

Antônio Washington de Oliveira Júnior

# HOTBALL SPORT

Esporte coletivo de contato brasileiro



Periodicojs  
EDITORA ACADÊMICA

Antônio Washington de Oliveira Júnior

# HOTBALL SPORT

Esporte coletivo de contato brasileiro



Periodicojs  
EDITORA ACADÊMICA

### **Equipe Editorial**

Abas Rezaey	Izabel Ferreira de Miranda
Ana Maria Brandão	Leides Barroso Azevedo Moura
Fernado Ribeiro Bessa	Luiz Fernando Bessa
Filipe Lins dos Santos	Manuel Carlos Silva
Flor de María Sánchez Aguirre	Renísia Cristina Garcia Filice
Isabel Menacho Vargas	Rosana Boullosa

### **Projeto Gráfico, editoração e capa**

Editora Acadêmica Periodicojs

### **Idioma**

Português

### **Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

H832 Hotball Sport: esporte coletivo de contato Brasileiro. / Antônio Washington de Oliveira Júnior – João Pessoa: Periodicojs editora, 2023.

E-book: il. color.

E-book, no formato ePub e PDF.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-6010-042-8

1. Esporte coletivo. 2. Brasil. I. Oliveira Júnior, Antônio Washington de. II. Título.

CDD 796.1

Elaborada por Dayse de França Barbosa CRB 15-553

Índice para catálogo sistemático:

1. Esporte: 796.1

**Obra sem financiamento de órgão público ou privado**

**Os trabalhos publicados foram submetidos a revisão e avaliação por pares (duplo cego), com respectivas cartas de aceite no sistema da editora.**

**A obra é fruto de estudos e pesquisas da seção de Estudos Interdisciplinares em Ciências Humanas da Coleção de livros Humanas em Perspectiva**



**Filipe Lins dos Santos  
Presidente e Editor Sênior da Periodicojs**

CNPJ: 39.865.437/0001-23

Rua Josias Lopes Braga, n. 437, Bancários, João Pessoa - PB - Brasil  
website: [www.periodicojs.com.br](http://www.periodicojs.com.br)  
instagram: @periodicojs

# *Prefácio*



A coleção de ebooks intitulada de Humanas em Perspectiva tem como propósito primordial a divulgação e publicação de trabalhos de qualidade nas áreas das ciências humanas que são avaliados no sistema duplo cego.

Foi pensando nisso que a coleção de ebooks destinou uma seção específica para dar ênfase e divulgação a trabalhos de professores, alunos, pesquisadores e estudiosos das áreas das ciências humanas. O objetivo dessa seção é unir o debate interdisciplinar com temas e debates específicos da área mencionada. Desse modo, em tempos que a produção científica requer cada vez mais qualidade e amplitude de abertura para diversos leitores se apropriarem dos estudos acadêmicos, criamos essa seção com o objetivo de metodologicamente democratizar o estudo, pesquisa e ensino na área da ciências humanas.

Esse novo ebook produzido pelo pesquisador Antônio Washington de Oliveira Júnior apresenta um conjunto de explicações sobre essa nova modalidade esportiva, permitindo que o seu conteúdo sistematizado sirva de orientação e divulgação da prática.

**Filipe Lins dos Santos**

**Editor Sênior da Editora Acadêmica Periodicojs**



# *Sumário*



APRESENTAÇÃO

*8*

LISTA DE NOMES

*10*

INTRODUÇÃO

*12*

MARCO TEÓRICO

*19*

METODOLOGIA

*26*

DURAÇÃO DO JOGO

*32*

PONTUAÇÃO

*34*

*5*



REGRAS DO USO DO CORPO

*39*

DURAÇÃO DO JOGO

*47*

PONTUAÇÃO

*50*

REGRAS DO USO DO CORPO

*54*

POSIÇÕES POR ZONA

*59*

FALTAS

*61*

IDENTIFICAÇÃO DOS ATLETAS

*65*

ACRESCIMOS

*73*

*6*



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

75



# APRESENTAÇÃO



O Hotball Sport, é uma modalidade de esporte coletivo de contato, que foi criada no Brasil, suas regras, técnicas e materiais, traz em sua formação metodológica uma grande facilidade de acesso a todos: nos diversos espaços que podem ser praticados, na facilidade motora e dinâmica do jogo, na simplicidade das regras e nos instrumentos de baixo custo utilizados. Este esporte foi criado, em ocasião de ter percebido durante a sua vivência profissional, a importância da presença dos conteúdos de esporte coletivo nas práticas de educação física que é essencial na formação social do sujeito.

Onde as problemáticas identificadas eram responsáveis pela grande evasão dos escolares, acredita-se que devido as complexidades intelectuais de interpretação dos excessos das regras, a exigência de bagagem de habilidades motoras devido a dinâmica do jogo, a inacessibilidade de capacidade física típica, as condições espaciais e materiais das instituições de ensino, todas estas estavam inseridas. Tais questões tornaram a criação deste novo esporte, no caso o Hotball Sport, que foi um grande desafio que sanou pouco a pouco as necessidades dos sujeitos em questão, onde ocorreram ajustes e reajustes incessantes, até atingir um equilíbrio do que acreditava o autor.

Os esportes coletivos nos conteúdos de educação física, são de extrema relevância, pois envolvem atitudes nas resoluções de conflitos, onde quase sempre traz uma grande oportunidade de potencializar as inter-relações e as temáticas que envolvem o respeito, cidadania, ética, inclusão e valores morais que regem uma sociedade. E que sem estes, sua compreensão se torna enigmático, dificultando avanços mais consistentes nas interpretações e contribuições das relações sociais.

Acredita-se que o esporte, ou seja, as modalidades coletivas de contato, tem o papel de promover transformações nas relações pessoais. As regras, táticas e motivações intrínsecas e extrínsecas, manifesta conflitos, conflagração que devem ser indagadas pelos sujeitos, onde esses acabam descobrindo algo que foi dúvida em seu entendimento de mundo, e acabam ressignificando tais dúvidas, passando a serem portadores de valores humanizadores para o seu meio de convívio e si mesmo.

# LISTA DE NOMES



- BOLA QUENTE - HOTBALL
- CAMA – BED
- ELEVADOR – LIFT
- ENCAIXE – FIT
- CORRIDA DO CAMPEÃO - CHAMPION RACE
- ROCHA – ROCK
- COICE – KICK
- ATACANTE - STRIKER
- VELOCISTA – SPRINTER
- TERRA – LAND
- BLOQUEIO “T” – BLOCK “T”
- BLOQUEIO “X” – BLOCK “X”
- FRENTE – FRONT
- PARAFUSO – SPIN
- ESCOTA – SHEET
- JOGO LIMPO – FAIR PLAY
- REMISSÃO – LET-OFF



# INTRODUÇÃO



O Hotball Sport é um esporte genuinamente brasileiro, desenvolvido no Brasil, na região nordeste, especificamente no município de Parnamirim/RN, desde 2006, mas só a partir de 2012 que se iniciou a divulgação da modalidade, pois de 2006 à 2011 ainda passava por um momento de elaboração e adaptação científica, onde houveram estudos voltados aos tipos de quedas, regras, técnicas, equipamentos ideais, espaços específicos e as condições de adaptação psicomotora dos sujeitos, fossem esses neurotipicos ou não.

Em 2006, o autor teve um insight, ou seja, a alteridade que os esportes coletivos tinham a influenciar na relação interpessoal das crianças, jovens e adultos. Ele percebeu, que os conflitos gerados pela prática do esporte coletivo de contato, gerava desequilíbrios, que serviam de estímulos para ajustar os valores morais e éticos na educação dessas pessoas; que tinham um papel fundamental na relação interpessoal dos sujeitos envolvidos, assim, não podendo ficar de fora dos conteúdos de educação física escolar.

Esta modalidade coletiva de contato, teve como grande objetivo do autor, ser um esporte inclusivo e barato, acreditava que se considerasse as condições sociais, intelectuais e emocionais dos praticantes, assim como também, os déficits motores e prováveis situações de risco a lesões, poderíamos conseguir um esporte que atendesse grande parte, dos que seriam a parte das problemáticas voltadas as evasões dos esportes coletivos de contato na escola.

Observou-se, que durante as práticas de esportes coletivos de contato, haviam muitas discussões, encontrões, pancadas, que quase sempre gerava desconforto físicos e emocionais, dependendo da região envolvida, provocando dores momentâneas em função dos contatos mais fortes entre os sujeitos e a divergências de entendimentos atitudinais, esses fatores eram os mais observados durante as práticas, e que geravam evasão, brigas e discursões. Sem falar das dificuldades de memorizarem as regras; e se adaptarem as complexidades motoras exigidas pelos esportes coletivos de contato. Daí, passou-se a pensar em criar uma modalidade que compensasse essas problemáticas, tornando-as mais atraente e rica no que concernia os valores pedagógicos.

Mas o autor apesar de reconhecer a importância do esporte coletivo, não conseguiu formular de imediato um esporte coletivo que complementasse tais problemáticas, apesar de estimular a prática de diversas modalidades coletivas em suas aulas de educação física, não encontrou nenhuma que atendesse a maioria dos sujeitos de forma acessível.

Em 2007, começou a priorizar as práticas da modalidade do basquetebol, pois acreditava ser uma das modalidades mais rica, no que envolvia os esportes coletivos. Esse esporte unia as capacidades perceptivas e funcionais amplas e complexas, visual, motora inferior e superior, força, potência e destreza. O basquete passou a ser a grande ferramenta de referência, nas práticas de esporte coletivo de contato, utilizada pelo autor, que cada vez mais percebia a importância dos conflitos e suas resoluções, em função das relações entre os sujeitos e a prática coletiva. O handebol, vôlei, futsal, futebol, natação, tênis e o hughby, bocha eram utilizados também com muita atenção nas práticas de educação física.

Daí entre 2008 e 2009, aconteceram as primeiras adaptações do Hotball Sport especificamente, onde foram criadas algumas regras e dinâmicas. As adaptações e readaptações eram constantes, a procura de resolver as problemáticas que ele achava negativa, onde foi retirado os excessos de regras, acrescentado maior contato físico, diminuição das complexidades motoras na dinâmica do jogo, diversidades de movimentos e ações atitudinais, liberdade nas ações do jogo de forma global, autonomia na resolução dos conflitos e das jogadas, superação e trabalho coletivo.

Em 2009, começaram acontecer algumas dinâmicas de forma recreativa e em curto tempo, pois o jogo era muito intenso e cansativo. Os praticantes acreditavam ser uma grande brincadeira, mas era percebido ainda que os contatos mais fortes ainda, geravam a evasão em alguns sujeitos, sendo assim observado e pensado novas possibilidades de adaptações para a diminuição dessas faltas e da individualidade de alguns sujeitos, foram feitas. A substituído pelo agarrar, foi fantástica, pois, apesar de parecer conflitante e ameaçador, deve um resultado formidável, o contato físico entre eles através desse tocar, trouxe um prazer em cuidado em se proteger e ser mais coletivo, onde os choques

diminuíram bruscamente.

