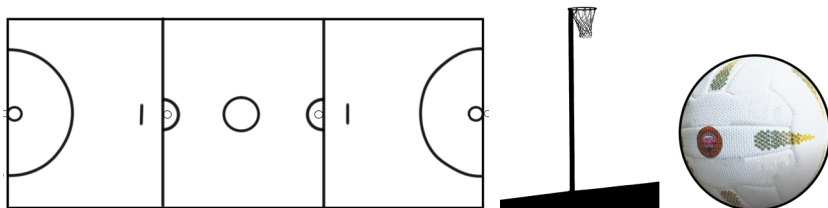


ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (28 por 10 metros), em superfície macia (grama) ou rígida (madeira, cimento), dividida em três partes iguais (área central e áreas de ataque e defesa) por duas linhas paralelas às linhas de fundo. Em cada área de pontuação, há, centralizadamente e partindo da linha de fundo, um semicírculo com 4,5 metros de raio, chamado de círculo de pontuação. Centralizado e encostado em cada linha de fundo há também um pequeno círculo. Centralizada e a 8,3 metros de cada linha de fundo há uma marca penal. O círculo central e semicírculos centrais são usados para posicionamento dos jogadores no início e reinícios de jogo. Toda a quadra deve ser envolta por uma rede/tela firme, posicionada sobre as linhas limítrofes (lateral e fundo).



Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal, com 45 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo e a 3 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *football association (soccer)* e peso semelhante à de *basketball*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são limitadas a 3 e o jogador substituído não pode voltar ao jogo. Se um jogador comete sua terceira falta é suspenso por 5 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se cometer sua quarta falta é expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado do semicírculo central mais distante da área de ataque do cobrador. Além do cobrador, no



mínimo outros 2 atacantes devem estar nessa área e no mínimo 2 na área de defesa. Um mínimo 2 defensores devem estar na área de defesa e os demais podem estar em qualquer área, desde que, se estiverem na central, permaneçam atrás do círculo central até a cobrança. No período subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após as cestas, a bola é repostada pela equipe que a sofreu por meio de passe realizado do círculo abaixo da cesta. Um adversário deve estar obrigatoriamente encostado na rede/tela, dentro do semicírculo de pontuação onde está sendo realizada a cobrança. Como a quadra é envolta por rede/tela, a bola nunca sai de jogo. Contudo, o uso inadequado da rede/tela gera passe livre do local, cobrado pela equipe ofendida. Após violações e faltas leves, a bola é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe ofendida. Os adversários podem estar próximos, mas não podem interferir na cobrança. Não é permitido um arremesso direito e os passes devem ser feitos para a mesma área em que ocorre a cobrança. Contatos físicos intencionais, tentativas de bloqueio de arremesso e tentativas de bloqueio de passe em uma distância menor do que 1 metro do passador geram tiro penal para equipe ofendida. A cobrança é feita do local ou da marca penal, à escolha do cobrador. Os adversários podem estar próximos do cobrador, desde que não interfiram na cobrança.



DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas somente podem ser feitas da área de ataque da equipe e de fora do círculo de pontuação. Se a bola tocar na rede/tela antes de tocar/entrar no aro, a cesta não é válida. As cestas feitas durante o transcorrer normal do jogo valem 2 pontos. Os tiros penais cobrados de trás da linha penal valem 3 pontos e cobrados de outro lugar valem 2 pontos. O cobrador deve obrigatoriamente ser um jogador que atua na área de ataque e sempre pode escolher de onde quer cobrar.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: cada equipe deve ter 2 jogadores em sua meia quadra de defesa a todo momento do jogo (os jogadores podem mudar livremente de área, desde que haja sempre ao menos 2 jogadores na área de defesa.). Em qualquer área, os jogadores atacam e defendem. Os jogadores podem adentrar o círculo de pontuação livremente, mas não podem fazer uma cesta de dentro dele. Um passe pode ser feito de uma área à outra, desde que nenhuma seja pulada (ou seja, a bola deve obrigatoriamente passar pela área central).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou duas mãos ou antebraços, sendo proibido o contato, mesmo que não intencional, com outra parte do corpo. Rebater a bola com os punhos fechados ou com as costas da mão também é proibido. Com bola, o atacante pode segurá-la e movimentá-la (inclusive trocando de mãos pelo ar), desde que permaneça com



os pés imóveis, exceto em dois casos: se recebe a bola estando em deslocamento, situação em que pode dar alguns passos até conseguir chegar à posição estacionária (desde que os passos sejam claramente utilizados para frenagem); e se o atacante que se encontra na área de ataque posiciona-se para um arremesso (neste caso, ele pode enquadrar, ou seja, virar de frente para a cesta, mexendo um ou os dois pés, desde que não se desloque, ou seja, que não avance para frente, trás ou lados). Para adquirir o domínio, o jogador pode quicar a bola uma única vez no chão. Quando em posse de bola, o jogador tem 2 segundos para passá-la ou, estando na área de ataque, 5 segundos para arremessá-la. O passe pode ser feito de forma direta, quicada ou por intermédio da rede/tela. Contudo, um jogador deve ser passador e outro deve ser receptor, sendo proibido que um jogador passe a bola para si mesmo por meio de rede/tela. A rede/tela não pode ser tocada ou utilizada de alguma outra forma. Não é permitido também entregar a bola em mãos para um companheiro. O arremesso à cesta obrigatoriamente deve ser realizado com movimento de baixo para cima e com ambas as mãos, sendo permitido ao arremessador elevar as mãos/braços acima dos ombros apenas simultaneamente ou após a soltura da bola (chamado arremesso de lavadeira). O arremessador tem liberdade plena para arremessar, sem marcação e sem distrações feitas pelos adversários. O portador da bola não pode realizar fintas, que são restritas aos atacantes sem bola em busca da desmarcação. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (desde que ao menos dois permaneçam na área de defesa). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas



sem posse e rebotes. Um atacante não pode estabelecer contato físico intencional com um defensor.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (com a condição de que ao menos 2 defensores estejam na área de defesa), desde que sem contato físico. Além disso, os defensores não podem estar a menos de 1 metro do portador da bola (se estiverem quando ele receber a bola, devem afastar-se ou ao menos não interferir de qualquer forma em sua ação). Dessa forma, os defensores não podem tirar a bola das mãos do portador da bola, nem bloquear seus passes e arremessos (mas podem interceptar passes se estiverem a, no mínimo, 1 metro do portador da bola). Se o atacante claramente se posicionar para arremessar, nenhum defensor pode permanecer entre ele e a cesta, exceto se mantiver distância suficiente para não atrapalhar o arremesso. Durante um arremesso, ainda, todos os jogadores devem estar com os braços abaixo da linha dos ombros e em posição estacionária ou realizando deslocamentos leves até que a bola deixe as mãos do arremessador. Ou seja, o arremessador não pode ser impedido, atrapalhado ou distraído de qualquer maneira enquanto realiza o arremesso. Um defensor pode marcar próximo (pressionando) ou distante (cercando) de um atacante sem bola, desde que, se estiver a menos de 1 metro deste, não esteja de costas para a bola. Respeitando essa regra de distanciamento/ posicionamento, os defensores podem marcar os atacantes sem bola tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem



interceptar passes, realizar coberturas e dobras (ajudas não são necessárias, pois o portador da bola não pode se deslocar, e dobras são praticamente impossíveis em razão do limite de tempo do adversário com bola em mãos e das próprias limitações de marcação impostas pelas regras). Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse e rebotes.

BASKETBALL (BASQUETEBOL OU BASQUETE)⁴



ESTRUTURA GERAL

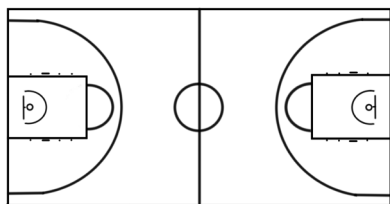
Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e cada meia quadra, a partir de cada linha de fundo, apresenta uma área semicircular com raio de 6,75 metros, que é a linha de 3 pontos. A área retangular em cada meia quadra chama-se área restritiva ou garrafão. Sua linha horizontal, paralela e

⁴ O *rezball* trata-se de uma forma de jogar *basketball* utilizada por comunidades de origem nativa norte-americana, em um ritmo acelerado e menos comprometido com grandes movimentações estratégicas. Apesar de um estilo de jogo considerado próprio pelos praticantes, em termos de regras não difere do *basketball*.



a 5,8 metros da linha de fundo, serve para cobrança dos lances livres (cobrança de falta sem defesa). O retângulo como um todo serve para o posicionamento dos demais jogadores durante a cobrança dos lances livres.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal de 45 centímetros de diâmetro, posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada e a 3,05 metros de altura metros do solo, preso a um painel retangular em posição vertical, chamado tabela (1,8 metros de largura por 1,05 metros de altura). Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



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

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



Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, são realizados tantos tempos extras de 5 minutos quanto forem necessários, até que, ao final de um deles, uma equipe esteja à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. Um jogador de cada equipe fica dentro do círculo central e os demais fora, em qualquer meia quadra. No período subsequente, inicia com bola a equipe que não iniciou no anterior, a partir de uma cobrança de lateral. Após uma cesta, a bola é repostada pela linha de fundo, pela equipe que a sofreu. Quando a bola sai de quadra, é repostada do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de cobrança de lateral ou fundo. Os defensores não precisam manter distância, mas não podem pisar ou ultrapassar a linha limítrofe e o cobrador pode distanciar-se dessa linha para melhorar o ângulo de passe. Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando ou se for a quinta ou subsequente falta da equipe naquele período de jogo, a equipe adversária recebe lances livres em vez de cobrança de lateral/fundo (se for pela quinta ou subsequente falta adversária, são 2 lances livres; se for no ato do arremesso e o atacante errar o arremesso, são tantos lances livre quanto o valor do arremesso; se for no ato do arremesso e o atacante acertar o arremesso, os pontos valem e o atacante ganha um lance livre de bônus). O lance livre é cobrado de trás da linha do lance



livre e os demais jogadores devem estar fora das laterais da área restritiva ou fora da linha de 3 pontos.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos de fora da linha de 3 pontos, valem 3. Se feitas de dentro dessa linha, valem 2 pontos. E se feitas a partir de um lance livre, valem 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há três condicionantes: quando a equipe adquire a posse de bola em sua meia quadra de defesa, tem 8 segundos para levá-la à meia quadra de ataque; quando a equipe está com a bola na meia quadra de ataque, não pode retorná-la à meia quadra de defesa; nenhum atacante sem bola pode permanecer mais do que 3 segundos consecutivos dentro do garrafão adversário.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e quicá-la (apenas com uma das mãos, mas podendo transferir a bola de uma para outra por meio do próprio quique). Se estiver parado segurando a bola, pode pivotar (mover um pé enquanto o outro permanece fixo), mas não pode mover o pé de apoio. Para se deslocar com bola, precisa concomitantemente quicá-la. Se parar o quique, não pode



mais quicar. Pode também dar até dois passos segurando a bola, desde que esteja em deslocamento prévio (quando para de quicar ou recebe um passe) e que solte a bola antes de completar o terceiro passo. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra dos passos segurando bola. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Se estiver marcado de perto por um defensor, deve realizar alguma ação (quique, passe etc.) dentro de 5 segundos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. A equipe tem um máximo de 24 segundos para realizar o arremesso. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante que está de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas



costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos ou do quique do atacante), bloquear passes e arremessos (toco). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola.



BEACH BASKETBALL (BASKET PLAYA OU BASQUETE DE PRAIA)



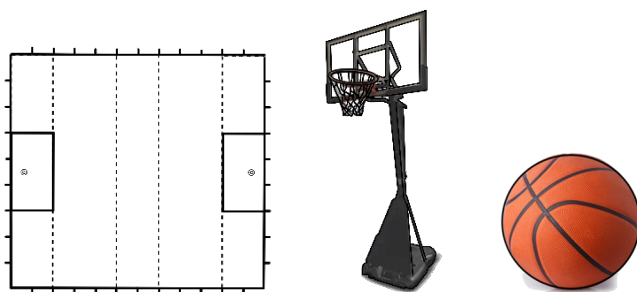
ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (18 por 13,5 metros), em superfície de areia. É dividida por 4 linhas paralelas às linhas de fundo, sendo uma a 3 metros e a outra a 7,5 metros de cada linha de fundo. A área formada entre as duas linhas mais centrais chama-se zona de entrada. Centralizada e partindo de cada linha de fundo há uma área retangular com 3 metros de comprimento e 4,5 de



largura (zona da cesta). As áreas laterais à zona da cesta chamam-se zonas dos lances livres.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal de 45 centímetros de diâmetro, posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada e a 3,05 metros de altura metros do solo, preso a um painel retangular em posição vertical, chamado tabela (1,8 metros de largura por 1,05 metros de altura). Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, sempre que a equipe com posse de bola consegue chegar com ela à zona de entrada ou à sua meia quadra de ataque, um dos adversários deve sair do jogo pela zona de entrada, resultando em uma situação de 4 atacantes contra 3 defensores. Enquanto a equipe com posse de bola encontra-se em sua meia quadra de defesa, a equipe adversária pode defender com 4 jogadores. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete



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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, são realizados tantos tempos extras de 2 minutos quanto forem necessários, até que, ao final de um deles, uma equipe esteja à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com a bola sendo segurada pelo árbitro, com um braço estendido à frente, no ponto central da quadra e 3 jogadores de cada equipe posicionados atrás da linha de fundo de sua meia quadra de defesa. A partir do sinal, todos os jogadores são habilitados a correr e disputar a bola. Assim que uma equipe conseguir a posse, seu quarto jogador pode entrar em quadra pela zona de entrada. A equipe que não começou com posse de bola inicia o jogo no segundo tempo, por meio de cobrança de lateral. Após uma cesta, a bola é reposta pela linha de fundo, pela equipe que a sofreu. Quando a bola sai de quadra, é reposta do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de cobrança de lateral ou fundo. Os defensores não precisam manter distância, mas não podem pisar ou ultrapassar a linha limítrofe e o cobrador pode distanciar-se dessa linha para melhorar o ângulo de passe. Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando ou se for a 6ª ou subsequente falta da equipe naquele período de jogo, a equipe adversária recebe um lance livre em vez de cobrança de lateral/fundo (se for pela 6ª ou subsequente falta adversária, o lance livre vale 2 pontos; se for no



ato do arremesso e o atacante erra o arremesso, o lance livre vale o valor do arremesso tentado; se for no ato do arremesso e o atacante acerta o arremesso, os pontos valem e o atacante cobra um lance livre de 1 ponto como bônus; se for no ato de um arremesso de 1 ponto e o jogador erra o arremesso, sendo a 6^a ou subsequente falta adversária, o lance livre vale 2 pontos). O lance livre é cobrado de qualquer lugar de uma das zonas de lance livre e os demais jogadores devem estar fora das laterais da área restritiva ou fora da linha de 3 pontos.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos da zona da cesta, valem 1 ponto. Se feitas da meia quadra de ataque, exceto a zona da cesta, valem 2 pontos. Se feitas da zona de entrada ou da meia quadra de defesa, valem 3 pontos. E se feitas a partir de ponte-aérea (quando um jogador recebe um passe na fase aérea de um salto e arremessa antes de aterrissar) cujo arremessador tenha saltado de fora da zona da cesta também valem 3 pontos. O passe pode ser feito por um companheiro ou pelo próprio jogador (auto passe). O lance livre vale 1 ponto se o jogador que sofreu a falta enquanto arremessava acerta a cesta (ganha os pontos da cesta e mais a cobrança de um lance livre de 1 ponto) ou vale o valor da cesta tentada (1, 2 ou 3 pontos) se o jogador que sofreu a falta enquanto arremessava erra a cesta (se



a equipe infratora comete sua 6ª ou subsequente falta e ela ocorre sobre um atacante que está tentando um arremesso de 2 pontos e ele erra o arremesso, o lance livre por ele cobrado vale 2 pontos).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, com a condição de que sempre que a equipe atacante consegue chegar com bola à zona de entrada ou meia quadra de ataque, somente pode haver 3 jogadores de defesa em quadra (um dos 4 jogadores deve sair pela zona de entrada).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita especialmente com as mãos (uma ou duas), mas tocá-la com outra parte do corpo, exceto intencionalmente com os pés, não é proibido. O atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, pivotar (mover um pé enquanto o outro permanece fixo), dar até 2 passos, passá-la e arremessá-la. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra dos passos segurando bola. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.) e quicar a bola (mas não pode se deslocar quicando como no *basketball*). Se estiver marcado de perto por um defensor, deve passar ou arremessar dentro de 5 segundos. Enquanto não tem a posse de bola, pode disputá-la, inclusive lançando-se sobre o solo, desde que não gere risco à sua integridade e dos demais. Se conseguir a posse de bola no solo, tem o direito de se levantar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear

(fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar outro atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. A equipe tem um máximo de 14 segundos para realizar o arremesso.

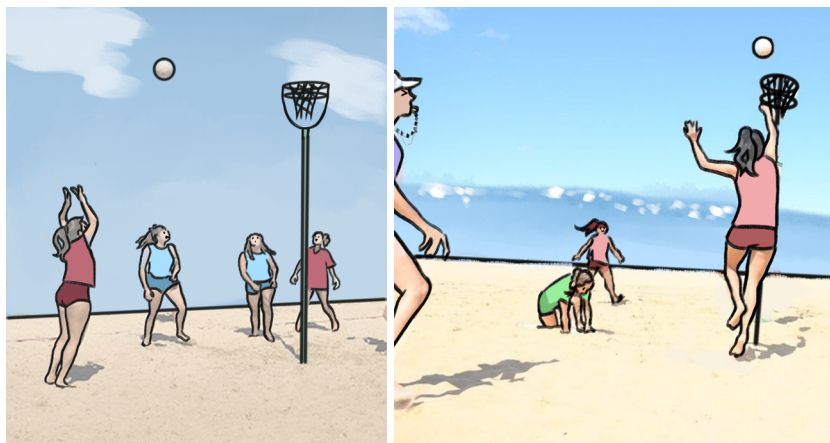
Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (respeitando o limite de 3 defensores em quadra sempre que a equipe atacante tem a bola na zona de entrada ou em sua meia quadra de ataque). Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante que está de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos ou do quique do atacante), bloquear passes e arremessos (toco). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem



bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar ajudas, coberturas e dobras (embora ajudas sejam pouco necessárias em razão da limitação de passos do atacante com bola e dobras praticamente inviáveis em razão da inferioridade numérica da defesa na maioria do tempo). Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.



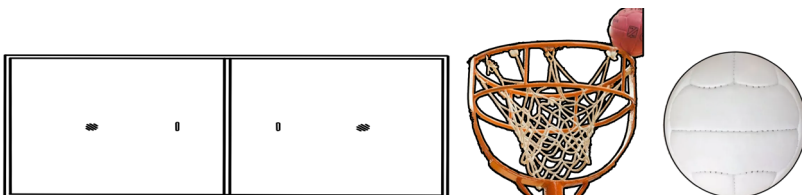
BEACH CESTOBALL



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (20 por 10 metros), em superfície de areia, dividida ao meio por uma linha central.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal duplo, com 50 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente a 3 metros de cada linha de fundo e a 3,30 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor que a de *handball*, mas mais pesada que a de *basketball*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete sua 4ª falta, é expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se um jogador comete uma falta violenta, pode ser suspenso por 2 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 7 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Se terminar empatado, é disputado um tempo extra de 3 minutos, com cesta de ouro (equipe que fizer a primeira cesta vence o jogo). Se o empate persistir, realiza-se um novo tempo extra de 3 minutos. Se o empate persistir, realizam-se cobranças alternadas de tiros penais, até que uma equipe acerte e a outra erre.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após as cestas, o jogo reinicia por meio de um tiro livre realizado pela equipe que a sofreu, de qualquer lugar entre a cesta a linha de fundo (inclusive ao lado da cesta). Quando a bola sai de quadra, é repostada do local por meio de tiro livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Após violações e faltas leves, a bola é repostada pela do local por meio de tiro livre cobrado



pela equipe ofendida. Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando e ele acerta o arremesso, valem os pontos e ele cobra um tiro livre do local, valendo 1 ponto. Se ele erra o arremesso tentado, o tiro livre vale 2 pontos. Se a falta que o jogador recebe em ato de arremesso (e ele erra esse arremesso) é a terceira ou quarta do infrator ou gera uma expulsão (sem direito a substituição) a ele, o cobrador pode escolher entre cobrar um tiro livre do local ou cobrar um tiro penal de trás da linha central (em qualquer dos casos, valendo 2 pontos se for a terceira ou quarta falta e valendo 3 pontos se acontecer a expulsão). Se a falta cometida por um jogador que não está em ato de arremesso é a terceira ou quarta do infrator ou gera sua expulsão (sem direito a substituição) a equipe ofendida cobra um tiro penal de trás da linha central (valendo 2 pontos se for a terceira ou quarta falta e valendo 3 pontos se acontecer a expulsão). Na cobrança de tiros livres/penais, o cobrador pode levantar um ou ambos os pés, desde que solte a bola antes de voltar a apoiá-los no chão e desde que não ultrapasse a linha. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 1 metro de distância do cobrador e da cesta, não podendo estar na linha imaginária entre ambos. Em todos os tiros livres/penais, o jogador pode optar por passar a bola em vez de arremessar à cesta. Contudo, se o receptor estiver a menos de 1 metro da cesta e arremessar, os pontos não são válidos.



DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo (se a bola entrar e sair ou se ficar presa entre os aros, a cesta não é válida). As cestas podem ser feitas de qualquer lugar da quadra e têm diferentes valores: cestas feitas durante o transcorrer do jogo valem 2 pontos; tiros penais provenientes da terceira ou quarta falta do infrator valem 2 pontos; tiros livres provenientes de faltas sofridas em ato de um arremesso que não é convertido valem 2 pontos; tiros penais decorrentes de faltas que geram a expulsão (sem direito à substituição) do infrator, valem 3 pontos; pontes aéreas (ação em que um jogador recebe um passe durante a fase aérea de um salto e arremessa a bola antes de aterrissar) valem 3 pontos; tiros penais cobrados como forma de bonificação após o jogador ofendido ter sofrido uma falta em ato de arremesso e acertado o arremesso, valem 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: as equipes podem ter, a cada momento do jogo, um máximo de 3 e um mínimo de 1 jogador em cada meia quadra (qualquer jogador pode ocupar qualquer meia quadra, desde que respeitados os limites).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou duas mãos, punhos ou antebraços, sendo proibido o contato, mesmo que não intencional, com outra parte do corpo. Rebater a bola com os punhos fechados também é proibido. Antes de ter a posse da bola, o jogador pode rebatê-la no ar ou chão, desde que com a mão aberta. Para

ter a posse, pode pegá-la no ar ou chão. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la (inclusive trocando de mãos pelo ar), protegê-la com seu corpo e quicá-la no máximo uma vez (um quique), desde que não a tenha pegado do chão. Pode também pivotar (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) e retirar o pé de apoio (dando um segundo passo), desde que imediatamente passe ou arremesse. Pode ainda saltar em posse de bola, desde que a passe ou arremesse no ar ou logo que aterrisse. Quando em posse de bola, o jogador tem 3 segundos para dela se desfazer, passando ou arremessando. Somente pode passar a um companheiro que esteja a uma distância mínima de um metro. O arremesso pode ser feito sem ou com salto. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando os limites de ocupação do espaço). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Um atacante não pode estabelecer contato físico intencional com um defensor.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (respeitando os limites de ocupação do espaço), inclusive com contato físico. Esse contato é realizado exclusivamente com as mãos e de forma que não impeça o deslocamento ou qualquer ação com bola do atacante. Em regra, o defensor toca com as mãos na cintura de um atacante de



costas ou lado para ele. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou quicada pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras (embora ajudas sejam pouco necessárias em razão da limitação de passos do atacante). Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação.



BEACH KORFBALL (CORFEBOL DE PRAIA)



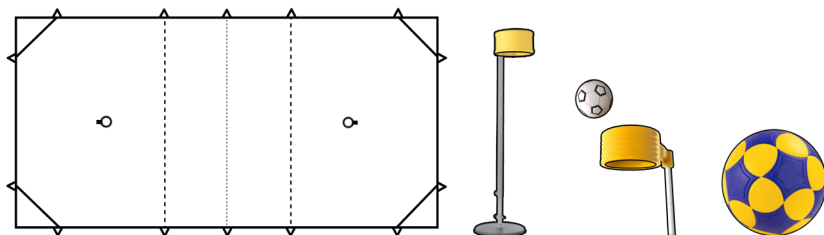
ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra/campo é retangular (20 por 10 metros), em superfície de areia, dividida ao meio por uma linha central. Paralela e a 3 metros de cada lado uma linha, chamada linha de tiro livre. Em cada quina da quadra há uma área triangular, cujos catetos (linha lateral e linha de fundo) medem 2 metros.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal duplo, com 39 a 41 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente a 4 metros de cada linha de fundo e a 3,5 metros do chão. O aro não tem rede como no



basketball, mas é cilíndrico, com paredes de 23,5 a 25 centímetros de altura.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho e peso semelhante à de *football association (soccer)*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles (em jogos oficiais, que são mistos, cada equipe deve ter 2 homens e 2 mulheres). As substituições são ilimitadas. Se uma equipe tem um jogador a menos, a equipe adversária deve definir um jogador para que seja proibido de arremessar à cesta (exceto se a inferioridade numérica é resultante de uma suspensão ou expulsão, quando a equipe ofendida não precisa limitar seus arremessadores). Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra uma cesta, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos de jogo ou até que sua equipe sofra uma cesta.



Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 6 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado pela equipe vencedora do sorteio, a partir de uma posição imediatamente à frente da cesta que defende. No tempo subsequente e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra, é reposta do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Após violações e faltas leves, a bola é reposta pelo local por meio de passe livre cobrado pela equipe ofendida. Não é permitida uma cesta direta a partir de qualquer passe livre. Faltas violentas são punidas com tiro penal cobrado pela equipe ofendida. O cobrador pode optar por cobrar do local da falta ou de trás da linha de tiro livre, em qualquer caso, obrigatoriamente à cesta. Os demais jogadores devem manter distância razoável e não podem interferir na cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas de qualquer lugar da quadra e têm pontuações diferentes: se feitas a partir de arremessos realizados da meia quadra de defesa ou de dentro de alguma área triangular, valem 2 pontos. Se feitas de qualquer outro lugar da quadra, valem 1 ponto. Tiros livres de qualquer lugar da quadra valem 1 ponto.



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

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita essencialmente com as mãos (uma ou duas), mas é permitido tocá-la com outra parte do corpo, exceto abaixo do joelho. Bater na bola com o punho fechado também é proibido. Quando a bola está sobre ou rolando pela areia, qualquer jogador pode lançar-se sobre ela, desde que não gere risco à integridade física dele e dos demais. Conseguindo a posse, deve se levantar e continuar o jogo normalmente. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la (inclusive trocando de mãos pelo ar), protegê-la com seu corpo e quicá-la, desde que não se desloque. Entretanto, pode pivotear (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo), trocar o pé de apoio e saltar e aterrissar com bola, desde que não se desloque da posição original. Se receber a bola em deslocamento, pode dar alguns passos até conseguir frear. O tempo limite de posse de bola para um jogador é de 4 segundos, mas se estiver sofrendo marcação próxima, pode manter a posse por mais tempo. Com bola, pode ainda passar (mas não entregar em mãos) e arremessar (exceto quando está marcado de perto). Os arremessos podem ser feitos de qualquer local sem e com salto. Contudo, um atacante que recebe um passe após ter se beneficiado de um bloqueio (corta-luz) feito por um companheiro sobre um defensor não pode arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando os limites de ocupação do espaço). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, bloquear, trocar de posição com outro companheiro sem bola, disputar rebotes e bolas

sem posse. A equipe não tem um limite de tempo com posse de bola, mas não pode realizar o jogo passivo, ou seja, o ataque sem objetividade. Um atacante não pode estabelecer contato físico intencional com um defensor.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido. Contudo, dobras são proibidas. Em jogos oficiais, que são mistos, homens somente podem marcar homens e mulheres somente podem marcar mulheres. Considera-se que há marcação somente quando o defensor está a uma distância de aproximadamente um braço do atacante. Na marcação não pode haver contato físico intencional e um defensor não pode tirar a bola das mãos do portador da bola, mas pode bloquear passes e arremessos. Se o marcador encontra-se entre o portador da bola e a cesta, de frente para ele, com clara intenção de impedir o arremesso (um ou dois braços elevados, por exemplo) e a uma distância de 1 metro ou menos, o portador da bola não pode arremessar (ou seja, um atacante efetivamente marcado não pode arremessar à cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar coberturas (ajudas não são necessárias em razão da limitação de deslocamento do atacante com bola). Qualquer defensor pode trocar de atacantes ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse (em jogos oficiais, que são mistos, a



troca de marcação deve ser com um jogador do mesmo sexo). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação.

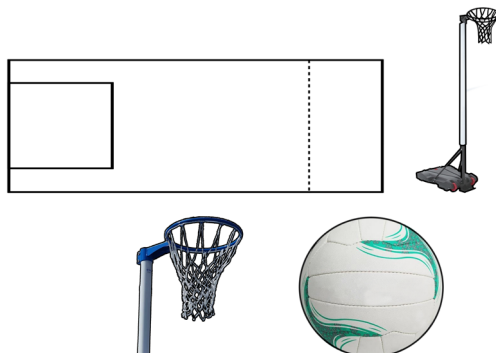
BEACH NETBALL



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (20 por 10 metros), em superfície de areia, com três áreas distintas: centralizada a partir de uma das linhas de fundo há uma área quadrada (3 metros de lado), chamada área de 1 ponto; a 2 metros da outra linha de fundo, há uma linha paralela a ela (caixa de transferência); o restante da quadra chama-se área de 3 pontos.

Alvo: é uma única cesta, que se trata de um aro horizontal, com 38 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo da área de 1 ponto e a 3,05 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho e peso semelhante à de *football association* (soccer).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles (em jogos mistos, apenas 2 homens de cada equipe podem estar na quadra a cada momento). As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado pela equipe vencedora do sorteio a partir da linha de fundo na qual fica a cesta. Antes de arremessar, a equipe precisa chegar com bola à caixa de transferência. No tempo subsequente e após



as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra e após violações e faltas leves, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente. Os adversários podem estar próximos, mas não podem interferir na cobrança. Não é permitido um arremesso direito. Faltas violentas geram um tiro penal em favor da equipe ofendida. O tiro penal é cobrado do local da infração, sem defensores entre o cobrador e cesta e sem qualquer tipo de interferência.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas de qualquer lugar da quadra, exceto da área de transferência. Se feitas a partir de arremessos realizados de dentro da área de 1 ponto, valem 1 ponto. Se o arremesso for da área de 3 pontos, valem 3 pontos. Se, após adquirir a posse de bola que estava com a equipe adversária, a equipe não chegar com bola à área de transferência antes de fazer uma cesta, ela não é válida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: sempre que a equipe adquire a posse de bola, é obrigada a chegar com a bola à caixa de transferência, antes de poder arremessar à cesta. Depois de a bola sair da caixa de transferência, deve retornar a qualquer outra parte da quadra, continuando o jogo. É proibida a defesa dentro da caixa de transferência. Em jogos mistos, apenas um homem de cada equipe pode ocupar a área de 1 ponto a cada momento.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita essencialmente com as mãos (uma ou duas), mas é permitido tocá-la com outra parte do corpo, exceto os pés. Bater na bola com o punho fechado também é proibido. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, desde que não se desloque. Entretanto, pode pivotar (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) e até retirar o pé de apoio, mas, neste caso, deve passar ou arremessar a bola antes de voltar a apoiá-lo. A partir do momento em que tem a posse da bola, o jogador tem 3 segundos para passá-la (mas não entregá-la em mãos) ou arremessá-la. Os arremessos podem ser feitos sem e com salto ou deslocamento (respeitando o limite de passos com bola em mãos e somente após a equipe já ter levado a bola até a caixa de transferência após ter adquirido a posse que era da equipe adversária). O portador da bola não pode passá-la de uma mão à outra, quicá-la ou tocá-la após perder o contato com ela por completo, até que ela tenha tocado outro jogador ou a cesta. Entretanto, para adquirir a posse que ainda não tinha, o jogador pode bater na bola com a mão aberta ou mergulhar na areia para pegá-la. Pegando-a, pode passá-la enquanto ainda está no chão ou levantar-se para passá-la ou arremessá-la. Mesmo pegando a bola no chão, tem 3 segundos para passar ou arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando o limite de apenas um homem a cada momento na área de 1 ponto, no caso de jogos mistos). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Um atacante não pode estabelecer contato



físico intencional com um defensor. O ataque não pode demorar com bola dentro da caixa de transferência.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo/quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (respeitando o limite de apenas um homem a cada momento na área de 1 ponto, no caso de jogos mistos), desde que sem contato físico intencional. Os defensores não podem estar a menos de 90 centímetros do portador da bola (se estiverem quando ele receber a bola, devem afastar-se ou ao menos não interferir de qualquer forma em sua ação). Dessa forma, os defensores não podem tirar a bola das mãos do portador da bola, nem bloquear seus passes e arremessos (mas podem interceptar passes se estiverem a, no mínimo, 90 centímetros do portador da bola). Respeitando essa limitação, os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar coberturas (ajudas não são necessárias em razão da limitação de deslocamento do atacante com bola e dobras são praticamente impossíveis em razão do limite de tempo do adversário com bola em mãos). Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. A defesa pode marcar tentando impedir que o ataque chegue à área de transferência e depois que chegue à cesta, mas não pode marcar dentro da área de transferência.