2010, as adaptações passaram a ser mais constante, isso preocupava o autor, pois a diversidade comportamental, trazia outras características ao futuro esporte, o desejo era que a modalidade tivesse um conjunto de valores que incluíssem a disciplina e o respeito como papel fundamental, pois esses qualitativos, seriam responsáveis por transformações que iriam influenciar nas ações dos sujeitos em grande parte de suas vidas, assim pensava o autor.

2011, o Hotball passou por readaptações novamente na instrumentalização, foram utilizadas, uma variedade de bolas e alvos (cones) até acharmos a bola e o cone (alvo) certo, onde estes melhoraram muito o andamento do jogo, assim ficando definido que a bola passaria a ser a mini bola de basquete nº 03 de borracha, e o cone passaria a ser o mini cone de borracha de 23 cm. Também houveram modificações na metragem da área de pontos, variando de acordo com a idade de 2,20 m à 3,60 m de diâmetro, também houveram modificações no formato da área de pontos (Score), que passou a ser circular (redondo) e se localizar distante da linha fundo, em uma distância de três metros, e à sete metros do topo do círculo até o centro da quadra, dependendo da dimensão do espaço que ocorrerá o jogo aumenta proporcionalmente a estas dimensões.

2012, as práticas de Hotball Sport, já tinham uma nova cara, o seu nome que significava bola quente passou a ser Hotball Sport, o termo foi em função de que quem ficava com a bola, passaria a ser o alvo da equipe adversária, podendo ser agarrado e dependendo do tipo de piso até derrubado, desta forma, o atleta passava logo a bola para o outro parceiro. Essa é uma das características mais peculiares da modalidade.

Ainda 2012, já se praticava Hotball Sport, mais por meninos do que meninas, algumas meninas que apresentavam um diferencial de velocidade e força próximo a dos meninos, se ofereciam e jogar de forma mista, daí foi criada além das categorias masculina e feminina, a categoria mista, onde podia participar em uma equipe a mesma quantidade de meninos e meninas da outra equipe adversária. Apesar das capacidades físicas se sobressaírem, no resultado final, todos podiam participar

dentro das condições físicas e intelectuais que apresentavam, pois este esporte acolhe bem, devido sua simplicidades no entendimento das regras e da “descomplexidade motora”.

Entre 2013 à 2017, o Hotball Sport, já dividia o espaço nas práticas de educação física e nos conteúdos teóricos da disciplina, inicialmente concorria com modalidades de esportes coletivos mas populares como: futsal, basquete, vôlei, handebol, além dos esportes individuais como as lutas e os jogos de tabuleiros. Mesmo assim, quando era proposto se jogar um pouco de Hotball Sport, os alunos demonstravam uma certa rejeição, mas ao iniciar o jogo a diversão era garantida, e não queriam mas parar.

Em 2018, aconteceu a primeira oficina de Hotball fora do Rio Grande do Norte, que foi no município de Mataráca / PB, na Escola Estadual Pedro Poti “sobre o estilo saibro” e na Praia de Barra de Camaratuba/PB, do “estilo areia”. Ambas as oficinas, foram muito apreciadas pelos participantes, e os resultados foram positivos, pois participaram a grande maioria dos alunos.

Ainda em 2018, aconteceram o 1º Torneio de Hotball Sport no Brasil, no mês de novembro e do estilo areia, na praia do Forte em Natal / RN, participaram várias equipes do Rio Grande do Norte, como: Cana Brava - Distrito de Macaíba / RN e Parnamirim / RN, representados pelas escolas estaduais e privada, E. E. Roosevelt, Gênesis Colégio e Curso, E. M. Manoel Duarte, E. E. Santos Dumont, E. E. Krause e a E. E. Antônio Basílio, representadas por seus alunos.

A 2ª etapa do Torneio em dezembro do mesmo ano, foi a do estilo grama, que aconteceu no Clube da Caixa Econômica com as mesmas equipes, onde foi criado um Ranking, e no ano de 2019 as etapas do estilo saibro e quadra, aconteceram, ficando de fora o estilo aquático, por falta de estrutura e apoio para o evento. Ao final, o campeão se consagrou com o maior número de pontos baseado nos resultados dos quatro estilos. Os amistosos aconteciam nas apresentações em eventos e oficinas.

Quanto à divulgação, era constante, mais pouco se sabia sobre a modalidade, não era uma modalidade conhecida, e as pessoas estranhavam a imagem de uma bola de basquete no campo de futebol ou até mesmo em uma piscina. Mas a imprensa da área esportiva se interessou pela modalidade

e realizaram entrevistas, artigos jornalísticos e rádios. As apresentações em simpósios e congressos, trouxeram maiores esclarecimentos sobre a modalidade, o interesse das faculdades e escolas aumentaram, foram realizados TCC de graduação, artigos de especializações na área da educação física e o pós-doutorado (PhD) do autor, foi sobre a modalidade.

Diante de um crescimento da modalidade no Rio Grande do Norte, houve uma demanda, mas não havia profissionais capacitados para atender esta, pois era novo o esporte e passava ainda por aceitação dos próprios profissionais da área da educação.

Em março de 2019, acontece o primeiro curso de capacitação para admiradores, atletas, estudantes e profissionais, com o intuito de aumentar a demanda de pessoas capacitadas para conhecer, divulgar e implantar equipes, assim, criando um maior volume de equipes. Esse feito, contribuiu com relevância para o reconhecimento e crescimento da modalidade, que de certa forma encantava por ser brasileiro. As competições, ganharam novos adeptos e com isso, mas ajuda por parte da comunidade esportiva e escolar.

O Hotball como qualquer outro esporte, passou por todas as etapas que passa um projeto de pesquisa, com trabalho de campo, intervenção, investigação, avaliação, planejamento. A construção e reconstrução das regras e do formato do jogo, foram constante, até atingir o modelo moderno de esporte, que envolve várias características físicas, comportamentais, cognitiva, materiais e sociais, com um olhar inclusivo.

Quanto as equipes femininas, só haviam duas, essas tinham grande rivalidade entre elas, todos os eventos eram muito disputados, mas havia cordialidade entre elas, e era muito esperado as disputas, sempre dava maior público em jogos que aconteciam nas aberturas dos torneios.

Esta modalidade, é praticada em cinco estilos: quadra, grama, areia, saibro e em espaços aquáticos. Mas o estilo aquático, ainda está sendo adaptado a novas condições aquáticas, como a possibilidade a ser praticada em lagoas, arrecifes e piscinas. No entanto, já é praticada em piscinas, mas considerando a inclusão, está se ajustando ainda uma forma de ser praticado em outros ambientes

aquáticos como já citados.

Esta modalidade, também é praticada em uma quadra pública no bairro da Cohabinal localizado no município de Parnamirim/RN, onde é disponibilizado aulas gratuitas pelo projeto social chamado Hora Social.

O Hotball Sport, também foi inserido nas práticas de educação física no sistema socioeducativo, na Unidade Pitimbu/RN, pelo autor, que desenvolve um projeto desde 2021 denominado, Esporte Coletivo Adaptados as Condições dos Adolescentes em Privação de Liberdade - ECACP, onde os adolescentes praticam entre várias modalidades o Hotball Sport, a modalidade teve uma boa aceitação por parte dos praticantes. O autor percebeu, que durante as práticas das modalidades que fazem parte do ECACP, o Hotball Sport foi o que apresentava menor conflitos e machucados decorrentes aos contatos durante as dinâmicas de jogo.

Ainda está sendo realizados novos estudos a respeito da modalidade, voltado aos benefícios e avanços nas práticas corporais

# Capítulo 1

## MARCO TEÓRICO



A criação do Hotball Sport, foi um marco na vida do autor, a produção de um estudo extenso e cansativo, trouxe benefícios para as pessoas que não acreditavam ser possível praticar uma modalidade de esporte coletivo de contato, muito menos para os que nunca praticaram nenhuma modalidade, a simplicidade das regras, dinâmica da prática do jogo, fizeram muitos terem a oportunidade de vivenciarem esse momento esportivo, compartilhado com outras pessoas, pode se dizer, uma inserção social através do esporte coletivo de contato.

Semelhante a essa realidade criada pelo o inventor do Hotball Sport, podemos usar como exemplo o criador da modalidade basquetebol, que teve que resolver a problemática que envolvia a dificuldade do inverno rigoroso impossibilitando as práticas de esportes, onde essas em sua maioria eram praticadas em ambientes abertos.



Fonte: [m.suapesquisa.com/educacaoesportes/historia\\_do\\_basquete.htm](http://m.suapesquisa.com/educacaoesportes/historia_do_basquete.htm)

O Basketball ou Basquetebol, surgiu em 1891, no estado de Massachussets, nos Estados Unidos. Devido ao longo e rigoroso inverno, o que impossibilitava a prática de esportes ao ar livre,



James Naismith, então com trinta anos, foi obrigado a pensar em alguma prática em formato de jogo, que estimulasse os alunos a executarem alguma atividade nos ginásios, além da ginástica, modalidade que parecia entediar aos alunos há um bom tempo.

James fez um esforço definitivo e chegou as seguintes conclusões quanto às características que o jogo deveria representar: 1ª. Ser um esporte para vários jogadores; 2ª. ser adaptável a qualquer espaço; 3ª. Servir como exercício completo; 4ª. Ser fácil de aprender e não-violento; 5ª. Lograr interesse geral, pelo grau de dificuldade. Naismith começou a fazer comparações entre o que pretendia e os esportes existentes. Não poderia faltar a bola, e teria de ser uma bola grande. Suas deduções levaram a conclusão de que uma bola grande estaria sendo evitado o jogo com raquetes, e essa não poderia ser uma bola oval, igual à do rúgbi. (DUARTE, 2003, Pg. 73)

Tendo como referência a história de James Naismith, em busca por uma modalidade que atendesse resolver as problemáticas identificadas por ele, o autor deste artigo se inspirou a dar vida ao projeto de criação de uma modalidade esportiva que atendesse também as necessidades identificadas por ele, em sua vivência profissionais na área. Ao contrário de James Naismith, a nossa problemática parte da carência material e física, encontrada na maioria das escolas públicas do RN, localizadas em Natal, Macaíba e Parnamirim/RN.

Mauro Betti (1998, pg. 28) cita o argumento do pedagogo francês Georges Belbenoit em relação ao esporte na escola e nas universidades.

Integrar o esporte na escola tem um sentido, implica uma certa idéia de educação, uma intenção e uma ação educativa. Integrar o esporte na escola é



preparar o desenvolvimento do esporte para todos no quadro de uma política de saúde para todos, de cultura para todos, e de uma renovação da vida democrática; integrar o esporte para a vida toda à educação é afirmar que esta não deve apenas permitir ao homem continuar na corrida da evolução tecnológica, mas salvaguardar para ele, ao longo da sua existência, e sob todas as formas, biológica, estética, social, pessoal, a qualidade de vida. (BETTI, 1998, p. 28)

Betti vai mais além sobre a importância da valorização do esporte nas escolas.

O esporte é a forma mais rica e adaptada ao nosso tempo de um tipo de experiência de base, carnalmente vivida, que permite construir, pela prática e pela reflexão, uma ética de saúde global. O esporte é atividade de cultura, na medida em que a noção formal de equilíbrio entre corpo e espírito é substituída pela de convergência de todas as tentativas educativas (pois elas tendem para um objetivo único e põem em movimento a totalidade dos poderes humanos). O esporte é cultura porque há cultura onde se encontra, ao mesmo tempo, possibilidade de desenvolvimento pessoal e participação numa prática social significativa. O esporte é um instrumento de cultura e de libertação do homem moderno na medida em que desempenha a função biológica de preservação da saúde e a função sociocultural de comunicação, participação e expressão. O esporte é o fenômeno sociocultural mais importante de nossa época, e é tão urgente aprender a posicionar-se diante dele quanto em relação aos meios de comunicação de massa. Introduzir o esporte na escola, assim como as novas tecnologias pedagógicas, audiovisuais ou informática, é fazer viver a escola com o seu tempo. (BETTI, 1998, Pg. 25)

Segundo Nogueira (2005. p.66) “[...] impossível entrar em um projeto sem intenções, portanto é fundamental que os objetivos sejam planejados nesse momento.” É importante que professores e alunos estejam conscientes sobre os objetivos que se quer alcançar com o projeto e cabe ao professor estar sempre a par de cada procedimento do projeto para que se possa atingir o objetivo.

Ainda Nogueira (2005) aponta que, o acompanhamento é fundamental para a correção de rotas, depuração, orientação, inclusão de conceitos, ajustes de hipóteses e até para o próprio ato de investigação, pois o professor é um dos membros desse processo e como tal também investiga, descobre e busca soluções para os problemas. (NOGUEIRA, 2008, p 69).

O autor segue orientando e indicando caminhos para aprimorar o projeto, replanejando quando necessário as situações que podem vir a beneficiar de forma, mas educativa possível, onde a solução de problemas e otimização das capacidades psicomotoras e relacionais dos escolares participantes da pesquisa, vem sendo observado, desta forma promovendo chances dos educandos terem as mesmas oportunidades dos valores socioeducativo, estimulado nas outras práticas dos esportes coletivos, através da prática do Hotball Sport.

Para Bickel, Marques e Santos (2012), o esporte é um meio muito importante para mudar as vidas de muitas pessoas, principalmente crianças e adolescentes, impulsionando-as a superar obstáculos e a crescer com noções de solidariedade e respeito às diferenças.

Acreditamos que o papel do esporte coletivo de contato, tem grande importância na construção do caráter dos jovens como o estímulo na resolução de problemas e conflitos entre os sujeitos. O Hotball Sport por sua vez, tem contribuído nessa perspectiva e obtido excelentes resultados entre os participantes nas aulas e nos eventos promovido pelo autor.

As modalidades esportivas coletivas (MEC) podem ser compreendidas como um duelo entre duas equipes, que disputam o terreno de jogo e se movem de forma particular, com o objetivo de ganhar, alternando-se em situações de ataque e defesa (GARGANTA, 1998).

É justamente nesse duelo, que as resoluções de problemas e conflitos acontecem, seja pelo desejo de não perder ou de ganhar, quase sempre visto como sucesso ou fracasso. Entende-se que o esporte coletivo, cria situações problemas que devem ser reavaliadas pelos sujeitos e pela equipe que se encontra responsável pela mediação e orientação das práticas, essa construção e reconstrução constante, favorece uma transformação nas atitudes dos sujeitos.

A procura do esporte por classes populares menos favorecidas, residentes em periferias, lugares com um grande número de violência, pode representar uma forma de autorrealização, de superação, por não ter uma condição favorável e de direitos de cidadania plena. (MORAES, 2011, p.5),

O reconhecimento do esporte como meio de socialização positiva ou de inclusão social é revelado através do aumento no número de projetos esportivos destinados aos jovens das classes menos favorecidas, financiados ou não por instituições governamentais e privadas. (MORAES, 2011, p.5).

É claro, que essa relação do esporte em si, principalmente das modalidades coletivas, tem seu papel tanto nas classes mais carentes quanto nas mais favorecidas. É indiscutível seu papel no estímulo e na condição motivacional do sujeito.

O Hotball Sport, é um esporte coletivo, que traz muitos benefícios para o indivíduo. Ele pode contribuir para o condicionamento físico, facilita a relação do indivíduo com outros sujeitos, otimiza as capacidades voltadas a saúde e promove o lazer das pessoas, bem semelhante ao futebol de campo, que além de ser popular e de fácil adaptação, com a diferença que o Hotball Sport é brasileiro e o Futebol é Inglês.

Nesse sentido Leonardo cita que o futebol de campo. Trata-se de um emaranhado de ações individuais selecionadas a fim de encontrar a melhor ação individual que reflita em um benefício coletivo, através da relação desta ação com as ações dos outros jogadores – da equipe e adversários – criando assim um “círculo lógico de ações”. (LEONARDO, 2005 p. 16).

Mas para a prática do Hotball Sport, são necessárias a preparação e treinamentos por parte do atleta. Dentre eles, está a preparação técnica onde é ministrado trabalhos específicos e necessários

que podem otimizar suas ações psicomotoras, assim, possam ter condições de dominar alguns dos elementos fundamentais do jogo, tais como: passe, fita, controle de bola, arremesso, finalizações e antecipações de jogadas, mesmo considerando que o Hotball Sport, apresenta em suas características de jogo, ações autônomas e uma dinâmica global, fazendo com que a sua prática seja mais atraente, para quem apresenta dificuldade em criar e participar de estratégias de jogo, ou seja, as possibilidades são diversas, oportunizando a todos.

Segundo Moreira, a habilidade pode ser conceituada qualitativamente, referindo-se ao nível de proficiência demonstrada. Temos, então, a performance motora ou desempenho, tentativa observável de um indivíduo para produzir uma ação voluntária, sendo seu nível suscetível a flutuações em fatores temporários, como motivação, ativação, fadiga e condição física (MOREIRA, 2003 p. 24)

Apesar dessas capacidades que geram um diferencial no atleta, o Hotball Sport tem a facilidade que mesmo o sujeito desprovido de uma bagagem motora especializada, pode se ter um rendimento semelhante aqueles com mais destreza, pois suas regras foram adaptadas com esse propósito, ou seja, tem um papel inclusivo e pode ser praticado por todos, considerando suas capacidades motoras, cognitivas e afetivas.

Acredito, que uma nova modalidade esportiva como o Hotball Sport é também uma inovação tecnológica na área da relação humana, já que também contribui para o avanço e resolução de problemas de forma científica utilizando o esporte, considerando as necessidades encontradas e atendendo-as de forma inteligente e atual.

# Capítulo 2

## **METODOLOGIA**



Este estudo procurou informações bibliográficas, com olhar qualitativo e do tipo de pesquisa “quando concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo”. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, Brasil de Educação Física (2000), durante a prática de jogos coletivos os alunos na medida em que interagem com os adversários, podem desenvolver atitudes de respeito mútuo, ao buscarem participar de forma leal, não violento e inclusiva.

## **O JOGO**

O jogo é praticado por duas equipes, equipe A e B, cada uma em um lado da quadra, podem participar as seguintes quantidades de atletas, que vai depender da dimensão e tipo de piso. Deve se iniciar o jogo com o mesmo número de jogadores da equipe adversária, podendo no decorrer do jogo por motivos de machucados e expulsões, entre outros, substituí-los, pode até jogar no decorrer do jogo com no mínimo de dois jogadores. Caso reste apenas um atleta, e a outra equipe maior que um atleta, essa equipe com o quantitativo de apenas um deverá ser considerada derrotada.

O Hotball Sport é jogado em cinco tipos de pisos, como: quadra, areia, grama, saibro e aquático.

### **QUADRA (tipo piso, taco de madeira, emborrachado ou cimento)**

A quantidade mínima em quadra é de três ou seis para se iniciar o jogo, e no banco no máximo seis e no mínimo um. A equipe que atingir a quantidade mínima de um, será considerada derrotada.



Fonte: Casé Pitimbu em Parnamirim/RN.

### **AREIA (campo de areia ou praia)**



Fonte: Campeonato na Praia do Forte em Nata/RN.

A quantidade mínima em jogo é de três ou seis para se iniciar o jogo, e no banco no máximo seis e no mínimo um. A equipe que atingir a quantidade mínima de um, será considerada derrotada.

### **GRAMA (área gramada plana ou campo de futebol)**



Fonte: Campeonato no Clube da Caixa Econômica em Pium/RN 2019

A quantidade mínima em campo é de seis, podendo ser nove ou no máximo onze, e no mínimo um, vai depender da dimensão do campo, para se iniciar o jogo e necessário ter o mesmo quantitativo de atletas em campo do adversário, e no banco a mesma quantidade ou apenas um. A equipe que atingir a quantidade mínima de um atleta, será considerada derrotada. A quantidade de atletas a ser definida pelas equipes deve ser igual, se deve considerar também a dimensão da área ou campo, campo de tamanho reduzido quantitativo de jogadores menor. Assim facilitará um melhor deslocamento e menos falta entre os atletas. Essa definição pode ser acordada entre os técnicos, caso não haja um acordo, a arbitragem definirá esse quantitativo que iram jogar.



### **SAIBRO (piso de barro)**



A quantidade mínima em jogo é de três, seis e no máximo nove, no banco no máximo nove e no mínimo um. A equipe que atingir a quantidade mínima de um atleta durante o jogo, será considerada derrotada.

### **AQUÁTICOS (piscinas, arrecifes e lagoas)**

A quantidade mínima em jogo é de três e no máximo seis, e no banco no máximo seis e no mínimo um. A equipe que atingir a quantidade mínima de um atleta durante a partida, será considerada derrotada.

A diferença da modalidade aquática, é que o atleta não pode ser agarrado, apenas a bola pode agarrada e presa por dois atletas de equipes diferentes, quanto a interrupção da passagem, bloqueio, obstrução com o peito ou ombro são aceitos.

O uso com a coxa, joelho e pé, é considerada falta, batida apenas no centro oposto a mesa de arbitragem, sem direito a tiro livre.

Caso o adversário com vantagem de bola, for agarrado ou puxado, será considerado falta grave, com direito a tiro livre onde foi cometido a falta, mais a posse de bola no centro oposto da mesa



de arbitragem.

Agressão física e verbal, da direita a tiro livre onde foi cometido a falta, mais a posse de bola no centro oposto da mesa de arbitragem, e saída do autor da falta por 5 minutos, na reincidência de uma outra falta grave, este será impedido de continuar no jogo, a arbitragem pode definir se ele permanece no banco ou se retira da quadra. Mesmo impedido de jogar, depois da reincidência, ele ainda poderá ser penalizado, caso continue desrespeitando o resinto e as pessoas ali presentes, ficando a cargo da arbitragem indicar sua avaliação ao conselho disciplinar, para as suspensões e permanência nos eventos da modalidade.

# Capítulo 3

## DURAÇÃO DO JOGO



## **PERIODOS**

A partida de Hotball Sport, é dividida em dois períodos, onde cada período tem a duração 15 minutos, sendo que o cronometro só deve parar para os casos de falta, socorro, saída de bola do espaço de jogo, tempo técnico que é de dois minutos. O intervalo de cinco minutos é entre cada período e prorrogação. Quando a bola estiver fria, fora de jogo e nos tiros livres, também deve parar o cronometro; quando a bola estiver de posse com um dos árbitros de linha ou central, também caracteriza como bola fria. Durante essas situações o cronometro deve está parado, e reiniciado só ao comando do árbitro central.