CESTOBALL



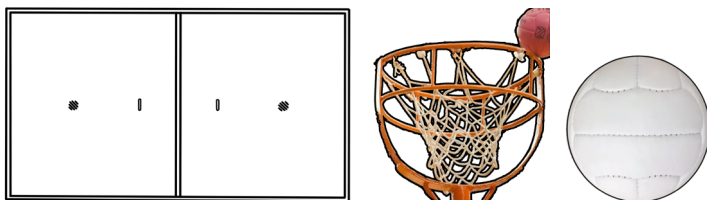
ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (26 a 30 por 14 a 20 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama), dividida ao meio por uma linha central. Paralela e a 5 metros de cada linha de fundo e sobre cada linha lateral há uma linha de aproximadamente 4 metros de comprimento (metade dentro e metade fora da quadra). São as linhas de saída. Centralizada e a 10 metros de cada linha de fundo, há uma marca penal.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal duplo, com 50 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente



a 5 metros de cada linha de fundo e a 3,30 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor que a de *handball*, mas mais pesada que a de *basketball*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete sua 6ª falta, é expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar. Se um jogador comete uma falta violenta, pode ser suspenso por 3 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Se terminar empatado, são disputados dois tempos extras de 3 minutos cada. Se o empate persistir, o jogo é decidido por tiros penais da marca penal. Todos os jogadores da equipe, inclusive reservas, devem cobrar, exceto os expulsos e lesionados (se uma equipe tem mais jogadores que a outra, pode escolher quais deles não realizam a cobrança). Se o empate persistir,



realizam-se cobranças alternadas até que uma equipe acerte e a outra erre.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado pela equipe vencedora do sorteio, entre sua linha de fundo e as linhas de saída. No tempo subsequente e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra, é reposta do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Após violações e faltas leves, a bola é reposta pelo local por meio de passe livre cobrado pela equipe ofendida. Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando e ele acerta o arremesso, valem os pontos e a equipe ofendida mantém a posse de bola, repondo-a conforme o início do jogo. Não é permitido um arremesso direito de reposições de bola por meio de passe livre. Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando e ele erra o arremesso, a equipe adversária recebe tiros livres em vez de passe livre. Os tiros livres são sempre cobrados do local da infração e valem o mesmo valor do arremesso tentado. Se a falta que gera o tiro livre é a quinta ou sexta do infrator, a equipe ofendida pode escolher entre cobrar um tiro livre do local em que a falta ocorreu (valendo a pontuação equivalente à do arremesso tentado) ou cobrar um tiro penal da marca penal, valendo 2 pontos. Se a quinta ou sexta falta do jogador não é cometida em ato de arremesso da equipe ofendida, ela cobra um tiro penal da marca penal, valendo 2 pontos. Na cobrança de tiros livres/penais, o cobrador pode levantar um ou ambos os pés, desde que solte a bola antes de voltar a apoiá-los no chão e desde que não ultrapasse a linha. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 2 metros de distância do cobrador e da cesta, não podendo estar na



linha imaginária entre ambos. Em todos os tiros livres/penais, o jogador pode optar por passar a bola em vez de arremessar à cesta. Contudo, se o receptor estiver a menos de 2 metros da cesta e arremessar, os pontos não são válidos.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo (se a bola entrar e sair ou se ficar presa entre os aros, a cesta não é válida). As cestas podem ser feitas de qualquer lugar da quadra e têm diferentes valores: se feitas de arremessos realizados da meia quadra de defesa, valem 3 pontos; se o arremesso for da meia quadra de ataque, valem 2 pontos; tiros livres cobrados da meia quadra de ataque e tiros penais valem 2 pontos; tiros livres cobrados da meia quadra de defesa e qualquer tiro livre ou tiro penal cobrados em razão de uma falta que tenha gerado expulsão (sem direito a substituição) do infrator, valem 3 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: as equipes podem ter, a cada momento do jogo, um máximo de 4 e um mínimo de 2 jogadores em cada meia quadra (qualquer jogador pode ocupar qualquer meia quadra, desde que respeitados os limites).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou duas mãos, punhos ou antebraços, sendo proibido o contato, mesmo que não intencional, com outra parte do corpo. Rebater



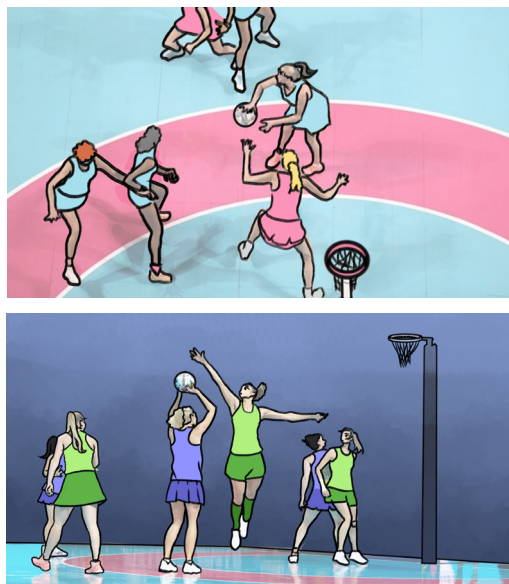
a bola com os punhos fechados também é proibido. Antes de ter a posse da bola, o jogador pode rebatê-la no ar ou chão, desde que com a mão aberta. Para ter a posse, pode pegá-la no ar ou chão. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la (inclusive trocando de mãos pelo ar), protegê-la com seu corpo e quicá-la no máximo uma vez (um quique), desde que não a tenha pegado do chão. Pode também pivotar (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) e retirar o pé de apoio (dando um segundo passo), desde que imediatamente passe ou arremesse. Pode ainda saltar em posse de bola, desde que a passe ou arremesse no ar ou logo que aterrisse. Quando em posse de bola, o jogador tem 3 segundos para dela se desfazer, passando ou arremessando. Somente pode passar a um companheiro que esteja a uma distância mínima de dois metros. O arremesso pode ser feito sem ou com salto. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando os limites de ocupação do espaço). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Um atacante não pode estabelecer contato físico intencional com um defensor.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (respeitando os limites de ocupação do espaço), inclusive com contato físico. Esse contato é realizado exclusivamente com



as mãos e de forma que não impeça o deslocamento ou qualquer ação com bola do atacante. Em regra, o defensor toca com as mãos na cintura de um atacante de costas ou lado para ele. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou quicada pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras (embora ajudas sejam pouco necessárias em razão da limitação de passos do atacante). Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação.

FAST5 (FAST NET OU FAST5 NETBALL)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (20 a 30 por 10 a 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida em três partes iguais (área central e áreas de ataque e defesa) por duas linhas paralelas às linhas de fundo. Em cada área de pontuação, há, centralizadamente e partindo da linha de fundo, um semicírculo com 4,9 metros de raio, chamado de círculo de meta. Dentro dele, há um semicírculo menor, com 3,5 metros de raio, chamado de círculo interior. Na área central há um círculo central com 90 centímetros de diâmetro. É possível que a quadra seja inteiramente rodeada por redes/telas posicionadas sobre as linhas limítrofes.



Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal, com 38 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo e a 3,05 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho e peso semelhante à de *football association* (soccer).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto pelo fato de que cada jogador atua exclusivamente em duas ou três áreas específicas de jogo (considerando as cinco áreas da quadra: círculo de meta defensivo, incluindo seu círculo interior; área de defesa; área central; área de ataque; e círculo de meta ofensivo, incluindo seu círculo interior). A única diferença entre os jogadores é que apenas os dois únicos que podem adentrar no círculo de meta ofensivo podem arremessar à cesta. De trás para frente, as áreas de atuação de cada jogador são: o *Goal Keeper* (GK ou defensor interno) atua no círculo de meta e na área de defesa; o *Goal Defence* (GD ou defensor externo) atua no círculo de meta e nas áreas de defesa central; o Centre (C ou central ou pivô) atua em qualquer área, exceto nos círculos de meta; o *Goal Attack* (GA ou arremessador externo) atua nas áreas

central e de ataque e no círculo de meta; o *Goal Shooter* (GS ou arremessador interno) atua na área de ataque e no círculo de meta. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 1 minuto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo (se o suspenso for o C, algum companheiro que esteja em quadra deve assumir seu papel durante a suspensão). Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo (se o expulso for o C, algum companheiro que esteja em quadra deve assumir seu papel até o fim do jogo).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 6 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado pelo C da equipe vencedora do sorteio, com ao menos um dos pés no semicírculo central. O C adversário deve estar na área central, sem interferir na cobrança. Os demais jogadores devem estar em suas respectivas áreas, exceto a central. Nos períodos subsequentes e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra e após violações e faltas leves, é reposta do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente. Os adversários podem estar próximos, mas não podem interferir na cobrança. Não é permitido um arremesso direto. Faltas violentas geram um tiro penal em favor da equipe ofendida. O tiro penal é cobrado do local da infração, sem defensores entre o cobrador e a cesta.



Somente pode ser arremessado direto à cesta se for da área de ataque ou círculo de meta (interior ou exterior) e cobrado por um GS ou GA.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas somente pelo GS ou GA e têm diferentes valores: cestas feitas a partir de arremessos realizados da área de ataque e fora do círculo de meta valem 3 pontos; arremesso do círculo de meta externo vale 2 pontos; arremesso do círculo de meta interno vale 1 ponto. Além desses valores, cada equipe escolhe um período de jogo (chamado período potencializado) para que todas as suas cestas tenham valor dobrado. O período somente dobra o valor das cestas da equipe que o potencializou e ambas as equipes não podem escolher o mesmo período para ser potencializado.

Ocupação do espaço de jogo: dentro das respectivas áreas de atuação, os jogadores atacam e defendem e podem deslocar-se livremente, não podendo invadir uma área na qual não atua. Um passe pode ser feito de uma área à outra, desde que nenhuma seja pulada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita essencialmente com as mãos (uma ou duas), mas é permitido tocá-la com outra parte do corpo, exceto os pés. Bater na bola com o punho fechado também é proibido. Com bola, o jogador da equipe de ataque pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, desde que não se desloque. Entretanto, pode pivotear (movimento



de um pé enquanto o outro permanece no solo) e até retirar o pé de apoio, mas, neste caso, deve passar ou arremessar a bola antes de voltar a apoiá-lo. A partir do momento em que tem a posse da bola, o jogador tem 3 segundos para passá-la (mas não a entregar em mãos) ou arremessá-la (apenas da área de ataque ou círculo de meta e desde que seja um dos dois jogadores que podem atuar no círculo de meta ofensivo). Os arremessos podem ser feitos sem e com salto ou deslocamento (respeitando o limite de passos com bola em mãos). O portador da bola não pode passá-la de uma mão à outra, quicá-la ou tocá-la após perder o contato com ela por completo, até que ela tenha tocado outro jogador ou a cesta. Entretanto, para adquirir a posse que ainda não tinha, o jogador pode bater na bola com a mão aberta, quicá-la ou rolá-la até conseguir apanhá-la. O jogador da equipe de ataque pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os jogadores da equipe de ataque podem se deslocar livremente (respeitando os limites de ocupação do espaço). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro companheiro sem bola (em termos de ocupação de espaço em uma situação de jogo, dentro das respectivas áreas de atuação, e não em termos de troca de papel de jogo), disputar rebotes e bolas sem posse. Um jogador da equipe de ataque não pode estabelecer contato físico intencional com um jogador da equipe de defesa. A equipe não pode realizar jogo passivo, ou seja, não pode atacar sem objetividade.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe de ataque (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos jogadores de defesa a equipe desejar (respeitando-se as áreas de atuação de cada



jogador), desde que sem contato físico intencional. Os jogadores da equipe de defesa não podem estar a menos de 90 centímetros do portador da bola (se estiverem quando ele receber a bola, devem afastar-se ou ao menos não interferir de qualquer forma em sua ação). Dessa forma, os jogadores da equipe de defesa não podem tirar a bola das mãos do portador da bola, nem bloquear seus passes e arremessos (mas podem interceptar passes se estiverem a, no mínimo, 90 centímetros do portador da bola). Respeitando essa limitação, os jogadores da equipe de defesa podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos jogadores da equipe de ataque e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Os jogadores da equipe de defesa que marcam jogadores sem bola da equipe de ataque podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar coberturas (ajudas não são necessárias em razão da limitação de deslocamento do jogador com bola da equipe de ataque e dobras são praticamente impossíveis em razão do limite de tempo do adversário com bola em mãos). Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe de ataque ou de posição com um companheiro (em termos de ocupação de espaço em uma situação de jogo, dentro das respectivas áreas de atuação, e não em termos de troca de papel de jogo) e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

GERMAN KORBBALL (OUTDOORE INDOOR)⁵



ESTRUTURA GERAL

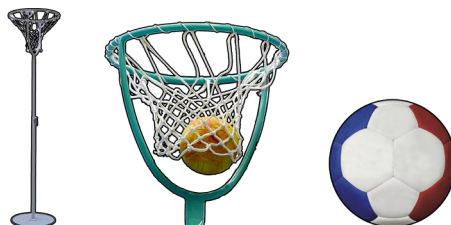
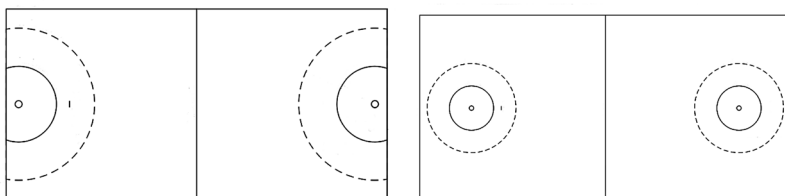
Espaço: o campo/quadra é retangular (30 a 50 por 15 a 25 metros), sendo as maiores medidas e superfície macia (grama) para o jogo em campo aberto (*outdoor*) e as menores medidas e superfície rígida (madeira, cimento) para o jogo em quadra fechada (*indoor*). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, duas áreas. Nos campos abertos (*outdoor*), as áreas são circulares e ficam

⁵ O *german korbball* apresenta versões de campo e quadra, mas com diferenças pouco significativas entre elas, para além do espaço de jogo e quantidade de jogadores, ambos maiores em campo aberto.



em volta da cesta, uma com 3 metros de raio (área do goleiro) e a outra com 6 metros de raio (área pontilhada, do lance livre). Nas quadras fechadas (*indoor*), as áreas são semicirculares partindo de cada linha de fundo, uma com 3 metros de raio (área do goleiro) e a outra com 6 metros de raio (área pontilhada, do lance livre). Centralizada a 4 metros de cada cesta em direção ao meio do campo/quadra, há, ainda, uma linha de 1 metro de comprimento, que é a linha do pênalti.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal com 55 centímetros de diâmetro e 2,5 metros de altura, posicionado centralizadamente a 7 metros de cada linha de fundo em campo aberto (*outdoor*) ou a 1 metro de cada linha de fundo em quadra fechada (*indoor*). Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e um pouco mais pesada que a de futebol, com ótima capacidade de quique. É semelhante ao até a mesma bola de *handball*.

Quantidade de jogadores e substituições: em campo aberto (*outdoor*), cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 6 de linha e 1 goleiro. Em quadra fechada (*indoor*), cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 goleiro. Jogadores com mais de 1,8 metros de altura não podem jogar como goleiros. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 2 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 15 a 30 minutos cada (a critério dos participantes ou organizadores da competição), vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio do campo/quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Todos os jogadores devem estar em sua metade do campo/quadra e os adversários a, no mínimo, 3 metros da bola até ela ser passada. Quando a bola sai de campo/quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um passe livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante ou, em jogos de quadra fechada (*indoor*), pelo goleiro defensor, é reposta



por este goleiro, de dentro da área. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor (jogador de linha) ou, em jogos de campo aberto (*outdoor*) pelo goleiro defensor, é repostada pela equipe adversária a partir da quina do campo/quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou arremesso à cesta do local onde ocorreu (se a infração for entre os círculos/semicírculos, cobra-se de fora do pontilhado). Faltas que impedem uma clara chance de cesta ou são reincidentes ou violentas são punidas com pênalti para a equipe ofendida, cobrado da marca do pênalti, sem goleiro e sem defesa (defensores devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola). Em todas as cobranças, o cobrador deve manter ao menos parte de um dos pés no chão até soltar a bola.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas de qualquer lugar do campo/quadra, exceto de dentro da área do goleiro.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo/quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na área do goleiro (porém, o atacante pode saltar de fora da área, arremessar à cesta no ar e aterrissar dentro dela, desde que não gere risco à integridade física do goleiro); nenhum jogador pode pegar uma bola no chão dentro da área, mas pode pegá-la no ar; o goleiro pode tocar na bola com qualquer parte do corpo dentro de sua área.