## **PRORROGAÇÃO**

A prorrogação se dá quando o segundo período acaba empatado, dai e dado um intervalo de cinco minutos de intervalo, e reinicia o jogo de prorrogação, que dura cinco minutos, caso ainda termine em empate, deve se iniciar a última prorrogação chamada goldenball, o primeiro ponto define o ganhador. Neste esporte as equipes não pode acabar empatadas.

## **TEMPO TÉCNICO**

O tempo técnico é consedido as duas equipes, dois tempos técnicos para cada uma e para cada período, a duração são de dois minutos, passado o primeiro minuto é dado o primeiro apito identificando que resta apenas um minuto para reiniciar o jogo. O tempo técnico, não pode ser dado ao mesmo tempo para as equipes, é consedido ao que pedir primeiro a mesa de pontuação.

# Capítulo 4

## PONTUAÇÃO



## **PONTOS**

No normal periodo só acaba quando um das duas equipes fazem trinta pontos ou o tempo de 15 minutos jogo. Quanto à prorrogação não há pontuação definida, deve apenas está à frente no placar para ser dada a vitória.

### **Um Ponto**

Será considerado um ponto quando a bola do jogo estiver quente e tocar o cone, caso o cone não vire de lado, ou seja, permaneça ereto dentro da área de score, será validado o ponto, seja pela equipe adversária ou pela equipe defensora. Essa regra vale tanto para a bola em jogo quanto para os tiros livres.

### **Dois Pontos**

Será considerado dois pontos quando a bola do jogo estiver quente e tocar o cone, onde este deve virar de lado, ou seja, permanecer caído dentro da área de score, será validado os dois pontos, seja pela a equipe adversária ou pela equipe defensora. Essa regra vale tanto para a bola em jogo quanto para os tiros livres.

### **Três Pontos**

Será considerado três pontos quando a bola do jogo estiver quente e tocar o cone, retirado-o totalmente da área de score, em função do contato com a bola, podendo está ereto ou de lado, terá a mesma validade de pontos, seja pela as mãos da equipe adversária quanto pela equipe defensora. Essa



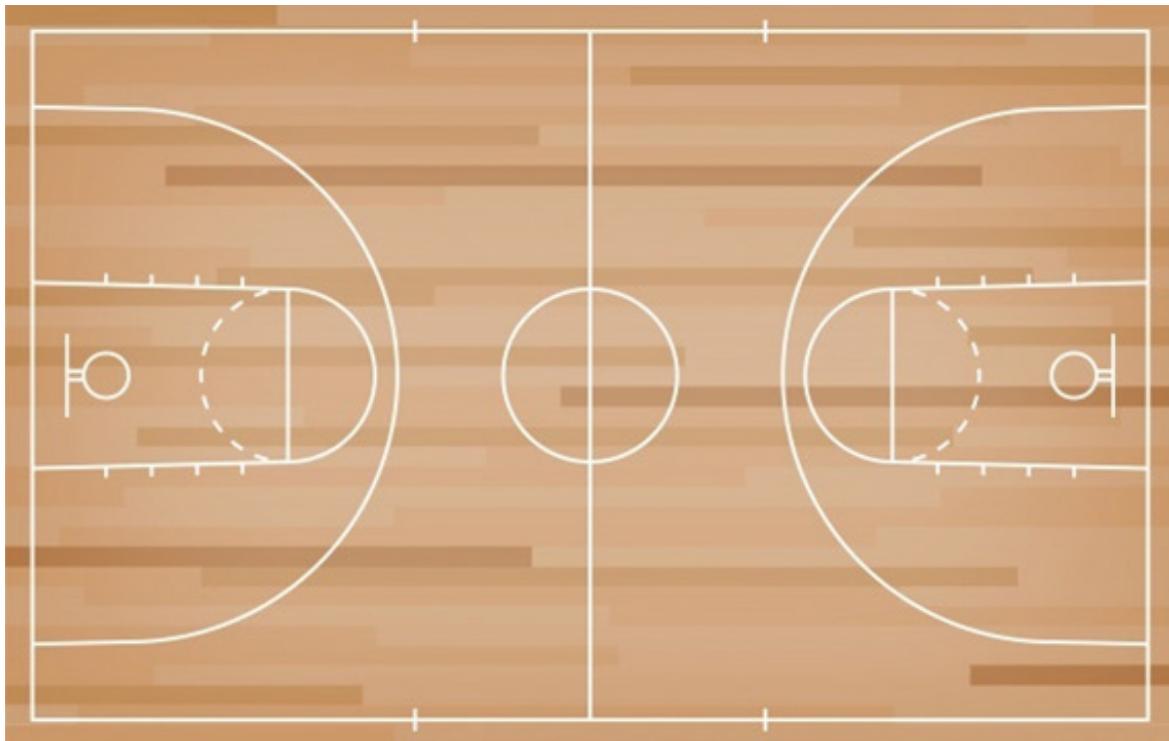
regra vale tanto para a bola em jogo quanto para os tiros livres.

## **ZONA DE PONTO**

A zona de ponto chamada de Score é representada por um círculo que tem o diâmetro 3,60 m, com um raio de 1,80 m, sua cor tem que ter sempre um contraste com a cor do piso da quadra ou do espaço definido, se o piso da quadra for azul ou verde, o círculo “área de ponto” deve ser amarela ou vermelha, sendo o ideal o vermelho. No centro da área de Score deve ficar um cone pequeno de 23 cm, de borracha vermelho, mas, sendo obrigatório estar sempre em contraste com a cor da área de Score.

Sua medida mínima é 15 m de largura por 15 m de comprimento, a distância da linha de fundo para a área de pontos é de no mínimo 3 m, e a distância da área de pontos para o centro da quadra tanto o lado esquerdo como o direito é de mínimo de 7 m. Essas são as medidas mínimas para um jogo 3x3 ou 6x6 nas modalidades, areia, grama, saibro, piscina, quadra. Caso o tamanho seja maior, pode-se aumentar o quantitativo de atletas.

A quadra deve ser marcada ao meio por uma linha que a divide em partes iguais, onde serão iniciados os jogos e os tiros livres, das faltas graves e técnicas.



Deve ter semicírculo com raio de 2 m, na lateral da linha centra da área de jogo, podendo ser definida também durante a partida, pelo árbitro, com fita métrica ou passadas, essa área limita o alcance do adversário durante a saída de bola, em função de faltas e infrações, chamado de KICK.



## TABELA DE QUANTITATIVOS DE ATLETAS POR ESTILO

<b>QUANTITATIVOS DE ATLETAS ESTILO QUADRA</b>			
<b>ESTILO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>DIMENSÃO DA LARGURA</b>	<b>DIMENSÃO DE FUNDO</b>
Quadra	3x3	10 m	20 m
Quadra	6x6	15 m	25 m
Quadra	6x6	20 m	40 m

<b>QUANTITATIVOS DE ATLETAS ESTILO AREIA</b>			
<b>ESTILO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>DIMENSÃO DA LARGURA</b>	<b>DIMENSÃO DE FUNDO</b>
Areia	3x3	10 m	20 m
Areia	6x6	15 m	25 m
Areia	6x6	20 m	40 m

<b>QUANTITATIVOS DE ATLETAS ESTILO SAIBRO</b>			
<b>ESTILO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>DIMENSÃO DA LARGURA</b>	<b>DIMENSÃO DE FUNDO</b>
Saibro	3x3	10 m	20 m
Saibro	6x6	15 m	25 m
Saibro	6x6	20 m	40 m

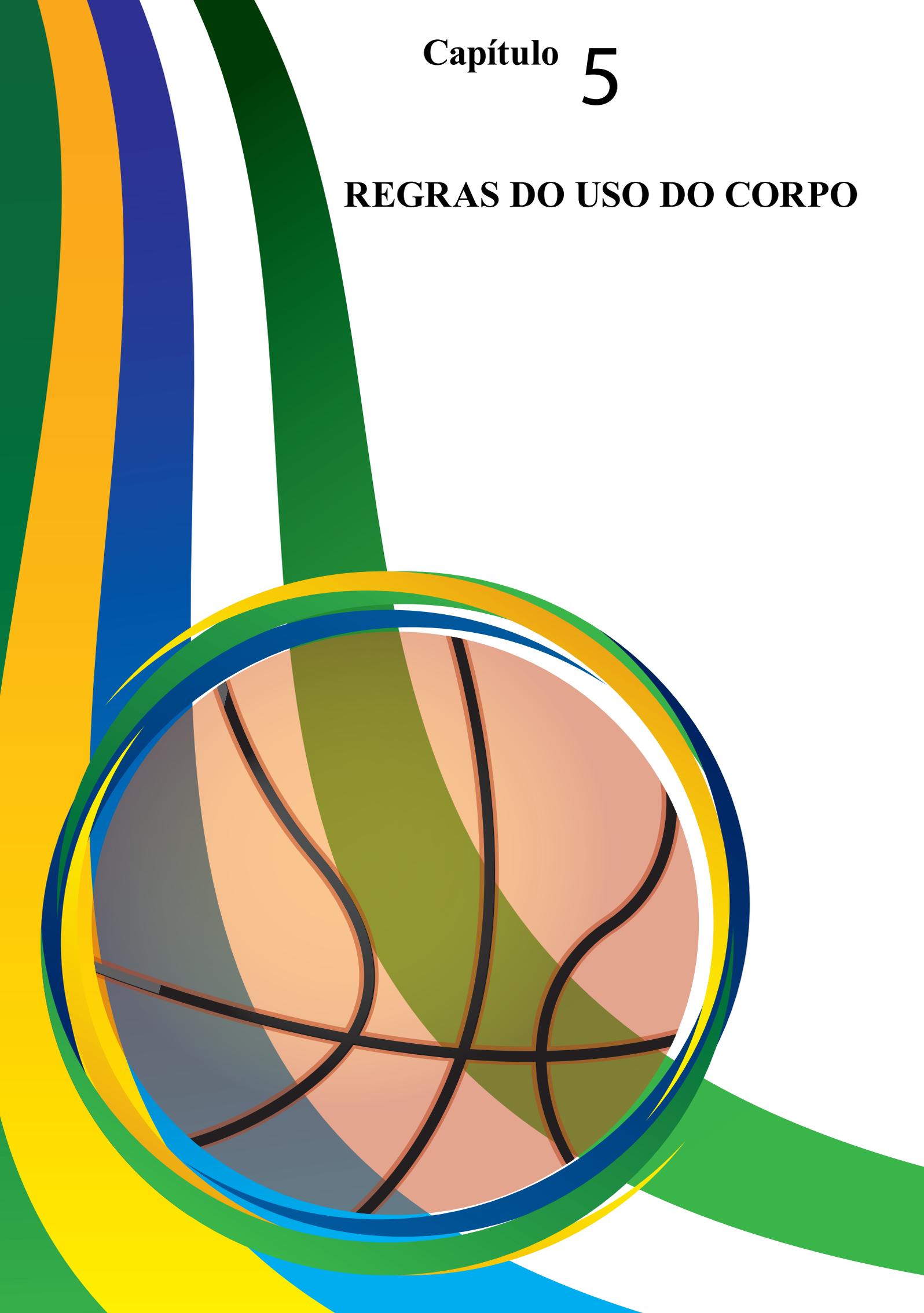
<b>QUANTITATIVOS DE ATLETAS ESTILO GRAMA</b>			
<b>ESTILO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>DIMENSÃO DA LARGURA</b>	<b>DIMENSÃO DE FUNDO</b>
Grama	6x6	10 m	20 m
Grama	9x9	15 m	25 m
Grama	11x11	20 m	40 m

<b>QUANTITATIVOS DE ATLETAS ESTILO AQUÁTICO</b>			
<b>ESTILO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>DIMENSÃO DA LARGURA</b>	<b>DIMENSÃO DE FUNDO</b>
Aquático	3x3	10 m	20 m
Aquático	6x6	15 m	25 m
Aquático	9x9	25 m	50 m



# Capítulo 5

## REGRAS DO USO DO CORPO



As faltas simples são ilimitadas, exceto as faltas graves, consideradas antidesportiva e desqualificante.