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. Contudo, o contato da bola com os pés e pernas (abaixo do joelho) somente é permitido se não for intencional e não interferir diretamente na situação de jogo. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la (desde que a bola esteja em contato constante com ao menos uma das mãos), protegê-la com seu corpo, quicá-la no máximo uma vez (um quique) e realizar, no máximo, 3 passos. Enquanto retém a bola sem deslocamento/quique, o jogador pode mantê-la por, no máximo, 3 segundos. Após um quique, o jogador adquire direito a mais 3 segundos e/ou 3 passos em posse de bola. Um pivoteamento (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) conta como um passo. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. Passes ao goleiro somente são permitidos se ele estiver fora da área. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou queda ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto dentro da área). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer cortaluz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem limite de tempo para finalizar, mas não pode realizar jogo passivo, ou seja, “enrolar” o jogo sem objetividade. Um atacante não pode estabelecer contato físico intencional com um defensor. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo (mas manipulá-la apenas com as mãos, como os jogadores de linha). Fora da

área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha. É comum, inclusive, que o goleiro participe das ações de ataque tanto quanto os jogadores de linha, tendo em vista que, se os adversários recuperarem a posse de bola, dificilmente farão uma cesta de longe, garantindo tempo ao goleiro para retornar para sua área.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo/quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional ou com contato físico muito leve. O atacante com bola pode ser encostado (mas não empurrado) pelo defensor, desde que este esteja com os braços estendidos para cima ou lado do corpo. Tocar (tatear, mas não empurrar ou deslocar) um atacante sem bola em busca de perceber sua posição também é permitido. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou quicada pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, estando fora da área ou próximo à linha da área em busca de bloquear o arremessador ou, o que



é mais comum, mantendo-se sob a cesta e saltando em busca de impedir que uma bola arremessada caia na cesta. Contudo, não pode deslocar a cesta ou tocar no aro/rede. Pode pegar bolas que entram na área mesmo após terem sido tocadas (desviadas e não passadas) por um defensor. Não pode se movimentar de forma a colocar em risco a integridade de um atacante que saltou para dentro da área em direção à cesta.



HALO BALL, VERSÃO FULL COURT GAME

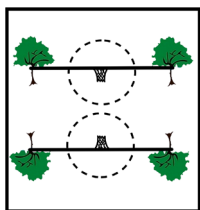


ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia) e não apresenta linhas limítrofes. Contudo, há uma área circular de aproximadamente 14 metros de diâmetro ao redor de cada cesta (linha de 3 pontos), de onde o jogo dificilmente se distancia. Ao redor de cada cesta, há também uma área circular de aproximadamente 2,5 metros de diâmetro (zona restrita). A distância entre as cestas é determinada pelo limite de cada linha de 3 pontos.



Alvo: é a cesta, posicionada no centro das duas áreas circulares, formada por um aro de aproximadamente 40 centímetros de diâmetro posicionado a aproximadamente 2,6 metros do solo, preso a duas bandas elásticas compridas fixadas em estruturas posicionadas a, no mínimo, 2 metros além da linha de 3 pontos. Presa ao aro encontra-se uma rede (chamada redinha).



Móbil e materiais: o móbil é a uma bola semelhante à de *volleyball*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2, 3 ou 4 jogadores, sendo indicada a quantidade de 3 como ideal. Não há diferenciação de papéis entre os jogadores. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: até que uma equipe marque 11 pontos ou até que, havendo empate em 10, uma equipe consiga abrir uma diferença de 2 pontos.



Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. Os demais jogadores ficam a uma distância mínima de aproximadamente 2 metros, em qualquer lugar da quadra. Após uma cesta, a bola é reposta de baixo da cesta, pela equipe que a sofreu. Em caso de violações e faltas, a bola é reposta pela equipe ofendida, por meio de passe livre realizado do local. Se um defensor tocar no aro, redinha ou banda elástica durante um arremesso adversário, além da posse de bola, o ataque ganha 1, 2 ou 3 pontos, tendo em conta o valor do arremesso tentado. Se o toque for intencional, mesmo que o ataque não esteja arremessando a bola, recebe 2 pontos. Se um defensor bloquear uma bola arremessada estando ou saltando de dentro da zona restrita, além da posse de bola, o ataque ganha 2 pontos (ou 3 pontos, se o arremesso tentado era de 3 pontos).

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra. As cestas têm diferentes valores: bandejas e enterradas valem 1 ponto. Pontes aéreas com finalização em bandeja ou enterradas e com passe feito por um companheiro ou pelo próprio arremessador (desde que de fora da zona restrita) e arremessos feitos de fora da zona restrita (sem invadi-la pelo ar ou pelo chão, contando inclusive a queda do salto) valem 2 pontos. Cestas feitas de arremessos realizados de fora da linha de 3 pontos valem 3 pontos.



Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: os jogadores podem adentrar a zona restrita, mas um defensor não pode bloquear um arremesso se estiver dentro dela ou saltar de dentro dela. Se um atacante a invade durante um arremesso (exceto em ponte aérea em que recebe o passe de um companheiro), ele passa a valer 1 ponto.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, mas não pode driblar (quicar a bola) intencionalmente (um quique pode ser dado em caso de bola em disputa e/ou para dominá-la antes de ter sua posse). Se o atacante com bola estiver parado a segurando, pode pivotear (mover um pé enquanto o outro permanece fixo). Enquanto um pé está apoiado, o movimento do outro pé não conta como um passo. Contudo, se o pé de apoio é retirado, o último pivoteamento realizado é contado como um passo e o jogador ainda tem direito de dar um segundo passo. Em termos simples, o atacante com bola pode dar até dois passos segurando-a. Para tanto, não precisa estar em deslocamento prévio e pode parar após os passos (mas não pode voltar a pivotear). Com a bola, ainda, pode passar (para um companheiro ou para si mesmo, utilizando os postes de fixação ou as bandas elásticas como tabela) e arremessar. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento. Um atacante pode lançar a bola para si mesmo para uma ponte aérea e qualquer bola que estiver no ar (mesmo uma bola que tenha sido arremessada) pode ser interceptada e/ou transformada em uma ponte aérea. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo,

passa, arremesso etc.), ultrapassar o defensor (desde que utilizando somente o máximo de 2 passos permitidos) e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Qualquer contato físico realizado contra um adversário em movimento é faltoso. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. Se projetar o joelho contra um defensor, também comete falta de ataque. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola.

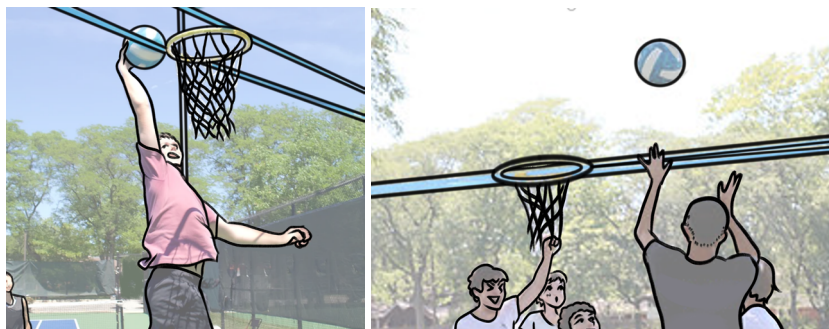
Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (desde que o defensor não bloqueie um arremesso estando ou saltando de dentro da zona restrita) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante sem bola que não está em deslocamento (escoramento). Em relação ao atacante com bola, o defensor pode estabelecer contato físico moderado, desde que o atacante esteja de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. O defensor não pode colocar o braço/mão em frente ao rosto do atacante. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das



mãos), bloquear passes e arremessos (toco). Qualquer bola que esteja no ar, mesmo em trajetória descendente (bolas já caindo em direção à cesta), pode ser bloqueada, desde que o defensor não esteja ou salte de dentro da zona restrita. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando, mas não podem impedir a movimentação do atacante (mas sempre que o defensor ocupa o espaço antes do atacante, é este que precisa desviar). Podem interceptar passes, arremessos, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola.



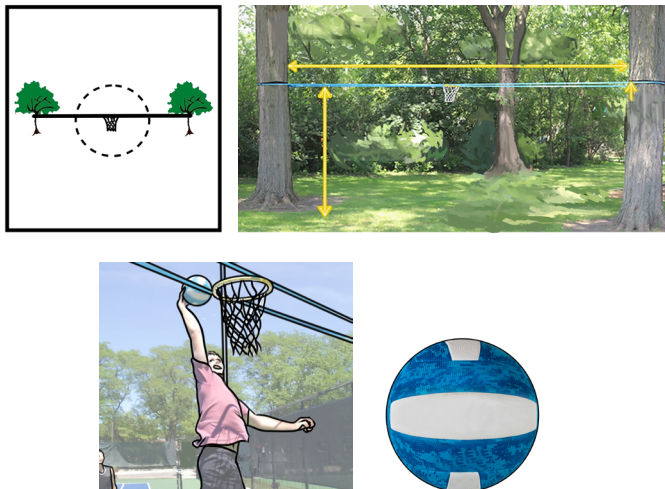
HALO BALL, VERSÃO HALF COURT GAME



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia) e não apresenta linhas limítrofes. Contudo, há uma área circular de aproximadamente 14 metros de diâmetro ao redor da cesta (linha de 3 pontos), de onde o jogo dificilmente se distancia. Ao redor da cesta, há também uma área circular de aproximadamente 2,5 metros de diâmetro (zona restrita).

Alvo: é uma única cesta, posicionada no centro das duas áreas circulares, formada por um aro de aproximadamente 40 centímetros de diâmetro posicionado a aproximadamente 2,6 metros do solo, preso a duas bandas elásticas compridas fixadas em estruturas posicionadas a, no mínimo, 2 metros além da linha de 3 pontos. Presa ao aro encontra-se uma rede (chamada redinha).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *volleyball*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2, 3 ou 4 jogadores, sendo indicada a quantidade de 3 como ideal. Não há diferenciação de papéis entre os jogadores. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: até que uma equipe marque 11 pontos ou até que, havendo empate em 10, uma equipe consiga abrir uma diferença de 2 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com o *check-ball*, procedimento pelo qual um atacante, fora do círculo formado pela linha de 3 pontos, passa a bola para um companheiro. Esse mesmo procedimento é adotado após as cestas e em caso de violações e faltas, sendo a bola reposta pela equipe que as sofreu. Se um defensor tocar no aro, redinha ou banda elástica



durante um arremesso adversário, além do *check-ball*, o ataque ganha 1, 2 ou 3 pontos, tendo em conta o valor do arremesso tentado. Se o toque for intencional, mesmo que o ataque não esteja arremessando a bola, recebe 2 pontos. Se um defensor bloquear uma bola arremessada estando ou saltando de dentro da zona restrita, além do *check-ball*, o ataque ganha 2 pontos (ou 3 pontos, se o arremesso tentado era de 3 pontos).

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra. As cestas têm diferentes valores: bandejas e enterradas valem 1 ponto. Pontes aéreas com finalização em bandeja ou enterradas e com passe feito por um companheiro ou pelo próprio arremessador (desde que de fora da zona restrita) e arremessos feitos de fora da zona restrita (sem invadi-la pelo ar ou pelo chão, contando inclusive a queda do salto) valem 2 pontos. Cestas feitas de arremessos realizados de fora da linha de 3 pontos valem 3 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: sempre que a equipe adquire um rebote defensivo de um arremesso adversário que tocou no aro ou banda elástica, é obrigada a chegar com a bola na parte de fora da linha do círculo formado pela linha de 3 pontos, antes de poder arremessar à cesta. Depois de a bola sair do círculo, pode retornar para dentro dele. Se a equipe recupera a bola de outra forma (a roubando

ou conquistando um rebote de um arremesso adversário que não tocou no aro ou na banda elástica), é livre para finalizar. Os jogadores podem adentrar a zona restrita, mas um defensor não pode bloquear um arremesso se estiver dentro dela ou saltar de dentro dela. Se um atacante a invade durante um arremesso (exceto em ponte aérea em que recebe o passe de um companheiro), ele passa a valer 1 ponto.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, mas não pode driblar (quicar a bola) intencionalmente (um quique pode ser dado em caso de bola em disputa e/ou para dominá-la antes de ter sua posse). Se o atacante com bola estiver parado a segurando, pode pivotear (mover um pé enquanto o outro permanece fixo). Enquanto um pé está apoiado, o movimento do outro pé não conta como um passo. Contudo, se o pé de apoio é retirado, o último pivoteamento realizado é contado como um passo e o jogador ainda tem direito de dar um segundo passo. Em termos simples, o atacante com bola pode dar até dois passos segurando-a. Para tanto, não precisa estar em deslocamento prévio e pode parar após os passos (mas não pode voltar a pivotear). Com a bola, ainda, pode passar (para um companheiro ou para si mesmo, utilizando os postes de fixação ou as bandas elásticas como tabela) e arremessar. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento. Um atacante pode lançar a bola para si mesmo para uma ponte aérea e qualquer bola que estiver no ar (mesmo uma bola que tenha sido arremessada) pode ser interceptada e/ou transformada em uma ponte aérea. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo,

passa, arremesso etc.), ultrapassar o defensor (desde que utilizando somente o máximo de 2 passos permitidos) e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Qualquer contato físico realizado contra um adversário em movimento é faltoso. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. Se projetar o joelho contra um defensor, também comete falta de ataque. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (desde que o defensor não bloqueie um arremesso estando ou saltando de dentro da zona restrita) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante sem bola que não está em deslocamento (escoramento). Em relação ao atacante com bola, o defensor pode estabelecer contato físico moderado, desde que o atacante esteja de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. O defensor não pode colocar o braço/mão em frente ao rosto do atacante. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das



mãos), bloquear passes e arremessos (toco). Qualquer bola que está no ar, mesmo em trajetória descendente (bolas já caindo em direção à cesta), pode ser bloqueada, desde que o defensor não esteja ou salte de dentro da zona restrita. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando, mas não podem impedir a movimentação do atacante (mas sempre que o defensor ocupa o espaço antes do atacante, é este que precisa desviar). Podem interceptar passes, arremessos, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola.

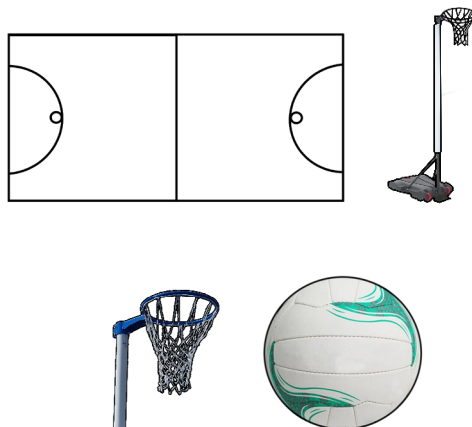
INDOOR NETBALL 6 A SIDE



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (27 a 30 por 10 a 12 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida por uma linha central. Em cada metade (área de defesa e área de ataque), há, centralizadamente e partindo da linha de fundo, um semicírculo com 3,66 a 4,4 metros de raio, chamado de círculo de meta. Dentro de cada um deles, há um círculo de, no mínimo, 50 centímetros de diâmetro (círculo de reinício), cuja parte da frente coincide com a parte da frente do semicírculo de meta. A quadra deve ser inteiramente rodeada por redes/telas posicionadas sobre as linhas limítrofes e interligadas pelo teto (mínimo de 4 metros de altura).

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal, com 38 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo e a 3,05 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho e peso semelhante à de *football association (soccer)*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto pelo fato de que cada dupla de jogadores de cada equipe atua exclusivamente em duas áreas específicas de jogo (considerando as cinco áreas da quadra: círculo de meta defensivo, área de defesa, área central, área de ataque e círculo de meta ofensivo). A única diferença entre os jogadores é que apenas os dois únicos que podem adentrar no círculo de meta ofensivo podem arremessar à cesta. De trás para frente, as áreas de atuação de cada dupla de jogadores de uma equipe são: dois jogadores da equipe atuam no círculo de meta defensivo e área de defesa; dois jogadores da equipe atuam nas áreas de defesa e de ataque, mas não nos círculos de meta; dois jogadores de cada equipe atuam na área de ataque e no círculo de meta ofensivo. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo



por alguns minutos (definidos pelo árbitro), não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo (não é permitido aos jogadores remanescentes trocar de local de atuação). Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo (os jogadores remanescentes somente podem trocar de local de atuação no início do período subsequente de jogo, se houver).

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador central de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. O outro central de cada equipe deve estar na área de defesa e os demais jogadores em uma das áreas em que atuam. Nos períodos subsequentes, o jogo reinicia da mesma forma. Após as cestas, a bola é repostada por um dos jogadores que atuam na área de defesa/círculo de meta defensivo por meio de um passe realizado do círculo de reinício (o passe deve ser para a área de defesa, podendo ser utilizada a rede/tela). A bola não sai de quadra, mas, se sair (um furo na rede/tela, por exemplo), é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Após violações e faltas leves, a bola é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe ofendida. Os adversários podem estar próximos, mas não podem interferir na cobrança. Não é permitido um arremesso direto. Faltas violentas e condutas irregulares em relação à rede (contato intencional, prensar a bola, passar para



si mesmo etc.) geram um tiro penal em favor da equipe ofendida. O tiro penal é cobrado do local da infração, sem defensores entre o cobrador e cesta. Somente pode ser arremessado direto à cesta se for de dentro do círculo de meta e cobrado por jogador que pode entrar no círculo de meta.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas somente se o arremessador estiver com ambos os pés dentro e/ou sobre a linha do círculo de meta (por isso, somente os dois jogadores que podem adentrar o círculo de meta ofensivo é que podem arremessar). Qualquer cesta vale 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: dentro das respectivas áreas de atuação, os jogadores atacam e defendem e podem deslocar-se livremente, não podendo invadir uma área na qual não atua. A rede/tela (incluindo o teto) pode ser utilizada como tabela de passe entre um companheiro e outro, mas não como tabela de passe de um jogador para si mesmo (exceto no caso de o jogador estar tentando adquirir a posse da bola, quando pode rebatê-la contra rede/tela). A rede/tela não pode ser intencionalmente tocada por qualquer jogador e a bola não pode ser prensada contra ela. Um passe pode ser feito de uma área à outra, desde que nenhuma seja pulada e que, em um passe feito da área de defesa para área de ataque, a bola não toque na rede de fundo antes de algum jogador.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita essencialmente com as mãos (uma ou duas), mas é permitido tocá-la com outra parte do corpo, exceto os pés. Bater na bola com o punho fechado também é proibido. Com bola, o jogador da equipe de ataque pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, desde que não se desloque. Entretanto, pode pivotar (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) e até retirar o pé de apoio, mas, neste caso, deve passar ou arremessar a bola antes de voltar a apoiá-lo. A partir do momento em que tem a posse da bola, o jogador tem 3 segundos para passá-la (mas não a entregar em mãos) ou arremessá-la (se for um jogador que pode atuar no círculo de meta ofensivo). Os arremessos podem ser feitos sem e com salto ou deslocamento (respeitando o limite de passos com bola em mãos). O portador da bola não pode passá-la de uma mão à outra, quicá-la ou tocá-la após perder o contato com ela por completo, até que ela tenha tocado outro jogador ou a cesta. Entretanto, para adquirir a posse que ainda não tinha, o jogador pode bater na bola com a mão aberta (inclusive contra a rede/tela), quicá-la ou rolá-la até conseguir apanhá-la. O jogador da equipe de ataque pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os jogadores da equipe de ataque podem se deslocar livremente (respeitando os limites de ocupação do espaço). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro companheiro sem bola (em termos de ocupação de espaço em uma situação de jogo, dentro das respectivas áreas de atuação, e não em termos de troca de papel de jogo), disputar rebotes e bolas sem posse. Um jogador da equipe de ataque não pode estabelecer contato físico intencional com um jogador da equipe de defesa.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe de ataque (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos jogadores de defesa a equipe desejar (respeitando-se as áreas de atuação de cada jogador), desde que sem contato físico intencional. Os jogadores da equipe de defesa não podem estar a menos de 90 centímetros do portador da bola (se estiverem quando ele receber a bola, devem afastar-se ou ao menos não interferir de qualquer forma em sua ação). Dessa forma, os jogadores da equipe de defesa não podem tirar a bola das mãos do portador da bola, nem bloquear seus passes e arremessos (mas podem interceptar passes se estiverem a, no mínimo, 90 centímetros do portador da bola). Respeitando essa limitação, os jogadores da equipe de defesa podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos jogadores da equipe de ataque e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Os jogadores da equipe de defesa que marcam jogadores sem bola da equipe de ataque podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar coberturas (ajudas não são necessárias em razão da limitação de deslocamento do jogador com bola da equipe de ataque e dobras são praticamente impossíveis em razão do limite de tempo do adversário com bola em mãos). Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe de ataque ou de posição com um companheiro (em termos de ocupação de espaço em uma situação de jogo, dentro das respectivas áreas de atuação, e não em termos de troca de papel de jogo) e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

KORFBALL (CORFEBOL)



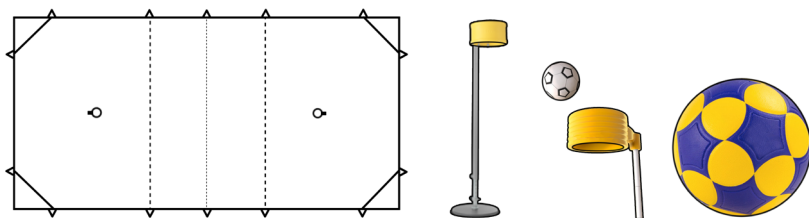
ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra/campo é retangular (40 por 20 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama), dividida ao meio por uma linha central. Paralela e a 5 metros de cada linha de fundo e sobre cada linha lateral há uma linha de aproximadamente 4 metros de comprimento (metade dentro e metade fora da quadra/campo). São as linhas de saída. Centralizada e a 10 metros de cada linha de fundo, há uma marca penal. Centralizada e a 9,2 metros de cada linha de fundo há uma marca de penalidade. Ao redor dela há um círculo de 2,5 metros de raio. Centralizada e sobre a



borda posterior do círculo fica a cesta. Ao redor da cesta há outro círculo de 2,5 metros de raio, mas sobposto ao primeiro na parte em que se interseccionam.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal duplo, com 39 a 41 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente a 6,7 metros de cada linha de fundo e a 3,5 metros do chão. O aro não tem rede como no *basketball*, mas é cilíndrico, com paredes de 23,5 a 25 centímetros de altura.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho e peso semelhante à de *football association (soccer)*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 8 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles exceto pelo fato de que 4 jogadores de cada equipe atuam em cada meia quadra/campo a cada momento do jogo, sem poder passar para a outra meia quadra/campo (em jogos oficiais, que são mistos, cada equipe deve ter 2 homens e 2 mulheres em cada meia quadra/campo). A cada 2 cestas de uma ou ambas as equipes, os jogadores trocam de meia quadra/campo. As substituições são limitadas a 4 (sendo proibido o substituído voltar ao jogo) ou 8 (sendo permitido o substituído voltar ao jogo) conforme combinado entre os participantes/organizadores da competição. Se, por



qualquer razão, uma equipe tem um jogador a menos em sua meia quadra/campo de defesa, a equipe adversária deve definir um jogador para que seja proibido de arremessar à cesta. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 30 minutos cada, vencendo a equipe com mais cestas no final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado pela equipe vencedora do sorteio em sua meia quadra/campo de ataque, de qualquer lugar pouco à frente da linha central. No tempo subsequente e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra/campo, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Após violações e faltas leves, a bola é repostada pelo local por meio de passe livre cobrado pela equipe ofendida. Faltas violentas são punidas com um passe livre cobrado da marca penal pela equipe ofendida. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar fora do círculo que circunda a marca penal. Não é permitida uma cesta direta a partir de qualquer passe livre. Faltas violentas reincidentes ou faltas muito violentas são punidas com tiro penal cobrado da marca penal pela equipe ofendida. O tiro penal deve ser direto à cesta e o cobrador pode impulsionar-se à frente, desde que solte a bola no ar antes de pisar à frente da marca. Os demais jogadores devem estar fora de ambos os círculos.



DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas somente da meia quadra/campo de ataque e valem 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: cada equipe deve ter 4 jogadores em sua meia quadra/campo de ataque e 4 jogadores em sua meia quadra/campo de defesa (em jogos oficiais, que são mistos, devem ser 2 homens e 2 mulheres de cada equipe em cada meia quadra/campo). O jogador que atua em uma meia quadra/campo não pode se deslocar para outra. Em suas respectivas meias quadras/campos, todos os jogadores podem deslocar-se livremente. A cada duas cestas (de uma ou ambas as equipes), todos os jogadores trocam de meia quadra/campo (a cesta que a equipe ataca não muda).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita essencialmente com as mãos (uma ou duas), mas é permitido tocá-la com outra parte do corpo, exceto abaixo do joelho. Bater na bola com o punho fechado também é proibido. Com bola, o jogador da equipe de ataque pode segurá-la, movimentá-la (inclusive trocando de mãos pelo ar), protegê-la com seu corpo e quicá-la, desde que não se desloque. Entretanto, pode pivotar (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo), trocar o pé de apoio e saltar e aterrissar com bola, desde que não se desloque da posição original. Se receber a bola em deslocamento, pode dar alguns passos até conseguir frear. Pode ainda passar (mas não entregar em mãos) e arremessar (exceto quando está marcado de perto). Os passes podem ser feitos da meia



quadra/campo de ataque para meia quadra/campo de defesa, desde que haja clara intenção de possibilitar a desmarcação na meia quadra/campo de ataque. Os arremessos podem ser feitos de qualquer local da meia quadra/campo de ataque sem e com salto. Contudo, um jogador da equipe de ataque que recebe um passe após ter se beneficiado de um bloqueio (corta-luz), feito por um companheiro sobre um jogador da equipe de defesa, não pode arremessar. O jogador da equipe de ataque pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os jogadores da equipe de ataque podem se deslocar livremente (respeitando os limites de ocupação do espaço). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, bloquear, trocar de posição com outro companheiro sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe tem um máximo de 25 segundos para realizar o arremesso a partir do momento em que um jogador da meia quadra/campo de ataque adquire a posse da bola. Na meia quadra/campo de defesa, a equipe não pode realizar o jogo passivo, ou seja, o ataque sem objetividade. Um jogador da equipe de ataque não pode estabelecer contato físico intencional com um jogador da equipe de defesa.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe de ataque (com ou sem bola) ou espaço da quadra/campo pode ser defendido. Contudo, dobras são proibidas. Em jogos oficiais, que são mistos, homens somente podem marcar homens e mulheres somente podem marcar mulheres. Considera-se que está havendo marcação somente quando o jogador da equipe de defesa está a uma distância de aproximadamente um braço do jogador da equipe de ataque. Na marcação não pode



haver contato físico intencional e um jogador da equipe de defesa não pode tirar a bola das mãos do portador da bola, mas pode bloquear passes e arremessos. Se o marcador encontra-se entre o portador da bola e a cesta, de frente para ele, com clara intenção de impedir o arremesso (um ou dois braços elevados, por exemplo) e a uma distância de 1 metro ou menos, o portador da bola não pode arremessar (ou seja, um jogador da equipe de ataque efetivamente marcado não pode arremessar à cesta). Os jogadores da equipe de defesa podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos jogadores da equipe de ataque e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Os jogadores da equipe de defesa que marcam jogadores sem bola da equipe de ataque podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar coberturas (ajudas não são necessárias em razão da limitação de deslocamento do jogador com bola da equipe de ataque). Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe de ataque ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse (em jogos oficiais, que são mistos, a troca de marcação deve ser com um jogador do mesmo sexo). Quando o jogador da equipe de defesa sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o jogador da equipe de ataque que o realiza (a trombada somente será faltosa se o jogador da equipe de defesa intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação.

NETBALL (INDOOR E OUTDOOR)⁶



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra/campo é retangular (20 a 30 por 10 a 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama), dividida em três partes iguais (área

6 O *netball* apresenta várias versões, cada qual com suas variações. O *netball* propriamente dito é mais comumente praticado em quadras cobertas (*indoor*), mas também em quadras ou campos abertos. A versão chamada *netball indoor*, por sua vez, é também jogada em quadras cobertas, mas com redes/telas ao redor, que podem ser utilizadas como tabela de passe pelos jogadores. Contudo, em nada mais de significativo se diferencia do *netball* propriamente dito. Já o *action indoor netball* e o *indoor netball 6 a side* são versões com algumas diferenças de regras em relação ao *netball*.



central e áreas de ataque e defesa) por duas linhas paralelas às linhas de fundo. Em cada área de pontuação, há, centralizadamente e partindo da linha de fundo, um semicírculo com 3,66 a 4,9 metros de raio, chamado de círculo de meta. Na área central há um círculo central com 90 centímetros de diâmetro. É possível que a quadra/campo seja inteiramente rodeada por redes/telas posicionadas sobre as linhas limítrofes e interligadas pelo teto (mínimo de 4 metros de altura).

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal, com 38 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo e a 3,05 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho e peso semelhante à de *football association (soccer)*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto pelo fato de que cada jogador atua exclusivamente em duas ou três áreas específicas de jogo (considerando as cinco áreas da quadra/campo: círculo de meta defensivo, área de defesa, área central, área de ataque e círculo de meta ofensivo). A única diferença entre os jogadores é que apenas os dois únicos que podem adentrar no círculo de meta ofensivo podem arremessar

à cesta. De trás para frente, as áreas de atuação de cada jogador são: o *Goal Keeper* (GK ou defensor interno) atua no círculo de meta e na área de defesa; o *Goal Defence* (GD ou defensor externo) atua no círculo de meta e nas áreas de defesa central; o *Wing Defence* (WD ou defensor lateral) atua nas áreas de defesa e central; o *Centre* (C ou central ou pivô) atua em qualquer área, exceto nos círculos de meta; o *Wing Attack* (WA ou atacante lateral) atua nas áreas central e de ataque; o *Goal Attack* (GA ou arremessador externo) atua nas áreas central e de ataque e no círculo de meta; o *Goal Shooter* (GS ou arremessador interno) atua na área de ataque e no círculo de meta. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo (se o suspenso for o C, algum companheiro que está em quadra/campo deve assumir seu papel durante a suspensão). Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo (se o expulso for o C, algum companheiro que está em quadra/campo deve assumir seu papel até o fim do jogo).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo admitido o empate. Se houver empate, são disputados dois tempos extras com um máximo de 7 minutos cada (os participantes do jogo/competição definem a duração respeitando esse limite). Se o empate persistir, joga-se até que uma equipe consiga abrir uma diferença de 2 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado pelo C da equipe vencedora



do sorteio, com ao menos um dos pés no semicírculo central. O C adversário deve estar na área central, sem interferir na cobrança. Os demais jogadores devem estar em suas respectivas áreas, exceto a central. Nos períodos subsequentes e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra/campo e após violações e faltas leves, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente. Os adversários podem estar próximos, mas não podem interferir na cobrança. Não é permitido um arremesso direto. Faltas violentas geram um tiro penal em favor da equipe ofendida. O tiro penal é cobrado do local da infração, sem defensores entre o cobrador e cesta. Somente pode ser arremessado direto à cesta se for de dentro do círculo de meta e cobrado por um GS ou GA.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas somente pelo GS ou GA e desde que o arremessador esteja com ambos os pés dentro e/ou sobre a linha do círculo de meta. Qualquer cesta vale 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: dentro das respectivas áreas de atuação, os jogadores atacam e defendem e podem deslocar-se livremente, não podendo invadir uma área na qual não atua. Um passe pode ser feito de uma área à outra, desde que nenhuma seja pulada. Quando há, a rede/tela (incluindo o teto) pode ser utilizada como tabela de passe entre um companheiro e outro, mas não como tabela de passe de um jogador para si mesmo

(exceto no caso de o jogador estar tentando adquirir a posse da bola, quando pode rebatê-la contra rede/tela). A rede/tela, quando há, não pode ser intencionalmente tocada por qualquer jogador e a bola não pode ser prensada contra ela.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita essencialmente com as mãos (uma ou duas), mas é permitido tocá-la com outra parte do corpo, exceto os pés. Bater na bola com o punho fechado também é proibido. Com a bola, o jogador da equipe de ataque pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, desde que não se desloque. Entretanto, pode pivotear (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) e até retirar o pé de apoio, mas, neste caso, deve passar ou arremessar a bola antes de voltar a apoiá-lo. A partir do momento em que tem a posse da bola, o jogador tem 3 segundos para passá-la (mas não a entregar em mãos) ou arremessá-la (se for um jogador que pode atuar no círculo de meta ofensivo). Os arremessos podem ser feitos sem e com salto ou deslocamento (respeitando o limite de passos com bola em mãos). O portador da bola não pode passá-la de uma mão à outra, quicá-la ou tocá-la após perder o contato com ela por completo, até que ela tenha tocado outro jogador ou a cesta. Entretanto, para adquirir a posse que ainda não tinha, o jogador pode bater na bola com a mão aberta (inclusive contra a rede/tela, se houver), quicá-la ou rolá-la até conseguir apanhá-la. O jogador da equipe de ataque pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os jogadores da equipe de ataque podem se deslocar livremente (respeitando os limites de ocupação do espaço). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro

companheiro sem bola (em termos de ocupação de espaço em uma situação de jogo, dentro das respectivas áreas de atuação, e não em termos de troca de papel de jogo), disputar rebotes e bolas sem posse. Um jogador da equipe de ataque não pode estabelecer contato físico intencional com um jogador da equipe de defesa.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe de ataque (com ou sem bola) ou espaço da quadra/campo pode ser defendido e por quantos jogadores de defesa a equipe desejar (respeitando-se as áreas de atuação de cada jogador), desde que sem contato físico intencional. Os jogadores da equipe de defesa não podem estar a menos de 90 centímetros do portador da bola (se estiverem quando ele receber a bola, devem afastar-se ou ao menos não interferir de qualquer forma em sua ação). Dessa maneira, os jogadores da equipe de defesa não podem tirar a bola das mãos do portador da bola, nem bloquear seus passes e arremessos (mas podem interceptar passes se estiverem a, no mínimo, 90 centímetros do portador da bola). Respeitando essa limitação, os jogadores da equipe de defesa podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos jogadores da equipe de ataque e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Os jogadores da equipe de defesa que marcam jogadores sem bola da equipe de ataque podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar coberturas (ajudas não são necessárias em razão da limitação de deslocamento do jogador com bola da equipe de ataque e dobras são praticamente impossíveis em razão do limite de tempo



do adversário com bola em mãos). Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe de ataque ou de posição com um companheiro (em termos de ocupação de espaço em uma situação de jogo, dentro das respectivas áreas de atuação, e não em termos de troca de papel de jogo) e pode disputar rebotes e bolas sem posse.