## **PARTES DO CORPO QUE SE DEVE EVITAR CONTATO**

Toda e qualquer parte acima do ombro (pescoço e cabeça) e abaixo da cintura (coxa, perna e pé). O jogador não pode ser agarrado sem bola.

Caso o jogador esteja com a bola e for agarrado ou imobilizado, poderá ficar por tempo indeterminado enquanto o mesmo estiver com a bola em suas mãos, caso ele venha passar ou soltar a bola, esse deverá ser solto, caso ele não seja solto será dado falta simples, com direito a posse de bola batida no “KICK” (área de vantagem, localizada na extremidade da linha central da área de jogo), localizado no lado oposto da mesa de pontuação.



## **NOMECLATURAS E SIGNIFICADOS**

### **BOLA QUENTE - HOTBALL**

Modalidade esportiva coletiva, criado no Brasil com o objetivo de inclusão nas práticas de esporte coletivo.

### **CAMA – BED**

Tipo de derrubada característica do Hotball, onde o atleta ao agarrar o adversário promove uma queda, caindo primeiro e o adversário enseguida por cima, evitando que o mesmo por está imobilizado não tenha como se proteger da queda, desta forma evitando um maior dano físico.

### **ELEVADOR – LIFT**

Tipo de movimento que suspende o atleta do chão pelos próprios companheiros, isso quando o mesmo está fora da área de jogo, sendo interdita a possibilidade de passe por marcadores, para dentro do espaço onde ocorre o jogo. Onde a suspensão vai facilitar tanto a visibilidade quanto o passe.

### **ENCAIXE – FIT**

Marcação dentro da área de ponto (círculo), desenho de um quadrado com a mesma dimensão do fundo do cone 13x13, a finalidade é, caso o árbitro tenha dúvida de toque no cone, ele verificará se o cone está forado do encaixe marcado “Fit”.



## **CORRIDA DO CAMPEÃO - CHAMPION RACE**

Essa jogada foi criada, em função de uma bola presa pelas duas equipes de forma indefinida em situação dupla, ou seja, não há possibilidade de uma das equipes sair com a posse de bola. O árbitro dará bola dupla presa, colocará a bola no centro à 1,5 m do canto, onde está a mesa de arbitragem, os jogadores que participaram da bola presa se posicionaram fora da quadra, ao fundo de suas áreas verticalmente em direção a bola, fixada por um pequeno círculo com o intuito da bola não sair do lugar, não gerando vantagem para nenhuma das duas equipes.

## **ROCHA – ROCK**

Situação de jogo, onde o homem na disputa de bola presa, tenha chegado primeiro, conseguindo manter a situação de bola presa individual, ficando com ela de forma inviolável mesmo presa por outro adversário ao mesmo tempo. A posse de bola vai para o seu time, onde terá continuação do jogo a partir da saída do “Kick”.

## **COICE – KICK**

Área restrita, localizada na extremidade do centro do espaço em jogo, lado oposto da mesa de pontuação, o adversário deve ficar a duas passadas definidas pelo árbitro, distante do adversário.

## **ATACANTE - STRIKER**

Situação de jogo, onde o homem com a posse de bola está em vantagem e ao mesmo tempo em risco, assim é dado a ele a possibilidade de atacar e se defender com o ombro direito ou esquerdo,



podendo gerar grande choque com adversário. Caracterizado por uma jogada individual, com o objetivo de gerar um choque com o adversário, visando chegar a área de Score para pontuar.

### **VELOCISTA – SPINTER**

Situação, onde o atleta faz uma jogada de velocidade individual com o objetivo de acertar o cone sem intensão de se chocar com adversário, gerando possibilidades de pontuar e de sofrer faltas.

### **TERRA – LAND**

Situação de jogo, onde os atletas sem bola podem disputar o espaço da quadra próximo a área de defesa usando as costas, os ombros e os bloqueios em “X”.

### **BLOQUEIO “T” – BLOCK “T”**

Tipo de marcação, onde o adversário marca o atleta com a bola, nesse caso a marcação é com ante-braços, braços e mãos distantes e lateralmente do tronco.

### **BLOQUEIO “X” – BLOCK “X”**

Tipo de marcação, onde o adversário marca o atleta sem a bola, nesse caso a marcação é caracterizada com antebraços cruzados no peito em “X” para cima ou com “X” para baixo sobre o quadril.

## **FRENTE – FRONT**

Tipo de marcação onde o atleta de posse da bola, para se proteger pode estender o cotovelo e por a mão a frente de seu corpo, assim evitando ser agarrado totalmente..

## **PARAFUSO – SPIN**

Movimento de fuga, situação que o atleta com a bola tenta escapar girando várias vezes.

## **ESCOTA – SHEET**

Jogada, onde os jogadores da equipe vão a frente do homem da bola, criando uma proteção, com block “X” em linha de forma contínua.

## **JOGO LIMPO – FAIR PLAY**

Situação de jogo, onde o adversário de forma nobre tenta reparar alguma injustiça, através da devolução da bola para o adversário, jogando-a para fora, dando assim a posse para a outra equipe.

## **REMISSÃO – LET- OFF**

Situação de jogo, onde o adversário provocou uma falta desleal, esse vai até a mesa, e de frente se curva com as mãos unidas e dedos estendidos. Essa demonstração de humildade é característica do hotball entre os atletas.

## **TROCA RÁPIDA – QUICK CHANGE**

Essa situação de jogo, acontecesse uma substituição rápida para uma determinada função no jogo, como por exemplo, um tiro livre, um passe no KICK. O atleta pode entrar e na sequência ser substituído, isso torna mais inclusivo, pois o sujeito mesmo com limitações motoras e cognitivas, pode ser incluído através QUICK CHANGE para uma ação específica.

## **ESTILOS**

### **QUADRA (piso tipo taco de madeira, emborrachado ou cimento)**

A quantidade mínima em espaço de quadra vai depender da dimensão, e no banco no máximo a mesma quantidade de atletas que iniciaram o jogo. A equipe que atingir a quantidade mínima de um atleta, será considerada derrotada.

### **AREIA (campo de areia ou praia)**

A quantidade mínima em espaço de areia vai depender da dimensão, e no banco no máximo a mesma quantidade de atletas que iniciaram o jogo. A equipe que atingir a quantidade mínima de um atleta, será considerada derrotada.

### **GRAMA (área gramada plana ou campo de futebol)**

A quantidade mínima em campo é de seis, para se iniciar o jogo e no máximo onze, e no banco no máximo onze. A equipe que atingir a quantidade mínima de um, será considerada derrotada. A quantidade de atletas a ser definida pelas equipes deve ser igual, se deve considerar também

a dimensão da área ou campo, campo de tamanho reduzido quantitativo de jogadores menor. Assim facilitará um melhor deslocamento e menos falta entre os atletas.

## **SAIBRO**

A quantidade mínima em jogo é de três e no máximo e no máximo nove, e no banco no máximo nove. A equipe que atingir a quantidade mínima de um, será considerada derrotada.

## **AQUÁTICOS (piscinas, arrecifes e lagoas)**

A quantidade mínima em jogo é de três e no máximo seis, e no banco no máximo seis. A equipe que atingir a quantidade mínima de um, será considerada derrotada.

A diferença da modalidade aquática, é que o atleta não pode ser agarrado, apenas a bola pode agarrada e presa por dois atletas de equipes diferentes, quanto a interrupção da passagem, bloqueio, obstrução com o peito ou ombro são aceitos. O uso da coxa, perna ou pé é considerada falta simples, batida apenas no centro oposta a mesa de arbitragem, sem direito a tiro livre.

## **VANTAGENS GERADAS PELA VARIAÇÃO DO PISO**

O Hotball, criado pra ser um esporte pra todos, trás como uma de suas características a preocupação que todos possam jogá-lo seja em pisos que mais se adeque a sua realidade

# Capítulo 6

## DURAÇÃO DO JOGO



## INÍCIO DO JOGO

A posse de bola do início jogo:



- E decidida através do par ou ímpar entre os dois pivôs ( jogadores de zona Z 5);
- Estes devem ficar de costas um pro outro, bem próximos, cada um olhando para a sua frente;
- Ao comando do árbitro, os pivôs devem elevar a mão sobre a cabeça com o cotovelo estendido, manifestando qualquer quantidade de dedos que identifiquem uma quantidade par ou ímpar;
- O árbitro deve ficar próximo aos pivôs, de frente para a lateral deles, onde possa visualizar o resultado par ou ímpar;
- O árbitro deve ficar no centro ao lado oposto da mesa de pontuação;
- O lado direito do árbitro sempre será par e o esquerdo ímpar;
- Após serem lançados os valores, se iniciar o jogo pelo lado que ganhou o par ou ímpar;
- A bola deve ser lançada pelo seu pivo direto para o jogador da Z 1, só podendo tocar o chão após tocar o defensor, caso toque ao chão ou em outro jogador, e dado reversão de posse;



- O defensor após receber ou tocar a bola, a equipe adversária pode ultrapassar o centro da quadra em direção ao ataque;

## **PERIODOS**

A partida de Hotball Sport, é dividida em dois períodos, onde cada período tem a duração 15 minutos, sendo que o cronometro só deve parar para o tempo técnico que é de dois minutos, e intervalo de cinco minutos é entre cada período e prorrogação. Quando a bola estiver morta, fora de jogo e nos tiros livres, também deve parar o cronometro; quando a bola estiver de posse com um dos árbitros de linha ou central, também caracteriza bola morta. Durante essas situações o cronometro deve está parado, e reiniciado só ao comando do árbitro central.

## **PRORROGAÇÃO**

A prorrogação se dá quando o segundo período acaba empatado, dai e dado um intervalo de cinco minutos e reinicia o jogo de prorrogação, que também dura cinco minutos, caso ainda termine em empate, e dado cinco minutos, e deve se iniciar a última prorrogação chamada goldenball, o primeiro ponto define o ganhador.

## **TEMPO TÉCNICO**

O tempo técnico é consedido as duas equipes, dois tempos técnicos para cada uma para cada período, a duração são de dois minutos, passado o primeiro minuto é dado o primeiro apito identificando que resta apenas um para reiniciar o jogo. O tempo técnico, não pode ser dado ao mesmo tempo para as equipes, é consedido ao que pedir primeiro a mesa de pontuação.