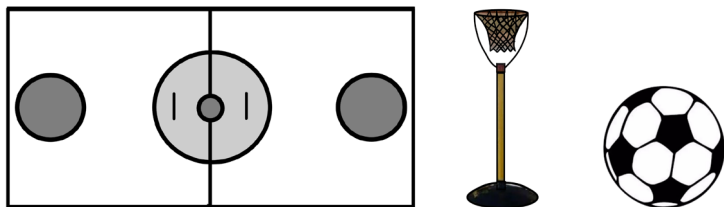
OLIVERBOL



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros ou menor), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida por uma linha central. Apresenta uma área circular centralizada, de aproximadamente 3,6 metros de diâmetro (área restritiva) e duas áreas circulares de aproximadamente 1,8 metros de diâmetro, cujos centros ficam a aproximadamente 2 metros da linha de fundo (áreas de reposição). Centralizada e a aproximadamente 1 metro de cada lado da linha central há uma marca do pênalti.

Alvo: é uma única cesta, que se trata de um aro horizontal com 45 centímetros de diâmetro, posicionado no centro da área restritiva (exatamente no meio da quadra), a 3 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de *football association* ou semelhante (intermediária entre a de *basketball* e a de *handball* em termos de tamanho, mas mais leve que ambas).

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

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um lançamento realizado de uma equipe à outra. Um jogador posicionado em uma das áreas de reposição lança a bola em direção à equipe adversária, posicionada do lado oposto da linha central e fora da área restritiva. Os companheiros do lançador devem estar próximos dele, também fora da área restritiva. Nos períodos subsequentes e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Sempre que a bola sai de quadra, é reposta do local pela equipe que não a tocou por último. O cobrador deve estar com um dos pés sobre a linha e os adversários devem estar a, no mínimo, 1 metro de distância. Em caso de faltas e violações simples, a bola é reposta a partir da linha limítrofe mais próxima, respeitando o mesmo procedimento realizado quando



sai de quadra. Se a falta for cometida dentro da área restritiva, é marcado um pênalti em favor da equipe ofendida. Cada um dos 5 jogadores da equipe realiza um arremesso de trás da marca do pênalti, sem interferência adversária. Cada arremesso acertado vale 1 ponto. Se a equipe, na cobrança do pênalti, fizer ao menos um ponto, o jogo é reiniciado conforme seu início. Se nenhum dos 5 jogadores acertar seu arremesso, a equipe adversária reinicia o jogo a partir da intersecção de uma linha lateral com a central.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados por qualquer jogador e de qualquer lugar da quadra, mas desde que, após a aquisição da posse de bola naquele lance, todos os jogadores da equipe já tenham a tocado ao menos uma vez. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos realizados de dentro da área restritiva, valem 1 ponto. Pênaltis também valem 1 ponto (cada um dos 5 arremessos feitos em cada pênalti vale 1 ponto). Se feitas de arremessos realizados de fora da área restritiva, valem 2 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra. O espaço de jogo é comum, não havendo divisão entre meia quadra de defesa e meia quadra de ataque (exceto no início e reinícios do jogo, quando uma equipe lança a bola de uma área de reposição até a outra equipe, posicionada do lado oposto da linha central).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e pivotar (mover um pé enquanto o outro permanece fixo), desde que permaneça com a posse por, no máximo, 10 segundos. Não pode mover o pé de apoio, quicar a bola ou se deslocar enquanto tiver sua posse. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. Contudo, a cesta somente é válida se, antes de um jogador arremessar, todos os companheiros de equipe já tiverem tocado na bola naquela posse. Ou seja, a cada posse de bola da equipe, todos os companheiros devem tocar na bola antes de um arremesso ser válido. O arremesso pode ser feito sem ou com salto. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Um jogador não pode tocar, com ou sem intenção, o pé na bola.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante que está de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O



defensor do atacante com bola não pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos do atacante), mas pode bloquear passes e arremessos (toco). Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes e realizar coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola.

REGBALL (REGBOL OU RUGBALL)



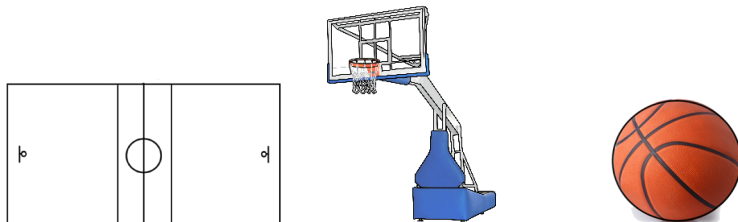
ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (areia). É dividida ao meio por uma linha central e no centro da quadra há um círculo de 1,8 metros de diâmetro. Em cada meia quadra há uma linha paralela e a 11 metros da linha de fundo.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal de 45 centímetros de diâmetro, posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada



e a 3,05 metros de altura em relação ao solo, preso a um painel retangular em posição vertical, chamado tabela (1,8 metros de largura por 1,05 metros de altura). Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma ou semelhante à de basketball, com 72 a 73 centímetros de diâmetro e 450 a 500 gramas de peso. Os jogadores podem utilizar joelheiras, cotoveleiras e capacetes de luta livre.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador realiza golpes proibidos ou com violência desnecessária, pode ser suspenso do jogo por 1 ou 2 minutos, sem direito à entrada de um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois períodos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, sendo admitido o empate. No jogo em quadra de areia, a duração é de 4 tempos de 5 minutos cada.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe



disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. Um jogador de cada equipe fica dentro do círculo central e os demais fora, em qualquer meia quadra. Cada tempo de jogo inicia da mesma forma. Após uma cesta, a bola é repostada pela linha de fundo, pela equipe que a sofreu. Quando a bola sai de quadra, é repostada do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de cobrança de lateral ou fundo. Os defensores não precisam manter distância, mas não podem pisar ou ultrapassar a linha limítrofe e o cobrador pode distanciar-se dessa linha para melhorar o ângulo de passe.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela. Cada cesta vale 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: contato físico de luta feito pelos jogadores de defesa somente pode acontecer atrás da linha de 11 metros defensiva; contato físico de luta feito pelos atacantes sem bola somente pode acontecer à frente da linha de 11 metros ofensiva.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto pés e pernas, havendo prevalências das mãos (uma ou duas). O atacante com bola pode segurar, movimentar, proteger com seu corpo



e braços, quicar, correr, passar e arremessar a bola. Em outras palavras, a única limitação imposta ao atacante com bola é de chutá-la. O arremesso pode ser feito de qualquer lugar da quadra. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse e lutar com os defensores, desde que estejam à frente da linha de 11 metros ofensiva. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação do atacante com bola, os defensores podem estabelecer contato físico intenso, em forma de tackles (placagens, como empurrões, agarrões e tentativas de queda, desde que acima da altura da cintura e abaixo do pescoço). Empurrões por trás, golpes (socos, chutes etc.), agarrões pelo pescoço ou cabeça e qualquer contato com as pernas são proibidos. As mesmas regras de contato físico são válidas para o solo (luta no solo). A marcação dos atacantes sem bola é idêntica, porém pode acontecer somente atrás da linha de 11 metros. Todas as faltas resultam em perda da posse de bola (caso a equipe infratora esteja em posse de bola) e suspensão de 1 minuto ao infrator, sem direito à substituição. No caso em que o defensor derruba ou mantém o atacante sem bola no



chão, estando à frente de linha de 11 metros, a suspensão é de 2 minutos. Em qualquer circunstância, o defensor pode desarmar, roubar a bola, bloquear passes, interceptar passes e bloquear arremessos (toco). Podem também realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola.

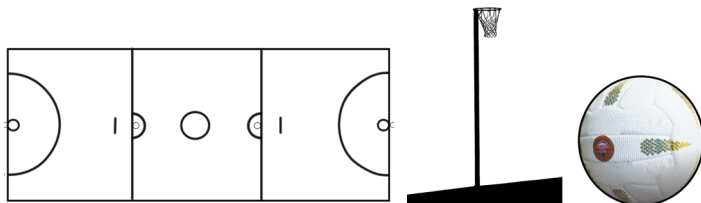
RINGBALL



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo/quadra é retangular (27 por 18 metros), em superfície macia (grama) ou rígida (madeira, cimento), dividida em três partes iguais (área central e áreas de ataque e defesa) por duas linhas paralelas às linhas de fundo. Em cada área de pontuação, há, centralizadamente e partindo da linha de fundo, um semicírculo com 4,5 metros de raio, chamado de círculo de pontuação. Centralizada e a 8 metros de cada linha de fundo há uma marca penal. O círculo central, semicírculos e linhas em “V” na área central são usados para posicionamento dos jogadores no início e reinícios de jogo.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal, com 45 centímetros de diâmetro, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo e a 3 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *football association (soccer)* e peso semelhante à de *basketball*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 9 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles, exceto pelo fato de que cada jogador atua exclusivamente em uma das três áreas de jogo. A única diferença entre eles é que apenas os jogadores que atuam na área de ataque podem arremessar à cesta, mas, ao mesmo tempo, nos intervalos e paralisações, todos os jogadores podem trocar de área (desde que com autorização do árbitro e antes de a bola entrar em jogo), o que faz com que não haja um papel de jogo diferente dos demais. As substituições são limitadas a 3 e o jogador substituído não pode voltar ao jogo. Se um jogador comete sua terceira falta é suspenso por 5 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se cometer sua quarta falta é expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 25 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 do semicírculo central mais distante



da área de ataque do cobrador. Um jogador da equipe de defesa deve estar atrás do círculo central e os demais jogadores da área central devem estar na parte externa das linhas em formato de “V”. No período subsequente e após as cestas, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo/quadra e após violações e faltas leves, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente. Os adversários podem estar próximos, mas não podem interferir na cobrança. Não é permitido um arremesso direito e os passes devem ser feitos para a mesma área em que ocorre a cobrança. Contatos físicos intencionais, tentativas de bloqueio de arremesso e tentativas de bloqueio de passe em uma distância menor do que 1 metro do passador geram tiro penal para a equipe ofendida. A cobrança é feita do local ou da marca penal, à escolha do cobrador. Os adversários podem estar próximos do cobrador, desde que não interfiram na cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas somente podem ser feitas da área de ataque da equipe e de fora do círculo de pontuação. As cestas feitas durante o transcorrer normal do jogo valem 2 pontos. Os tiros penais cobrados de trás da linha penal valem 3 pontos e cobrados de outro lugar valem 2 pontos. O cobrador deve obrigatoriamente ser um jogador que atua na área de ataque e sempre pode escolher de onde quer cobrar.



Ocupação do espaço de jogo: cada equipe deve ter obrigatoriamente 3 jogadores em cada área de jogo (área central, de ataque e defesa). Dentro da sua área, os jogadores atacam e defendem e podem deslocar-se livremente, não podendo invadir a área alheia. Os jogadores podem adentrar o círculo de pontuação livremente, mas não podem fazer uma cesta de dentro dele. Um passe pode ser feito de uma área à outra, desde que nenhuma seja pulada (ou seja, a bola deve obrigatoriamente passar pela área central).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou duas mãos ou antebraços, sendo proibido o contato, mesmo que não intencional, com outra parte do corpo. Rebater a bola com os punhos fechados ou com as costas da mão também é proibido. Com a bola, o jogador da equipe de ataque pode segurá-la e movimentá-la (inclusive trocando de mãos pelo ar), desde que permaneça com os pés imóveis, exceto em dois casos: se recebe a bola estando em deslocamento, situação em que pode dar alguns passos até conseguir chegar à posição estacionária (desde que os passos sejam claramente utilizados para frenagem); e se o jogador que atua na área de ataque posiciona-se para um arremesso (neste caso, ele pode enquadrar, ou seja, virar de frente para a cesta, mexendo um ou os dois pés, desde que não se desloque, ou seja, que não avance para frente, trás ou lados). Para adquirir o domínio, o jogador pode quicar a bola uma única vez no chão. Quando em posse de bola, o jogador tem 2 segundos para passá-la ou, sendo um jogador que atua na área de ataque, 5 segundos para arremessá-la. Não é permitido entregar a bola em mãos para um companheiro. O arremesso à cesta obrigatoriamente deve ser realizado com movimento de

baixo para cima e com ambas as mãos, sendo permitido ao arremessador elevar as mãos/braços acima dos ombros apenas simultaneamente ou após a soltura da bola (chamado arremesso de lavadeira). O arremessador tem liberdade plena para arremessar, sem marcação e sem distrações feitas pelos adversários. O portador da bola não pode realizar fintas, que são restritas aos jogadores sem bola da equipe de ataque em busca da desmarcação. Sem a bola, os jogadores da equipe de ataque podem se deslocar livremente (dentro da área em que atuam). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro companheiro sem bola e disputar bolas sem posse e rebotes (neste último caso, somente se for um jogador que atua nas áreas de ataque ou defesa). Um jogador da equipe de ataque não pode estabelecer contato físico intencional com um adversário.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe de ataque (com ou sem bola) ou espaço do campo/quadra pode ser defendido e por quantos jogadores de defesa a equipe desejar (respeitando-se as áreas de atuação de cada jogador), desde que sem contato físico. Além disso, os jogadores da equipe de defesa não podem estar a menos de 1 metro do portador da bola (se estiverem quando ele receber a bola, devem afastar-se ou ao menos não interferir de qualquer forma em sua ação). Dessa forma, os jogadores da equipe de defesa não podem tirar a bola das mãos do portador da bola, nem bloquear seus passes e arremessos (mas podem interceptar passes se estiverem a, no mínimo, 1 metro do portador da bola). Se o jogador da equipe de ataque claramente se posicionar para arremessar, nenhum adversário pode permanecer entre ele e a cesta, exceto se mantiver



distância suficiente para não atrapalhar o arremesso. Durante um arremesso, ainda, todos os jogadores devem estar com os braços abaixo da linha dos ombros e em posição estacionária ou realizando deslocamentos leves até que a bola deixe as mãos do arremessador. Ou seja, o arremessador não pode ser impedido, atrapalhado ou distraído de qualquer maneira enquanto realiza o arremesso. Um jogador da equipe de defesa pode marcar próximo (pressionando) ou distante (cercando) de um jogador sem bola da equipe de ataque, desde que, se estiver a menos de 1 metro deste, não esteja de costas para a bola. Respeitando essa regra de distanciamento/ posicionamento, os jogadores da equipe de defesa podem marcar os jogadores sem bola da equipe de ataque tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à cesta (posicionando-se na linha da cesta) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar coberturas e dobras (ajudas não são necessárias, pois o portador da bola não pode se deslocar, e dobras são praticamente impossíveis em razão do limite de tempo do adversário com bola em mãos e das próprias limitações de marcação impostas pelas regras). Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe de ataque ou de posição com um companheiro (dentro de sua área de atuação) e pode disputar bolas sem posse e rebotes (neste último caso, somente se for um jogador que atua nas áreas de ataque ou defesa).



ROLLER BASKETBALL (ROLLER SKATE BASKETBALL OU IN-LINE BASKETBALL ROLLER BBALL)



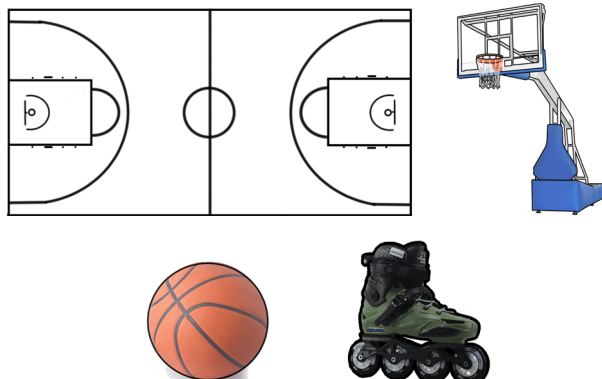
ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e cada meia quadra, a partir de cada linha de fundo, apresenta uma área semicircular com raio de 6,75 metros, que é a linha de 3 pontos. A área retangular em cada meia quadra chama-se área restritiva ou garrafão. Sua linha horizontal, paralela e a 5,8 metros da linha de fundo, serve para cobrança dos lances livres (cobrança de falta sem defesa). O retângulo como um todo serve para o posicionamento dos demais jogadores durante a cobrança dos lances livres.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal de 45 centímetros de diâmetro, posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada e a 3,05 metros de altura do solo, preso a um painel retangular em posição vertical, chamado tabela (1,8 metros de



largura por 1,05 metros de altura). Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *basketball* ou semelhante. Os jogadores obrigatoriamente devem estar sobre patins, que pode ser o *skate roller* (duas rodas na frente e das atrás) ou o *in-line* (quatro rodas em linha, de acordo com o definido pelos participantes ou organizadores da competição. Devem usar também capacetes de patinação/ciclismo. Proteções de joelhos e cotovelos são opcionais.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete sua 5ª falta no jogo ou comete uma falta violenta, é expulso do jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.



Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, são realizados tantos tempos extras de 5 minutos quanto forem necessários, até que, ao final de um deles, uma equipe esteja à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. Um jogador de cada equipe fica dentro do círculo central e os demais fora, em qualquer meia quadra. No período subsequente, inicia com bola a equipe que não iniciou no anterior, a partir de uma cobrança de lateral. Após uma cesta, basta um jogador da equipe que a sofreu pegar a bola e continuar o jogo conduzindo-a (com quique) ou passando-a (se ela sair de quadra após a cesta, a equipe que a sofreu cobra o lateral/fundo). Quando a bola sai de quadra, é reposta do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de cobrança de lateral ou fundo. Os defensores não precisam manter distância, mas não podem pisar ou ultrapassar a linha limítrofe e o cobrador pode distanciar-se dessa linha para melhorar o ângulo de passe. Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando ou se for a quinta ou subsequente falta da equipe naquele período de jogo, a equipe adversária recebe um lance livre em vez de cobrança de lateral/fundo (se for pela quinta ou subsequente falta adversária, o lance livre vale 2 pontos; se for no ato do arremesso e o atacante errar o arremesso, o lance livre vale o valor do arremesso tentado; se o atacante acertar o arremesso enquanto sofre a falta, recebe o valor do arremesso e mais



1 ponto extra). O lance livre é cobrado de trás da linha do lance livre e os demais jogadores devem estar fora das laterais da área restritiva ou fora da linha de 3 pontos.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos de fora da linha de 3 pontos, valem 3. Se feitas de dentro dessa linha, valem 2 pontos. Se um jogador sofre uma falta enquanto arremessa e acerta o arremesso, recebe o valor dos pontos e mais 1 ponto extra. Se um jogador sofre uma falta enquanto arremessa e erra o arremesso, recebe um lance livre com valor equivalente ao do arremesso tentado. Se o jogador recebe um lance livre decorrente da 5ª ou subsequente falta da equipe adversária no período, ele vale 2 pontos (contudo, a regra da falta em um jogador em ato de arremesso sobrepõe-se sobre a regra de limites de faltas coletivas).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: quando a equipe adquire a posse de bola em sua meia quadra de defesa, tem 8 segundos para levá-la à meia quadra de ataque; nenhum atacante sem bola pode permanecer mais do que 3 segundos consecutivos dentro do garrafão adversário; o bloqueio ou corta-luz somente é permitido dentro da linha de 3 pontos do ataque.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, quicá-la (apenas com uma das mãos, mas podendo transferir a bola de uma para outra por meio do próprio quique), passá-la e arremessá-la. Se estiver parado segurando a bola, pode pivotar (mover um pé enquanto o outro permanece fixo), mas não pode mover o pé de apoio. Para se deslocar com bola, precisa concomitantemente quicá-la. Se parar o quique, não pode mais quicar. Pode também dar até duas patinadas segurando a bola, desde que esteja em deslocamento prévio (quando para de quicar ou recebe um passe) e que solte a bola antes de completar a terceira patinada (pode deslizar por até 3 metros antes de passar ou arremessar a bola). Pode também deslizar até 3 metros quando recebe e bola em movimento. Depois do deslize deve parar e realizar alguma das ações permitidas com bola. O jogador pode permanecer um máximo de 3 segundos segurando a bola (parado, deslizando ou pivoteando). O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra das patinadas segurando a bola. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (somente dentro da linha de 3 pontos de ataque), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem

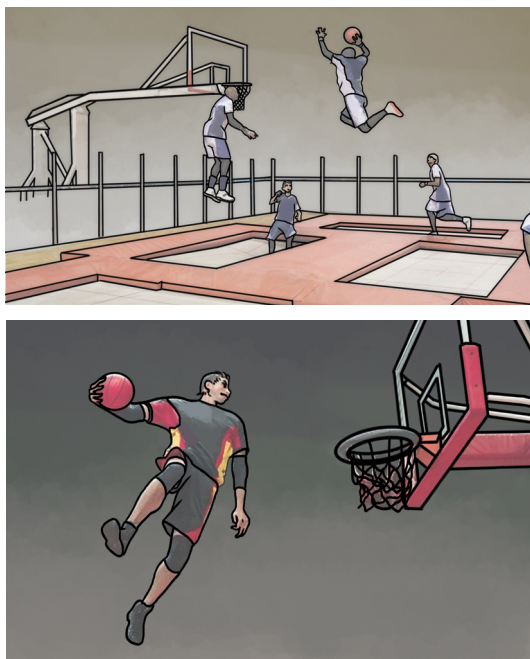
posse. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. A equipe tem um máximo de 24 segundos para realizar o arremesso. Um jogador não pode tocar intencionalmente os patins na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante que está de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos ou do quique do atacante), bloquear passes e arremessos (toco). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-



se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra dos patins na bola.

SLAMBALL (TRAMPOLINE BASKETBALL)



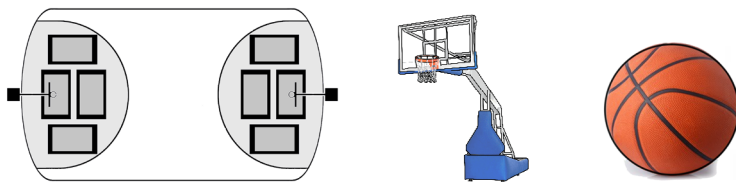
ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (29,6 por 17,4 metros). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra há uma área da primavera, que consiste em um espaço formado por quatro trampolins elásticos retangulares, cada um deles com 4,27 por 2,13 metros. Dois deles são mais largos que compridos, próximos um do outro, abaixo da cesta. Em cada lado deles há um trampolim mais comprido do que largo. Entre e ao redor dos trampolins, há uma área acolchoada. Os trampolins são chamados de canteiros e a área acolchoada é



chamada de ilha. Todo o restante da quadra, chamado de quadra aberta, é formado por superfície rígida (madeira, cimento). A partir de cada linha de fundo, há uma área semicircular com raio de 6,75 metros (linha de 3 pontos). A quadra é cercada por um muro de vidro/acrílico com 2,4 metros de altura.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal de 45 centímetros de diâmetro, posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada e a 3,05 metros de altura metros do solo, preso a um painel retangular em posição vertical, chamado tabela (1,8 metros de largura por 1,05 metros de altura). O aro é acolchoado e há uma pequena rede presa abaixo dele, aberta também na extremidade de baixo.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. A exceção é a posição de *stopper* (equivalente a um goleiro), que apresenta alguns direitos especiais, mas que não pode ser considerado um papel diferente de jogo porque qualquer jogador pode assumir essa posição a qualquer momento (desde que não haja mais de um por equipe). Dessa forma, embora haja essa especificidade de posição, como qualquer jogador pode

ser o *stopper* a qualquer momento, todos os jogadores têm os mesmos deveres e direitos (dentre estes, o de ser o *stopper* da equipe). As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 5 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, é realizada uma série de dois *face-offs* (pênaltis) para dada equipe. Se o empate persistir, realizam-se séries de um *face-off* por equipe, até que uma equipe marque mais pontos que a outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. Nos períodos subsequentes, o jogo reinicia da mesma forma. Após uma cesta, a bola é repostada pela linha de fundo, pela equipe que a sofreu. Quando a bola sai de quadra, em caso de violações, em caso de faltas cometidas na quadra aberta e em caso de faltas cometidas por um jogador na área da primavera em que ataca, o jogo também reinicia com um sobe-dois. Em caso de faltas cometidas por um jogador na área da primavera em que defende, a equipe ofendida cobra um *face-off*. Na cobrança, o atacante escolhe se inicia por um trampolim lateral ou pelo trampolim frontal. Desde que dentro da meia quadra de ataque, pode tomar impulso (se correr, deve concomitantemente driblar a bola) para saltar sobre o trampolim, do qual deverá pular diretamente em direção à cesta. Um defensor mantém-se logo atrás do trampolim inferior. Ambos se enfrentam no ar, caso haja sincronismo de seus respectivos saltos. Após o *face-off*, havendo ou não a cesta, a posse de bola continua com o ataque, sendo repostada a partir da linha lateral. Entretanto, se uma das equipes já cometeu três



faltas no período quando recebe uma falta de *face-off*, precisa fazer a cesta na cobrança para ter direito à posse de bola subsequente. Quando uma equipe comete a 4ª e subsequentes faltas dentro da área da primavera que defende ao longo de todo o jogo, em vez de conceder um *face-off* à equipe adversária, concede automaticamente 2 pontos.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos de fora da linha de 3 pontos, valem 3. Se feitas a partir de arremesso realizados de dentro dessa linha, valem 2 pontos. Se feitas a partir de enterradas (quando o jogador insere a bola na cesta em vez de arremessar) após saltos nos trampolins, valem 3 pontos. Se feitas a partir de um *face-off* (espécie de pênalti), valem 2 pontos em caso de arremesso e 3 pontos em caso de enterrada. Quando uma equipe sofre a sua 4ª e subsequentes faltas dentro da área da primavera que ataca, ganha 2 pontos automaticamente a cada uma delas em vez de cobrar o *face-off*.

Ocupação do espaço de jogo: a ocupação da quadra aberta é livre para os jogadores, mas a área da primavera, canteiros e ilha apresenta vários condicionantes de ocupação e ação: nenhum jogador pode ser tocado na área da primavera, seja nos trampolins, seja na ilha (se houver contato, é considerado sempre falta do defensor, exceto em tentativas deliberadas de agressão por parte

do atacante); após um salto em um trampolim, o atacante com bola precisa soltá-la, passando ou arremessando; o atacante somente pode realizar um segundo pulo nos trampolins se participar diretamente da tentativa de finalização (estando com bola ou recebendo-a no ar para uma ponte aérea); um atacante sem bola não pode entrar na área da primavera (se estiver dentro dela, pode tentar recuperar a bola); o atacante com bola não pode pular de um trampolim para outro sem soltar a bola (pode fazer um passe para si mesmo); o atacante com bola somente pode adentrar o trampolim inferior se receber um passe no ar; dois atacantes não podem estar ou pular no trampolim inferior ao mesmo tempo; um jogador com bola não pode sair da área da primavera, mas pode passá-la para si mesmo por intermédio do muro, recebendo-a na quadra aberta; nenhum defensor pode adentrar a área da primavera depois que a bola a adentrou (por isso é comum que a equipe mantenha um jogador, chamado *stopper*, dentro dela durante a maioria do tempo, como o goleiro do *football*); qualquer defensor pode ser o *stopper* a cada momento do jogo; o *stopper* pode manter-se logo atrás do trampolim inferior e é o único que pode pular continuamente no trampolim inferior, desde que com trajetória ascendente e descendente, sem sair do trampolim; os demais defensores não podem realizar mais de um salto no mesmo trampolim; se o defensor do trampolim inferior estiver entre o atacante e a cesta em uma tentativa de enterrada, pode tentar bloquear a bola mesmo que toque nas mãos ou braços do atacante; os defensores podem bloquear qualquer arremesso à cesta, mesmo que realizados de fora da linha de 3 pontos, desde que enquanto a bola ainda esteja em trajetória ascendente



(exceto no caso das enterradas, quando o bloqueio pode ser feito durante a trajetória descendente); os defensores não podem pendurar-se no aro para obter vantagem, mas podem fazê-lo após uma defesa, para evitar quedas desequilibradas; dois jogadores de uma mesma equipe não podem estar na ilha ao mesmo tempo e um jogador não pode permanecer na ilha por mais de 3 segundos; para tanto, não pode pular em um trampolim e voltar para a ilha (para não incorrer na regra dos 3 segundos, ele precisa sair da área da primavera); atacantes não podem adentrar o trampolim inferior diretamente a partir da ilha.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e quicá-la (apenas com uma das mãos, mas podendo transferir a bola de uma para outra por meio do próprio quique). Se estiver parado segurando a bola, pode pivotear (mover um pé enquanto o outro permanece fixo), mas não pode mover o pé de apoio. Na quadra aberta, para se deslocar com bola, precisa concomitantemente quicá-la. Se parar o quique, não pode mais quicar. Pode também dar até dois passos segurando a bola, desde que esteja em deslocamento prévio (quando para de quicar ou recebe um passe) e que solte a bola antes de completar o terceiro passo. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. Se o apoio do pé do primeiro ou segundo passo for realizado em um trampolim, o jogador pode impulsionar-se nele utilizando os dois pés e depois saltando. Se o jogador próximo à área da primavera recebe a bola, pode saltar sobre o trampolim sem quicar a bola ou dar passos. Quando o jogador faz o passe para si mesmo por intermédio do muro, não pode se deslocar



com quique, mas pode passar a um companheiro ou arremessar. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra dos passos segurando bola. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando as restrições de uso da área da primavera). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, estejam imóveis), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe tem um máximo de 15 segundos para realizar o arremesso. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que na quadra aberta. Na área da primavera, as restrições de ocupação do espaço e ação dos jogadores supramencionadas devem ser respeitadas. Nessa área, o contato físico permitido é somente do defensor que se encontra no trampolim inferior, entre o atacante e a cesta e que tenta fazer um bloqueio de enterrada, podendo tocar nas mãos ou braços do atacante. Qualquer outro contato físico é faltoso. Na quadra aberta, os defensores podem estabelecer contato físico com os atacantes. Sobre um atacante (com ou sem bola) parado, o contato físico

é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Sobre um atacante com bola em movimento, o contato físico ocorre por meio de *tackles* (placagens), ou seja, empurrões ou ombradas (agarrões e golpes são proibidos) pela frente ou lado do atacante. Se for ultrapassado, o defensor pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta) ou mesmo realizar uma placagem, desde que já esteja ao lado ou à frente do atacante. Em qualquer local, os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e o defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos ou do quique do atacante), bloquear passes e arremessos (toco). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os atacantes sem bola somente podem receber contato físico quando estão parados. Os defensores podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola.



SWISS KORBBALL



ESTRUTURA GERAL

Espaço: o campo/quadra é retangular (30 a 40 por 20 a 25 metros), sendo as maiores medidas e superfície macia (grama) para o jogo em campo aberto (*outdoor*) e as menores medidas e superfície rígida (madeira, cimento) para o jogo em quadra fechada (*indoor*). No centro há uma linha de 1 metro de comprimento, paralela às linhas de fundo. Centralizada a partir de cada linha de fundo há uma área quadrada com 3 metros de lado.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal com 45 centímetros de diâmetro, posicionado sobre a linha de fundo, de maneira centralizada e a 3 metros de altura do solo. Abaixo do aro de 45 centímetros de diâmetro, há um aro com diâmetro menor, com uma rede presa entre os dois.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *football association* (*soccer*), mas mais pesada.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores de linha em campo aberto (*outdoor*) ou 5 jogadores de linha em quadra fechada (*indoor*), não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 ou 5 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 5 minutos. Se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser excluído e desqualificado, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim da partida.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado do centro do campo/quadra, pela equipe vencedora do sorteio. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar a, no mínimo, 1,5 metros da bola. No segundo tempo, o jogo inicia da mesma



forma. Após uma cesta, a bola é repostada pela equipe que a sofreu a partir de um passe livre realizado de dentro do quadrado. A bola deve ser passada para fora dele e nenhum jogador pode defendê-la até que tenha saído (atacantes e defensores até podem estar dentro do quadrado, mas só podem receber/defender a bola fora dele). Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada da mesma forma. Já quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe adversária a partir de um passe livre cobrado da quina do campo/quadra. Se a bola sai pela linha lateral, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de arremesso livre, do local em que ocorreu. O cobrador pode arremessar à cesta ou passar a bola. Em todas as cobranças, nenhum jogador que estiver a menos de 1,5 metros da bola pode interferir na cobrança (companheiros não podem receber a bola e adversários não podem defendê-la). Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando ou se for muito recorrente ou violenta, a equipe adversária cobra um pênalti (se o atacante acertar o arremesso, vale o ponto e o pênalti não é cobrado). O pênalti é cobrado da linha frontal do quadrado e os demais jogadores devem estar fora da lateral do quadrado ou a, no mínimo, 1,5 metros da bola. Em todas as cobranças, o cobrador deve ter ao menos parte de um dos pés no chão até que solte a bola.



DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. As cestas podem ser feitas de qualquer lugar do campo/quadra.