# Capítulo 7

## PONTUAÇÃO



## PONTOS

No normal periodo só acaba quando um das duas equipes fazem trinta pontos ou o tempo de 15 minutos. Quanto à prorrogação não há pontuação definida, deve apenas está à frente no placar para ser dada a vitória.



Fonte: Espaço Público da Cohabinal em Parnamirim/RN.

### Um Ponto

Será considerado um ponto quando a bola do jogo estiver viva e tocar o cone, caso o cone não vire de lado, ou seja, permaneça ereto dentro da área de score, será validado o ponto, seja pela equipe adversária ou pela equipe defensora. Essa regra vale tanto para a bola em jogo quanto para os tiros livres.



## **Dois Pontos**

Será considerado dois pontos quando a bola do jogo estiver viva e tocar o cone, onde este deve virar de lado, ou seja, permaneça caído dentro da área de score, será validado os dois pontos, seja pela a equipe adversária ou pela equipe defensora. Essa regra vale tanto para a bola em jogo quanto para os tiros livres.

## **Três Pontos**

Será considerado três pontos quando a bola do jogo estiver viva e tocar o cone, caso o cone seja retirado totalmente da área de score, em função do contato com a bola, será validado os pontos, seja pela as mãos da equipe adversária quanto pela equipe defensora. Essa regra vale tanto para a bola em jogo quanto para os tiros livres.



Fonte: Quadra Pública da Cohabinal em Parnamirim/RN.

## **ZONA DE PONTO**

A zona de ponto chamada de Score é representada por um círculo que tem o diâmetro 3,60 m, com um raio de 1,80 m, sua cor tem que ter sempre um contraste com a cor do piso da quadra, se o piso da quadra for azul ou verde, o círculo “área de ponto” deve ser amarela ou vermelha. No centro da área de Score (ponto) deve ficar um cone pequeno de 23 cm, de borracha vermelho ou amarelo, sendo obrigatório está sempre em contraste com a cor da área de Score.

Sua medida mínima é 25 m de frente por 15 m de fundo, a distância da linha de fundo para à área de pontos é de no mínimo 3 m, e a distância da área de pontos para o centro da quadra tanto o lado esquerdo como o direito é de no mínimo de 7 m. Essas são as medidas mínimas para um jogo 3x3 ou 6x6 nas modalidades, areia, grama, saibro, piscina, quadra. Caso o tamanho seja maior, pode-se aumentar o quantitativo de atletas.

A quadra deve ser marcada ao meio por uma linha que a divide em partes iguais, onde será iniciado o jogo e os tiros livres, das faltas antidesportiva e técnicas.

Deve ter semicírculo de 2 m, na lateral da linha centra da área de jogo, podendo ser definida também durante a partida, pelo árbitro, com fita métrica ou passadas, essa área limita o alcance do adversário durante a saída de bola, em função de faltas e infrações, chamado de Recuo.

# Capítulo 8

## REGRAS DO USO DO CORPO



As faltas simples são ilimitadas, exceto as faltas técnicas, antidesportiva e desqualificam-te.

## **PARTES DO CORPO QUE PODEM GERAR FALTAS**

Toda e qualquer parte acima do ombro (pescoço e cabeça) e abaixo da cintura (coxa, perna e pé), o jogador não pode ser agarrado sem bola.

Caso o jogador esteja com a bola e for agarrado ou imobilizado, poderá ficar por tempo indeterminado enquanto o mesmo estiver com a bola em suas mãos, caso ele venha passar ou soltar a bola, esse deverá ser solto, caso ele não seja solto será dado falta simples, com direito a posse de bola batida no “recuo” (área de vantagem, localizada na extremidade da linha central da área de jogo), localizado no lado oposto da mesa de pontuação.

## **USO INLEGAL DO CORPO**

- Não pode projetar de forma danosa os cotovelos nem a cabeça para trás.
- Não pode obstruir a passagem do adversário sem bola com os braços, antebraços e mãos (membro superior) esses só são aceitos, com cotovelos estendidos acima da cabeça com os polegares próximos, podendo as mãos estarem fechadas ou abertas. Também é permitido antebraços em posição de “X” cruzados sobre o peito, ou com as mãos para trás, podendo estalar fechadas ou abertas, chamado de bloqueio.
- As quedas agarradas, não são permitidas de outra forma diferente da enforma de Bed, queda padrão do Hotball, tipo cadeirinha.
- Caso a imobilização continue após o adversário ter largado a bola, o atleta imobilizador deve soltar o adversário, se o imobilizador estiver pela parte de trás do corpo do imobilizado sem visão da ação da soltura da bola, sua equipe o deve avisar imediatamente, pois será falta a continuidade



da imobilização.

- Em situação de bola presa, não se pode puxar o adversário, só a bola, qualquer empurrão ou outro contato desleal com o uso do corpo que não seja exclusivamente a bola, gera falta, que dependendo da gravidade vai de uma falta simples a uma antidesportiva ou até mesmo uma desqualificante. Essa bola só pode ser disputada por dois atletas, cada um de uma equipe.

## **BOLA PRESA**

- Caso seja bola presa entre dois ou mais jogadores, o que terá a vantagem da bola será o que permanecer com a bola inviolável, não há tempo de bola presa, o árbitro define a situação, caso perceba que não há condições nenhuma da bola ser roubada, dará posse para o homem da bola.

- Caso fique indefinida a bola presa, a bola será definida no champion race, quem dominar a bola ganha a posse, assim que um dos dois jogadores tocarem a bola nessa sequência o jogo continua, e o cronometro volta a marcar o tempo.

## **USO INLEGAL DO PÉ E DA PERNA**

- O uso proposital do pé ou da perna, gera penalidade, caso bata na perna ou no pé, a equipe adversária deve executar a infração no meio da quadra da área de jogo, na extremidade oposta à mesa da arbitragem.

- Para ser considerado pé ou perna, esses têm que ser projetados de forma intencional, ou seja, sair do contato com o chão ou ser projetado em direção a bola.

- Caso o atleta esteja parado com o pé fixo ao chão, onde esse mesmo foi tocado pela bola, é considerado bola no pé, assim não gerando penalidade alguma.

- Essa situação do uso ilegal do pé e da perna, só gera tiro livre, se essa interrupção for em



direção à área de Score, caso seja em outra direção que não comprometo uma situação de ponto, deve ser dado recuo (posse) para a equipe adversária.

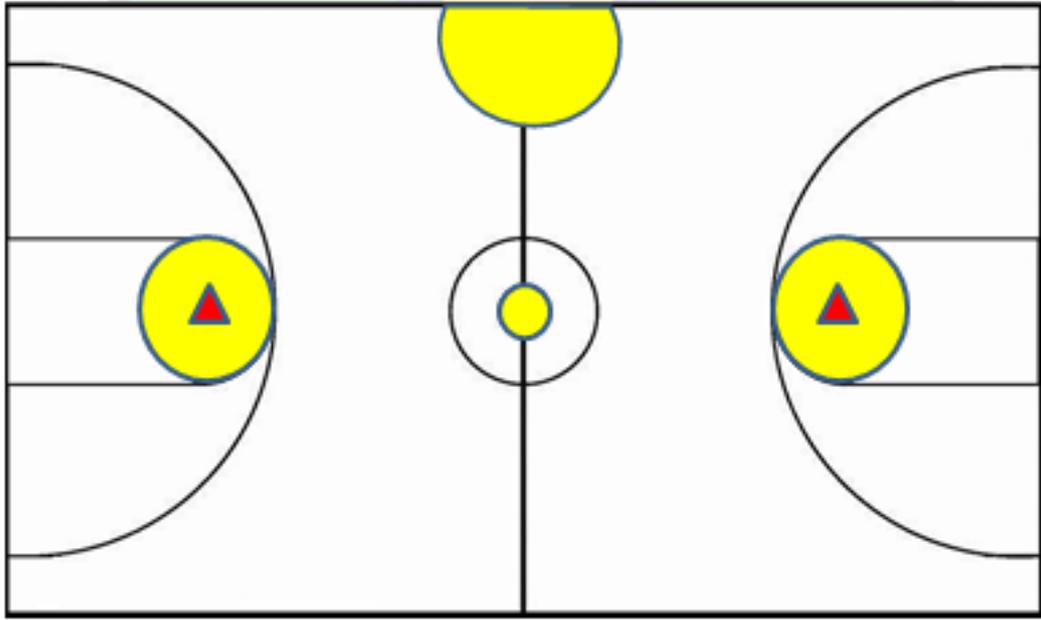
## **ONDE BATER AS SAÍDAS DE BOLA**

- A bola deve ser recolocada em jogo no mesmo lugar que saiu.
- Caso queira, o homem da bola pode pedir apoio à equipe para suspendê-lo, tipo Lift (elevador), assim facilitando o mesmo lançar a bola para sua equipe ou até mesmo direta para o cone.
- O atleta que bater a bola para dentro da área de jogo deve estar totalmente atrás da linha limítrofe da quadra; caso venha pisar na linha ou entrar em quadra antes de tocar a bola para dentro da quadra, perderá a posse sendo dada reversão para a equipe adversária. O cronometro só reinicia, quando de forma correta a bola for lançada e tocar algum jogador ou o chão da quadra, caso venha no ato do lançamento tocar primeiramente o árbitro, deve repetir o lançamento.
- Para as regras do Hotball, as linhas limítrofes, não fazem parte nem de fora nem de dentro do espaço de jogo, simplesmente ela separa os dois espaços, assim não pode ser tocada em situação de jogo, nem por quem está dentro e nem por quem está fora.

## **SUBSTITUIÇÃO**

O jogador só poderá entrar se o que vai ser substituído estiver totalmente fora de quadra, deve entrar e sair pela zona de substituição ao lado da mesa de arbitragem, que corresponde ao banco de sua equipe. Essa substituição pode ser feita a qualquer momento, contanto que a bola esteja morta e o árbitro ciente de sua entrada, que deve ser avisado pelos responsáveis da mesa de arbitragem.