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

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e quicá-la (apenas com uma das mãos, mas podendo transferir a bola de uma para outra por meio do próprio quique). Segurando a bola, o jogador não pode jogar de uma mão à outra (mas pode entregar de uma à outra ou segurar com ambas), pode dar até 2 passos e manter a posse por, no máximo, 3 segundos. Se parar o quique, não pode mais quicar, mas adquire o direito de mais 3 segundos e 2 passos. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra dos passos segurando bola. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes

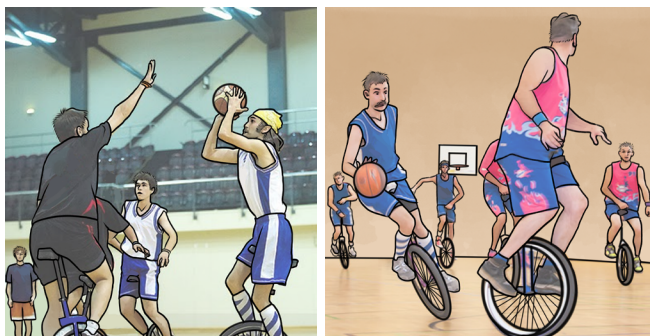
e bolas sem posse. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. Não há tempo de ataque, mas se a equipe realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade, o árbitro dá um sinal e inicia uma contagem até 10 segundos, dentro dos quais a equipe é obrigada a finalizar (se não o fizer, perde a posse da bola).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo/quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação do atacante sem bola, os defensores somente podem estabelecer contato físico se estiverem eretos e com os dois braços colados no corpo ou estendidos acima da cabeça. Neste caso, podem até encostar no atacante, desde que não toquem na bola e não empurrem, atinjam, segurem, agarrem (abracem) de qualquer maneira. Se for ultrapassado, pode correr e tentar recuperar sua posição (normalmente entre o atacante e a cesta). O defensor do atacante com bola não pode tirar a bola de suas mãos, mas pode desarmar ou roubar uma bola quicada e pode bloquear passes e arremessos quando a bola já deixou a mão do atacante. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores dos atacantes sem bola podem marcá-los próximos (pressionando) ou distantes (cercando). Podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas,



coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

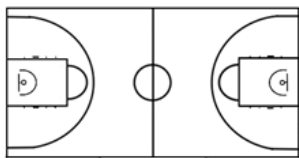
UNICYCLE BASKETBALL (MONOBASKET)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e cada meia quadra, a partir de cada linha de fundo, apresenta uma área semicircular com raio de 6,75 metros, que é a linha de 3 pontos. A área retangular em cada meia quadra chama-se área restritiva ou garrafão. Sua linha horizontal, paralela e a 5,8 metros da linha de fundo, serve para cobrança dos lances livres (cobrança de falta sem defesa). O retângulo como um todo serve para o posicionamento dos demais jogadores durante a cobrança dos lances livres.

Alvo: é a cesta, que se trata de um aro horizontal de 45 centímetros de diâmetro, posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada e a 3,05 metros de altura do solo, preso a um painel retangular em posição vertical, chamado tabela (1,8 metros de largura por 1,05 metros de altura). Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *basketball* ou semelhante. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem sobre monociclos com roda de, no máximo, 64 centímetros de diâmetro.

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, são realizados tantos tempos extras de 5 minutos quanto forem necessários, até que, ao final de um deles, uma equipe esteja à frente no placar.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto, no centro da quadra. Um jogador de cada equipe fica dentro do círculo central e os demais fora, em qualquer meia quadra. No período subsequente, inicia com bola a equipe que não iniciou no anterior, a partir de uma cobrança de lateral. Após uma cesta, a bola é reposta pela linha de fundo, pela equipe que a sofreu. Quando a bola sai de quadra,



é reposta do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de cobrança de lateral ou fundo. Os defensores não precisam manter distância, mas não podem pisar ou ultrapassar a linha limítrofe e o cobrador pode distanciar-se dessa linha para melhorar o ângulo de passe. Se a falta acontecer em um jogador que está arremessando ou se for a quinta ou subsequente falta da equipe naquele período de jogo, a equipe adversária recebe lances livres em vez de cobrança de lateral/fundo (se for pela quinta ou subsequente falta adversária, são 2 lances livres; se for no ato do arremesso e o atacante errar o arremesso, são tantos lances livre quanto o valor do arremesso; se for no ato do arremesso e o atacante acertar o arremesso, os pontos valem e o atacante ganha um lance livre de bônus). O lance livre é cobrado de trás da linha do lance livre e os demais jogadores devem estar fora das laterais da área restritiva ou fora da linha de 3 pontos.

DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos de fora da linha de 3 pontos, valem 3. Se feitas de dentro dessa linha, valem 2 pontos. E se feitas a partir de um lance livre, valem 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há três

condicionantes: quando a equipe adquire a posse de bola em sua meia quadra de defesa, tem 8 segundos para levá-la à meia quadra de ataque; quando a equipe está com a bola na meia quadra de ataque, não pode retorná-la à meia quadra de defesa; nenhum atacante sem bola pode permanecer mais do que 3 segundos consecutivos dentro do garrafão adversário.

Dinâmica do ataque: para tocar na bola ou interferir de qualquer forma na jogada, o jogador deve estar montado no monociclo, com o banco sendo segurado por uma mão ou entre as pernas e com um pé em cada pedal. Depois de montado, o jogador não pode tocar qualquer parte do corpo no chão ou em um jogador desmontado. Contudo, para arremessar ou salvar uma bola que está saindo pelas linhas limítrofes, o jogador pode saltar do monociclo, o abandonando por completo. Para arremessar, pode também retirar um ou os dois pés dos pedais. Em qualquer ação, o jogador não pode gerar risco à integridade física dos demais. Se o jogador cai do monociclo e não consegue montar a tempo de não interferir no lance, deve afastar-se com o monociclo ou, sendo impossível, sem ele (mas deve tentar ao menos parar o monociclo). Se um monociclo desmontado parado prejudica a ação do adversário, há uma violação e este repõe a bola. Se um monociclo desmontado em movimento prejudica a ação do adversário, há uma falta. A manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, quicá-la (apenas com uma das mãos, mas podendo transferir a bola de uma para outra por meio do próprio quique), passá-la e arremessá-la. Se estiver parado segurando a bola, pode pivotear. O pivoteamento no *unicycle basketball* é feito com a

manutenção de um pé de apoio no pedal, para baixo, enquanto o outro pé realiza meias rotações no monociclo, para frente e para trás, sem trocar o pé de apoio. O pivoteamento é considerado também quando o jogador mantém os pés lado a lado, forçando viradas para direita e esquerda com o corpo. Em qualquer dos casos, para não haver dúvidas, basta que o jogador mantenha-se dentro de um diâmetro de 1 metro marcado do ponto em que iniciou o pivoteamento. Para se deslocar com bola, precisa concomitantemente quicá-la. Se parar o quique, não pode mais quicar. É possível também dar até duas pedaladas (uma rotação completa do pneu, vez que cada pedalada gera uma meia rotação do mesmo) segurando a bola, desde que o jogador, antes de fazê-lo, esteja em deslocamento prévio e que, depois das pedaladas, solte a bola (passe ou arremesso). O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra das pedaladas segurando bola (se o jogador saltar, é obrigado a arremessar ou saltar, não podendo voltar à montada em posse de bola). O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Se estiver marcado de perto por um defensor, deve realizar alguma ação (quique, passe etc.) dentro de 5 segundos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola,

disputar rebotes e bolas sem posse. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque. A equipe tem um máximo de 24 segundos para realizar o arremesso. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé ou o monociclo na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque. O mesmo vale para um toque na bola feito por um jogador desmontado.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante que está de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos ou do quique do atacante), bloquear passes e arremessos (toco). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe),



tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Como os atacantes, somente podem participar das jogadas se estiverem montados no monociclo e respeitando a regra do pé ou monociclo na bola.



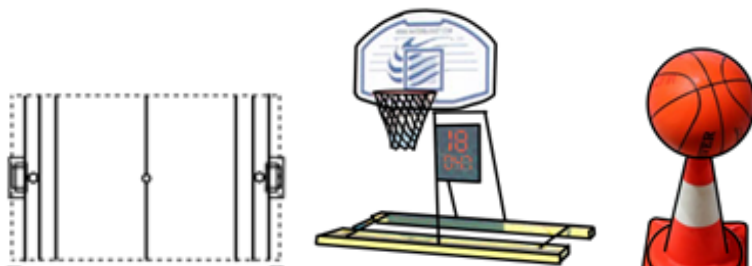
WATERBASKET (WATER BASKETBALL OU BASQUETE AQUÁTICO)



ESTRUTURA GERAL

Espaço: a quadra é retangular (15 a 20 por 10 a 15 metros), em piscina com, no mínimo, 1,8 metros de profundidade. É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra há duas linhas, uma a 2 metros (linha vermelha) e a outra a 4 metros (linha amarela) de cada linha de fundo (paralelas a estas).

Alvo: é a cesta flutuante, formada por um aro de 45 centímetros de diâmetro posicionado a 1,30 metros da superfície da água, preso a uma tabela de 95-115 metros de largura por 60-65 metros de altura. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo. A tabela da cesta deve estar exatamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *basketball*, mas menor e mais leve que ela.

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 8 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, é realizado um período extra de 3 minutos. Se o empate persistir, realiza-se uma série de 5 lances livres para cada equipe. Se o empate ainda persistir, realizam-se séries de 1 lance livre para cada equipe, até que uma acerte e a outra erre.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com a bola sendo lançada pelo árbitro ao centro da piscina. Todos os jogadores devem estar em contato com a respectiva linha de fundo, podendo nadar até a bola assim que é lançada. Os períodos subsequentes iniciam da mesma forma. Após uma cesta e quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último pela equipe atacante, a bola é reposta por meio de tiro de



meta (passe livre) cobrado próximo à linha de fundo (a bola não pode ser passada diretamente à frente da meia quadra). Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada por meio de passe livre realizado pela equipe atacante, da intersecção da linha vermelha com a linha lateral. Após violações e faltas leves, a bola é repostada do local por meio de passe livre. Após faltas intensas cometidas na meia quadra de ataque da equipe infratora, a bola é repostada do local por meio de passe livre. Os defensores devem manter uma distância razoável das cobranças. Após faltas intensas cometidas na meia quadra de defesa da equipe infratora, a equipe ofendida cobra 2 lances livres. Se a falta acontece sobre um jogador que está arremessando e ele acerta o arremesso, valem os pontos e ele ganha um lance livre de bonificação. Se a falta acontece sobre um jogador que está arremessando e ele erra o arremesso, ele recebe tantos lances livre quanto o valor do arremesso tentado. O lance livre é cobrado de trás da linha amarela e os demais jogadores ficam à frente da linha vermelha, intercalando-se lado a lado nos dois lados da cesta, com um corredor vazio de 2 metros entre eles (semelhante aos lances livres do *basketball*).



DINÂMICA FUNCIONAL

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, diretamente no aro ou com auxílio da tabela. As cestas têm diferentes valores: se feitas de arremessos de trás da linha amarela (linha de 4 metros), valem 3. Se feitas da frente dessa linha, valem 2 pontos. E se feitas a partir de um lance livre, valem 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas um condicionante: um atacante sem bola à frente da linha amarela pode estar à frente do último defensor (impedimento). Ou seja, se um atacante sem bola está à frente da linha amarela, deve ter ao menos um defensor entre ele e a linha de fundo. Mesmo que o atacante não participe da jogada, há o impedimento.

Dinâmica do ataque: nenhum jogador pode encostar o pé no chão ou submergir enquanto a bola estiver em jogo. A manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque em outra parte do corpo (exceto o punho fechado). A bola deve ser sempre mantida sobre ou acima da superfície da água, embora haja certa tolerância a situações em que afunda brevemente, como no caso de uma disputa ou no momento em que o jogador a empunha para passar, arremessar ou lançar para frente durante a condução. Com a bola, o jogador pode passá-la, arremessá-la e conduzi-la (nadando e lançando-a à frente de forma que mantenha-se à frente do peito e sobre a superfície). Conduzir a bola levantada sobre a água ou a manipulando com as duas mãos simultaneamente



constitui uma infração. Quando o jogador está parado, pode levantar a bola acima da superfície da água e também segurá-la com ambas as mãos, desde que durante um máximo de 3 segundos. Após esse tempo, deve passar, arremessar ou lançar a bola na água e conduzi-la. Se o jogador levanta a bola da superfície da água e opta por lançá-la na água e conduzir, pode parar e levantá-la novamente, mas não pode mais conduzi-la. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe tem um máximo de 24 segundos para realizar o arremesso. Um atacante não pode ajudar um companheiro a mover-se sobre ou acima da superfície da água. Um atacante também não pode intencionalmente espirrar água ou gerar contato físico contra um defensor (nos corta luzes, o atacante para próximo ao defensor, mas, se o contato físico acontecer, é provocado pelo próprio defensor). A única exceção ocorre quando o atacante com bola encontra-se marcado de perto, caso em que pode usar um braço como proteção entre o defensor e a bola, a fim de conseguir passá-la ou arremessá-la.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Se for ultrapassado, o defensor pode nadar e retomar a posição defensiva



(normalmente entre o atacante e a cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo (tirá-la das mãos ou da condução do atacante) ou roubar-lhe a bola, desde que ela esteja sobre a água (o defensor não pode tirar a bola da mão do atacante que a segura acima da superfície da água) e pode bloquear passes e arremessos (toco), desde que a bola já tenha deixado a mão do atacante. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Um defensor não pode ajudar um companheiro a mover-se sobre ou acima da superfície da água. Um defensor também não pode intencionalmente espirrar água contra um atacante.

REFERÊNCIAS

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

AMATEUR FEDERATION OF ROLLER BASKETBALL. Disponível em: <https://www.facebook.com/IndianRollerBasketball/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

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

BEACH NETBALL. Disponível em: <https://www.beachnetball.com.au/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE CESTOBALL. Disponível em: <http://www.cadc.org.ar/index.php>. Acesso em: 01 ago. 2021.

DAOLIO, J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos: modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, Brasília v. 10, n. 4, p. 99-104, out. 2002.

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

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL. Disponível em: <http://www.fiba.basketball/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FIBA3X3. Disponível em: <https://fiba3x3.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021

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

GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. *Metodologia do ensino dos esportes coletivos*. Vitória: UFES, 2012.

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

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

GRECO, P. J.; BENDA, R. N. (org.). *Iniciação esportiva universal*. Volume 2: Metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

GRECO, P. J. Capacidade de jogo e aprendizagem tática nos modelos de ensino-aprendizagem incidental. In: NASCIMENTO, J. V.; RAMOS, V.; TAVARES, F. (org.). *Jogos desportivos: formação e investigação*. Florianópolis: UDESC, 2013. p. 485-512. (Coleção Temas em Movimento v. 4)

GRÉHAIGNE, J-F.; RICHARD, J-F.; GRIFFIN, L. *Teaching and learning team sports games*. New York: Routledge Falmer, 2005.

HALO BALL. Disponível em: <https://www.haloball.net/>. Acesso em: 19 jun. 2022.

HASTIE, Peter. *Student-designed games: strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development*. Champaign: Human Kinetics, 2010.

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

INLINE-BASKETBALL DEUTSCHLAND. Disponível em: <https://www.inline-basketball.de/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL KORFBALL FEDERATION. Disponível em: <https://korfball.sport/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

KORBBALL THURGAU TGTV. Disponível em: <https://korbball.tgtv.ch/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

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

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

MITCHELL, S.; OSLIN, J.; GRIFFIN, L. *Teaching sport concepts and skills: a tactical games approach*. 2. ed. Champaign: Human Kinetics, 2006.

NESSLER, L. *Korbball im Schulsport*. Dissertação de Mestrado. Georg-August-Universität Göttingen, Emtinghamen, Alemanha, 2010. Disponível em: <https://www.ntb-spiele.de/wp-content/uploads/2008/06/Korbball-im-Schulsport.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2021.

NETBALL. Disponível em: <https://netball.sport/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

NINH LY. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2n8JKmKRzNs>. Acesso em: 01 ago. 2021.

OFFICIALSLAMBALL. Disponível em: <https://www.facebook.com/officialslamball/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

OLIVEIRA, R. *Oliverbol*: um esporte para todos. Disponível em: <https://www.facebook.com/profricardooliveiraedf>. Acesso em: 21 out. 2021.

OLIVEIRA, R. *Oliverbol*: um novo esporte educacional para escola. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1ZZWD8Yg2og>. Acesso em: 21 out. 2021.

OLIVERBOLOFICIAL. Disponível em: <https://www.instagram.com/oliverboloficial/>. Acesso em: 21 out. 2021.

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

RINGBALL AS. Disponível em: <http://www.ringballsa.co.za/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

ROTH, K.; KRÖGER, C.; MEMMERT, D. *Jogos de rede e raquete*. São Paulo: Phorte, 2017.

ROTH, K.; MEMMERT, D.; SCHUBERT, R. *Jogos de arremesso*. São Paulo: Phorte, 2016.

RULES OF SPORT.COM. Disponível em: <https://www.rulesofsport.com/sports/slamball.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.

RUSSIAN REGBALL FEDERATION. Disponível em: <https://regbol.ru/?lang=en>. Acesso em: 20 fev. 2023.

SADI, R. S. *Pedagogia do esporte - descobrindo novos caminhos*. São Paulo: Ícone, 2010.

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

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

TSV BARRIEN VON 1913 E. V. Disponível em: <http://www.tsv-barrien.de/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WATERBASKET ITALIA. Disponível em: <https://www.waterbasket.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

WORLD INDOOR NETBALL ASSOCIATION. Disponível em: <http://www.worldindoornetballassociation.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WORLD NETBALL. Disponível em: <https://netball.sport/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

SOBRE O AUTOR

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

Maio de dois mil e vinte três, trinta e três anos da criação do Dia do Esportista, comemorado no dia dezenove de fevereiro.



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



ueaeditora



A Coleção Guia Funcional dos Jogos Esportivos de Bola apresenta 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 2 divide-se em duas partes: apresentação de uma Teoria Geral dos Jogos de Disputa de Bola, explicando e embasando tal categoria; e catálogo dos Jogos de Bola ao Cesto (cujo exemplo mais difundido é o basketball), primeira subcategoria dos jogos de disputa de bola selecionada para descrição funcional.