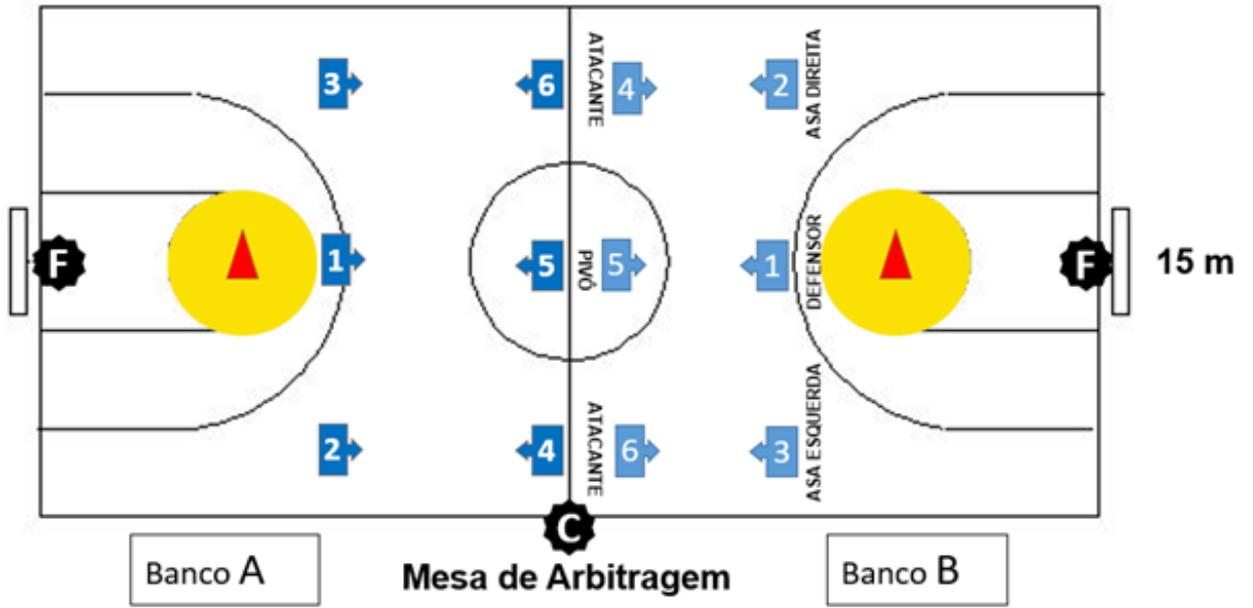
# Capítulo 9

## POSIÇÕES POR ZONA



**POSICIONAMENTO**

**26,40 m**



# Capítulo 10

FALTAS



## **CLASSIFICAÇÃO DAS FALTAS**

### **Falta Simples**

**CARACTERÍSTICA** - Essa falta é caracterizada por qualquer irregularidade de ação menor do que a técnica e da antidesportiva, e que não gere prejuízo físico, nem tire a vantagem de bola por meios que venha a quebrar as regras de contato e disputa legal pela posse de bola na área de transição. Não há limite de quantidade para esse tipo de falta.

**PENALIDADE** - Essa falta gera para a equipe que sofreu a falta, posse de bola, que deve ser executada no canto do centro oposto da mesa de pontuação.

**AÇÃO** – O atleta deve estar totalmente fora da área de jogo, na linha central no canto do lado oposto da mesa de arbitragem, com um pé de cada lado da linha que a divide. Podendo lançar com uma mão ou as duas a bola para dentro da área de jogo, o atleta tem a partir do apito do árbitro cinco segundos para lançar a bola para dentro da quadra, o adversário deve estar recuado no mínimo dois metros do mesmo, tempo só poderá correr quando a bola tocar o chão ou qualquer atleta, exceto o árbitro.

### **Falta Técnica**

**CARACTERÍSTICAS** - Essa falta se dá através de intimidação e constrangimento e invasão da área de score, seja através de palavras ou gestos que provoquem não apenas em seu adversário como também em seus parceiros de equipe e torcida. A invasão da área de score, e uma das ações que geram falta técnica também. Esse tipo de falta não apresenta contato físico.

**PENALIDADE** - Essa falta gera para a equipe que sofreu a falta, tiro livre e posse de bola, que deve ser executada no canto do centro oposto da mesa de pontuação. As faltas técnicas só poderão



ser no máximo cinco por equipe, na quinta técnica a equipe adversária ganhará as vantagens de posse de bola e tiro livre em todas as faltas simples. O atleta que alcançar três faltas técnicas deverá ser retirado por no mínimo cinco minutos na reincidência de mais uma técnica após voltar ao jogo, será expulso definitivamente, todas as faltas são acumulativas nos dois períodos.

**AÇÃO** – O atleta, terá direito ao tiro livre, que deve ser executado no centro da área de jogo, atrás da área da equipe adversária, onde todos das equipes devem está em suas áreas de defesa do score. O lançamento deve ser feito com uma das mão, com um dos pés a frente e o outro atrás, lembrando um lançamento de boliche. A bola deve correr ou deslizar em contato com o solo até atingir o cone. Caso atinja o cone ou não, o defensor adversário é único jogador que pode pegar a bola e lançar para o adversário reiniciar no canto do centro do lado oposto da área da mesa de pontuação. O atleta têm a partir do apito do árbitro cinco segundos para laçar a bola para dentro da quadra, o adversário deve está recuado no mínimo dois metros do mesmo.

### **Falta Antidesportiva**

**CARACTERÍSTICAS** – Essa falta se dá pelo o contato físico de forma desleal, infringindo às regras de contato do jogo, em busca da posse de bola e das áreas de transição.

**PENALIDADE** - Essa falta gera para a equipe que sofreu, as vantagens: de tiro livre, posse de bola e retirada do atleta que gerou a falta por cinco minutos. A posse de bola, deve ser executada no canto do centro oposto da mesa de pontuação; o adversário deve está no mínimo dois metros distante do homem com posse de bola durante a execução do lace. As faltas antidesportivas só poderão ser no máximo duas por atleta, ao gerar a terceira, será desqualificado definitivamente, todas as faltas são acumulativas nos dois períodos.

**AÇÃO** – O atleta, terá direito ao tiro livre, que deve ser executado a sete metros da área do escore, onde todos das equipes devem está em sua área de defesa, casa seja ponto, caso não o time que



sofreu o dano, ainda terá direito a executar a saída de bola no Kick (coice).

O lançamento de tiro livre, deve ser feito com uma das mãos, com um dos pés a frente e o outro atrás, lembrando um lançamento de boliche, caso a bola chegue a tocar o cone sem está em contato com o solo, não será validado o ponto.

A bola deve correr ou deslizar em contato com o solo até atingir o cone, podendo oscilar, contanto que toque a bola estando em contato com o chão. Caso atinja ou não o cone, a bola deve ser repostada a equipe que recebeu a vantagem de reposição através da posse, assim dando continuidade ao jogo no canto centro do lado oposto da mesa de pontuação no Kick. O atleta tem a partir do apito do árbitro cinco segundos para lançar a bola para dentro da quadra, o adversário deve estar recuado no mínimo dois metros do mesmo.



# Capítulo 11

## IDENTIFICAÇÃO DOS ATLETAS



Os uniformes e numeração dos atletas devem seguir as seguintes orientações.

## **UNIFORMES**

O uniforme dos membros de equipe consistirá das seguintes regras. Camisetas da mesma cor predominante na frente e atrás. Se as camisas tiverem mangas, elas deverão terminar acima do cotovelo. Camisas de manga comprida não serão permitidas.

Todos os jogadores deverão colocar suas camisetas para dentro dos calções de jogo. Uniformes inteiriços são permitidos. Calções da mesma cor predominante na frente e atrás e da mesma maneira como as camisas. Os calções devem terminar acima do joelho. Meias da mesma cor predominante para todos os jogadores da equipe. As meias precisam ser visíveis.

Cada membro da equipe deverá vestir uma camiseta numerada na frente e atrás com números lisos, de uma cor contrastante com a cor da camiseta. Os números deverão ser claramente visíveis e:

- Os números das costas deverão ter pelo menos 20 cm de altura.
- Os números da frente deverão ter pelo menos 10 cm de altura.
- Os números deverão ter pelo menos 2 cm de largura.
- As equipes deverão usar números 1 - 22.
- Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.
- Qualquer propaganda ou logo deverá estar distante pelo menos 5 cm dos números.

## **AS EQUIPES**

As equipes devem ter o mínimo de 2 jogos de camisetas e:

- A primeira equipe relacionada na tabela (equipe local) deverá vestir camisas claras (pefe-



rencialmente brancas).

- A segunda equipe relacionada na tabela (equipe visitante) vestirá camisas escuras.
- Entretanto, se as 2 equipes concordarem, elas poderão trocar as cores das camisas.

## **EQUIPAMENTO**

- Todo equipamento utilizado pelos jogadores deve ser apropriado para o jogo.
- Obrigatório o protetor dental.
- Qualquer equipamento projetado para aumentar a altura ou alcance dos jogadores, ou proporcionar de qualquer modo uma vantagem indevida, não é permitido.
- Os jogadores não deverão utilizar equipamentos (objetos) que possam gerar dano aos outros jogadores.
- Os seguintes equipamentos não são permitidos: anel, pulseira, brinco, relógio pincem, protetor dental de acrílico ou de metal, óculos, caneleira, joelheira, cotoveleira, proteção, gesso ou aparelhos para dedo, mão, punho, cotovelo ou antebraço feitos de couro, plástico rígido, plástico flexível (macio), metal ou qualquer outra substância dura, mesmo se coberta por acolchoamento macio. Aparelho dentário, nesse caso o atleta deve usar protetor bucal de silicone.
- Objetos que possam cortar ou arranhar (unhas devem estar bem curtas).
- Protetores e acessórios para cabelo e joias.

### **Equipamentos Permitidos**

- Protetor dental de silicone.
- Equipamento de proteção para ombros, antebraços, coxa ou perna, se o material for suficientemente acolchoado e que não gere dano ao adersário.



- Luvas de compressão para braço da mesma cor predominante das camisas, ou de cor preta, ou de cor branca, mas todos os jogadores da equipe devem usar a mesma cor.

- Meias de compressão para as pernas da mesma cor predominante dos calções, ou de cor preta, ou de cor branca, mas todos os jogadores da equipe devem usar a mesma cor.

- Testeira da mesma cor predominante das camisas, ou de cor preta, ou de cor branca, mas todos os jogadores da equipe devem usar a mesma cor. O protetor de cabeça não deve cobrir inteiramente, nem parcialmente qualquer parte da face (olhos, nariz, lábios, etc.) e não deve ser perigoso para o jogador que o estiver usando e/ou para outros jogadores.

- Joelheiras, se elas forem apropriadamente cobertas.

- Protetor para nariz machucado, mesmo se feito de material duro.

- Munhequeiras, com uma largura máxima de 10 cm, feitas de material têxtil da mesma cor predominante das camisas, ou de cor preta, ou de cor branca, mas todos os jogadores devem usar a mesma cor.

- Esparadrapos (Knesio Tape) para braços, ombros, pernas, etc. da mesma cor predominante do uniforme, ou da cor preta, ou da cor branca, mas todos os jogadores devem usar a mesma cor.

- Tornozeleiras de cor transparente, ou de cor preta, ou de cor branca, mas todos os jogadores devem usar a mesma cor.

## **Calçados**

Pode ser de qualquer combinação de cor, mas o tênis do pé esquerdo e do pé direito devem ser idênticos. Não são permitidos luzes intermitentes, material reflexivo ou outros adereços. O uso do Tênis não é obrigatório.



## **Propaganda**

Durante a partida, um jogador não pode divulgar qualquer nome comercial, promocional ou de caridade, marca, logo ou outra identificação incluindo, mas não limitado a seu corpo, seu cabelo ou de outro modo. A não ser que este esteja patrocinando o evento.

## **Aprovação de Equipamento pela Comissão Técnica**

Qualquer outro equipamento não mencionado, especificamente neste artigo, tem que ser aprovado pela Comissão Técnica de Hotball.

## **Lesão dos Jogadores**

- No caso de lesão de jogador(es), os oficiais podem parar o jogo.

- Se a bola estiver viva quando ocorrer uma lesão, o oficial não deverá apitar até que a equipe com o controle da bola lance para um cone em quadra, perca o controle da bola, interrompa a jogada ou a bola se torne morta. Se for necessário para proteger o jogador lesionado, os oficiais podem interromper o jogo imediatamente.

- Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar, imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos) ou, se ele receber tratamento, ele terá que ser substituído, a menos que a equipe fique reduzida a menos de 6 jogadores na quadra de Jogo, caso não haja reserva.

## **Membros da Equipe**

- Técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe,



podem entrar na quadra de jogo, somente com a permissão de um oficial, para atender o jogador lesionado antes que ele seja substituído.

### **Ação Médica e Sangramentos**

- Um médico pode entrar na quadra de jogo, sem a permissão de um oficial se, no julgamento dele, o jogador lesionado necessitar de tratamento médico imediato.

- Durante o jogo, qualquer jogador que esteja sangrando ou tenha uma ferida aberta deverá ser substituído. Ele pode retornar à quadra de jogo somente após o sangramento ter parado e a área afetada ou a ferida estiver completa e seguramente coberta.

- Se o jogador lesionado ou qualquer outro jogador estiver sangrando ou tenha uma ferida aberta, deve recuperar-se durante uma solicitação de tempo por qualquer uma das equipes, antes do apontador liberar a sua substituição, este jogador poderá continuar jogando.

- Jogadores que tenham sido designados pelo técnico para iniciar o jogo, ou que receberem tratamento entre lances livres, podem ser substituídos no caso de uma lesão. Neste caso, os adversários também terão o direito de substituir o mesmo número de jogadores, se assim desejarem.

### **Capitão: Deveres e Poderes**

- O capitão (CAP) é um jogador designado por seu técnico para representar sua equipe na quadra de jogo. Durante a partida ele pode se comunicar com os oficiais para obter informações, de maneira cortês, mas somente quando a bola estiver morta e o cronômetro estiver parado.

- O capitão deverá informar ao árbitro principal em no máximo 30 minutos, após o término da partida, se sua equipe está protestando contra o resultado do jogo e assinar a súmula no espaço designado “Assinatura do capitão em caso de protesto”.

## **Técnicos: Deveres e poderes**

- Pelo menos 45 minutos antes do horário marcado para início do jogo, cada técnico ou seu representante, deverá entregar ao apontador a lista com nomes e os números correspondentes dos membros das equipes que tem condição de jogo para atuar na partida, bem como o nome do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico.

- Todos os membros das equipes cujos nomes estejam inscritos na súmula têm o direito de jogar, mesmo se eles chegarem após o início do jogo, no máximo 15 minutos, ultrapassando esse tempo, será analisado a justificativa sendo exigida uma comprovação por inscrito, caso o árbitro ache necessário.

- Pelo menos 15 minutos antes do horário marcado para início do jogo, cada técnico deverá confirmar sua concordância com os nomes e números correspondentes dos membros de sua equipe e os nomes dos técnicos, assinando a súmula. Neste momento, eles deverão indicar os 6 jogadores que iniciarão a partida. O técnico da equipe “A” será o primeiro a fornecer esta informação.

- Membros do banco da equipe (técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe) são as únicas pessoas que tem permissão para sentar no banco da equipe e permanecer dentro de sua área de banco.

- Apenas técnico ou assistente técnico, pode ir até a mesa de controle durante o jogo para obter informações estatísticas, mas somente quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo parado.

- É permitido a ambos, técnico ou assistente técnico, mas somente um deles de cada vez, permanecer em pé durante a partida, caso os atletas desejem ficar mantendo seu corpo aquecido para evitar riscos de lesão, deverão se manter atrás do banco, não podendo ultrapassar o banco, caso ultrapasse o limite que é o banco, poderá ser advertido podendo ser penalizado por dois minutos, no atraso em sua entrada em jogo, sendo acumulativo.

- Ambos, técnico e assistente, eles podem se dirigir verbalmente aos jogadores durante a partida, desde que eles permaneçam dentro da área de banco de sua equipe. O assistente técnico não poderá dirigir-se aos oficiais.

- Se houver um assistente técnico, seu nome deve estar inscrito na súmula de jogo antes do início do jogo (sua assinatura não é necessária). Ele assumirá todos os deveres e poderes do técnico, se por qualquer razão, o técnico não puder continuar na partida.

- Quando o capitão deixar a quadra de jogo, o técnico deverá informar a um oficial o número do jogador que atuará como capitão na quadra de jogo.

- O capitão deverá atuar como jogador técnico se não houver técnico, ou se o técnico não puder continuar e não houver assistente técnico inscrito na súmula de jogo (ou se, posteriormente, ele não puder continuar). Se o capitão tiver que deixar a quadra de jogo, ele pode continuar atuando como técnico. Se ele tiver que sair devido a uma falta desqualificante, ou se ele não puder continuar atuando como técnico devido a uma lesão, seu substituto como capitão poderá substituí-lo como técnico.

- O técnico ou quem estiver o substituindo, deverá designar o arremessador de lance livre de sua equipe, caso queira, há a possibilidade de poder entrar em quadra apenas para o lance livre outro atleta, e após o lance livre retornar ao banco, onde a recolocação da bola em jogo, que será no kick (coice), poderá ser feita por outro jogador ou até mesmo pelo que foi substituído pelo lançador, caso esta saia. Nessa transição o atleta substituído poderá retornar a quadra.

# Capítulo 12

## ACRESCIMOS



O Hotball Sport, traz uma compreensão que o esporte deve ser para todos, apesar das regras serem bem rígidas, dependendo das condições materiais e econômica que o evento e as equipes estejam vivendo, deve se ouvir as justificativas, sendo analisado da melhor forma possível, para que aconteça o evento, e que todos usufruam da inclusão que deve ser o esporte.



**REFERÊNCIAS  
BIBLIOGRÁFICAS**



BETTI, Mauro. A janela de vidro: Esporte, televisão e educação física. Campinas SP: Papyrus, 1998.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais, ética / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e Quarto Ciclos: Apresentação dos temas Transversais / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais, ética. Brasília: 2000.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Brasília: 2000.

BICKEL, E. A.; MARQUES, M. G.; SANTOS, G. A. Esporte e sociedade: a construção de valores na prática esportiva em projetos sociais EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 17, Nº 171, 2012.

DUARTE, Orlando. História dos Esportes. 3. Ed. São Paulo: Senac, 2003.

GARGANTA DA SILVA, J. M. O ensino dos jogos desportivos colectivos: perspectivas e tendências. Movimento. 1998; 4 (8): 19-27.

MORAES, F. Desenvolvimento Humano e Inclusão Social através do Esporte, Cultura, Turismo e



Lazer. 5º Congresso Nacional do PDT - Assembleia Legislativa, Porto Alegre, 3 Set. 2011. Disponível em: Acesso em: Set. 2014

NOGUEIRA, NilboRibeiro. Pedagogia dos projetos: etapas, papéis e atores.4 ed. São Paulo: Érica, 2008.

OLIVEIRA, V.; PAES, R. R. A pedagogia da iniciação esportiva: um estudo sobre o ensino dos jogos desportivos coletivos. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires: ano 10, n. 71, abr. 2004. www.efdeportes.com/efd71/jogos.htm

OLIVEIRA, A.W. Hotball Sport Brasileiro. Facebook 2019. Disponível em: <https://www.facebook.com/hotball.esporte.brasileiro>

## *Política e Escopo da Coleção de livros Humanas em Perspectiva*



A Humanas em Perspectiva (HP) é uma coleção de livros publicados anualmente destinado a pesquisadores das áreas das ciências humanas. Nosso objetivo é servir de espaço para divulgação de produção acadêmica temática sobre essas áreas, permitindo o livre acesso e divulgação dos escritos dos autores. O nosso público-alvo para receber as produções são pós-doutores, doutores, mestres e estudantes de pós-graduação. Dessa maneira os autores devem possuir alguma titulação citada ou cursar algum curso de pós-graduação. Além disso, a Coleção aceitará a participação em coautoria.

A nossa política de submissão receberá artigos científicos com no mínimo de 5.000 e máximo de 8.000 palavras e resenhas críticas com no mínimo de 5 e máximo de 8 páginas. A HP irá receber também resumos expandidos entre 2.500 a 3.000 caracteres, acompanhado de título em inglês, abstract e keywords.

O recebimento dos trabalhos se dará pelo fluxo contínuo, sendo publicado por ano 10 volumes dessa coleção. Os trabalhos podem ser escritos em português, inglês ou espanhol.

A nossa política de avaliação destina-se a seguir os critérios da novidade, discussão fundamentada e revestida de relevante valor teórico - prático, sempre dando preferência ao recebimento de artigos com pesquisas empíricas, não rejeitando as outras abordagens metodológicas.

Dessa forma os artigos serão analisados através do mérito (em que se discutirá se o trabalho se adequa as propostas da coleção) e da formatação (que corresponde a uma avaliação do português e da língua estrangeira utilizada).



O tempo de análise de cada trabalho será em torno de dois meses após o depósito em nosso site. O processo de avaliação do artigo se dá inicialmente na submissão de artigos sem a menção do(s) autor(es) e/ou coautor(es) em nenhum momento durante a fase de submissão eletrônica. A menção dos dados é feita apenas ao sistema que deixa em oculto o (s) nome(s) do(s) autor(es) ou coautor(es) aos avaliadores, com o objetivo de viabilizar a imparcialidade da avaliação. A escolha do avaliador(a) é feita pelo editor de acordo com a área de formação na graduação e pós-graduação do(a) professor(a) avaliador(a) com a temática a ser abordada pelo(s) autor(es) e/ou coautor(es) do artigo avaliado. Terminada a avaliação sem menção do(s) nome(s) do(s) autor(es) e/ou coautor(es) é enviado pelo(a) avaliador(a) uma carta de aceite, aceite com alteração ou rejeição do artigo enviado a depender do parecer do(a) avaliador(a). A etapa posterior é a elaboração da carta pelo editor com o respectivo parecer do(a) avaliador(a) para o(s) autor(es) e/ou coautor(es). Por fim, se o trabalho for aceito ou aceito com sugestões de modificações, o(s) autor(es) e/ou coautor(es) são comunicados dos respectivos prazos e acréscimo de seu(s) dados(s) bem como qualificação acadêmica.

A nossa coleção de livros também se dedica a publicação de uma obra completa referente a monografias, dissertações ou teses de doutorado.

O público terá acesso livre imediato ao conteúdo das obras, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona maior democratização mundial do conhecimento.

# Índice Remissivo



## **B**

### Bola

*página 35*

*página 40*

*página 42*

*página 48*

*página 57*

## **F**

### Faltas

*página 13*

*página 14*

*página 16*

*página 23*

*página 55*

## **J**

### Jogo

*página 15*

*página 27*

*página 43*

*página 46*



*página 70*

## Jogadores

*página 17*

*página 25*

*página 44*

*página 51*

*página 69*



Desse modo, em tempos que a produção científica requer cada vez mais qualidade e amplitude de abertura para diversos leitores se apropriarem dos estudos acadêmicos, criamos essa seção com o objetivo de metodologicamente democratizar o estudo, pesquisa e ensino na área da ciências humanas. Esse novo ebook produzido pelo pesquisador Antônio Washington de Oliveira Júnior apresenta um conjunto de explicações sobre essa nova modalidade esportiva, permitindo que o seu conteúdo sistematizado sirva de orientação e divulgação da prática.

