

QUIMBOL UMA POSSIBILIDADE PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Jaison Karal

RESUMO

Na noite do dia 30 de março de 2017 foi realizado com acadêmicos da 7ª fase do curso de Educação Física no Componente Curricular Esportes Complementares na Escola vivências práticas na modalidade Quimbol esporte esse surgido na cidade de Piracicaba São Paulo através das ideias do Professor Joaquim Bueno de Camargo.

Os acadêmicos da 7ª fase do Curso de Educação Física vivenciaram a modalidade do Quimbol no Componente Curricular Esportes complementares na Escola com o Professor Jaison Karal.

O “Quimball ou Quimbol, é um novo jogo construído a partir das idéias do “Quim”- Joaquim Bueno de Camargo (falecido aos 78 anos, em 2004, na cidade de Piracicaba/SP), daí seu nome, pois quando surgiu (1947) seus amigos denominavam a nova prática como o “Jogo do Quim”. Retomado nos últimos anos (2000) evoluiu e hoje já é praticado por um grande número de pessoas em Piracicaba e já se dissemina por outras cidades e estados.(SELAM, 2017).

Durante a noite enquanto vivenciavam o jogo eram feitos questionamentos sobre as possibilidades da inserção deste na escola, através da receptividade, motivação e interesse em aprende-lo demonstrada pelos acadêmicos, percebe-se no quimbol uma possibilidade de esporte para a Educação Física Escolar, este possui regras de fácil compreensão, podendo

ser trabalhado com diversas faixas etárias sendo possível desenvolvê-lo com materiais alternativos e adaptados ao ambiente escolar.

A prática da modalidade pode auxiliar o desenvolvimento e melhora de diversas habilidades motoras dentre as quais podemos citar a motricidade global, equilíbrio, lateralidade, organização espacial, organização temporal, agilidade e motricidade fina, com isso pode-se tornar uma alternativa para futuros projetos de estágio, trabalhos de pesquisa e conclusão de curso.

1. CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O QUIMBOL é o primeiro esporte coletivo de raquetes do mundo, no qual 2 equipes, com 4 jogadores de cada lado, atuam em uma quadra de jogo dividida por uma rede.

As jogadas são feitas por intermédio de passes efetuados com a raquete tocando a bola, ambas próprias do QUIMBOL.

Apesar de o uso da raquete ser obrigatório em quase todas as jogadas, pode-se, também, usar o solo 4 vezes, e partes do corpo (com exceção das mãos e braços) para, da mesma forma, ajudar na recepção da bola.

O objetivo do jogo é que cada equipe envie a bola regularmente por cima da rede para a quadra oposta. A bola é colocada em jogo com saque de fundo e continua até que vá para fora, e a equipe não a devolva corretamente para o adversário, ou, seja cometido qualquer irregularidade nas regras do jogo.

O JOGO :

Após o apito do árbitro de bancada, o jogador dá o saque de fundo para iniciar a partida. Se não o fizer em tempo correto (3 segundos), é punido dando o direito da jogada para o adversário. Caso o jogador erre o primeiro saque, a este é concedido uma segunda chance.

O envio da bola para a quadra do adversário deve ser feito unicamente com a raquete, caso contrário, é perda de ponto.

Após o saque ser dado, a equipe que receber a bola deve desenvolver a jogada com 2 (no mínimo) ou 3 (no máximo) passes, sendo que os jogadores em quadra tem a liberdade de escolher os seguintes passes que contam como 1 toque: recurso de toques no solo (até o limite de 4 por tempo); pernas,

pés, cabeça e o tronco (pode-se ajeitar a bola com essas partes do corpo e enviar com a raquete. Isso é considerado como “recurso”).

Pode-se utilizar as mesmas partes do corpo para realizar o passe sem o uso da raquete, entretanto ao realizar o passe para a quadra adversária, o último contato deverá ser executado com a raquete.

OBS 1: A utilização do corpo como “recurso”, não conta como toque. Por isso, a denominação de “recurso” no auxílio da jogada. Poderá ser usado na recepção e durante o desenvolvimento da jogada pela equipe. O objetivo do “recurso” é tornar os lances mais vibrantes, com o mínimo de paralisações. Seja qual for a escolha do “recurso” é obrigatório um mínimo de 2 e um máximo de 3 passes nas jogadas.

OBS 2: Por outro lado, a utilização dos toques no chão só deve ser computada como toque quando este procedimento for utilizado como “recurso” para a continuidade das jogadas.

OBS 3: Quando após o segundo ou primeiro passe, a bola ficar presa na rede, impossibilitando a continuidade do jogo, o mesmo é paralisado e retoma-se o saque para a equipe que o realizou por último, sem contagem de pontos nem rodízio para nenhuma das equipes.

O toque no braço ou mão, conta como falta com penalidade de lance livre. Isto quando for braço/mão na bola e não bola no braço/mão, que é considerado como casualidade, cabendo ao árbitro de bancada decidir sobre essa jogada, podendo buscar informações com os demais árbitros da partida.

Não é permitido ao jogador executar dois passes consecutivos, sem que outro jogador participe da jogada. Podendo entretanto, participar 2 vezes alternadas da mesma jogada.

O ataque utilizando-se do fundamento da cortada (com salto) só pode ser executada atrás da linha de 3 metros. Dentro da zona demarcada pela linha de 3 metros, ao saltar, o jogador só pode devolver a bola de “ataque de costas” (puxada), “ataque lateral” (voleio), de “largadinha” (de forma leve)

ou de "bandeja" (de baixo para cima). Nessa zona de jogo, pode ainda efetuar o ataque utilizando-se da cortada sem salto.

A equipe que perder o ponto faz o rodízio. O jogo é retomado com saque de fundo de quadra pela equipe que marcou o ponto.

2. INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

Como já vimos, a quadra para prática do QUIMBOL é a mesma utilizada para a prática do voleibol.

- 2.1 REDE

A rede própria do Quimbol mede 9,40 m de comprimento e 1,00 m de altura e é colocada sobre a linha divisória da quadra do jogo utilizando-se os postes de voleibol. A altura do solo é de 1,90m para as equipes infantis, para equipes femininas adultas é de 2,10m e para as equipes masculinas e mistas adultas é de 2,30 m. Possui malhas pequenas, impedindo assim que a bolinha passe por elas.

- 2.2. BOLA E RAQUETE

Esses dois equipamentos tem características próprias do Quimbol e devem ser usados para a prática desse esporte, nas duas modalidades: competição e lazer.

Sua concepção é detalhada para obter o efeito correto em todos os lances. As raquetes possuem tamanhos infantil e adulto. A Bolinha é bastante leve e é feita na cor amarela. A raquete é de madeira com cabo e superfície emborrachadas.

3. EQUIPES

Um elenco é constituído sem limite máximo de jogadores, sendo que o mínimo é de 8 jogadores, 1 técnico e 1 preparador físico, ou somente um técnico.

Quando em competição, a equipe é formada por 8 jogadores, 4 em quadra e 4 no banco de reservas. Dos 4 em quadra, 1 é nomeado líder da equipe nas interlocuções com as autoridades oficiais da competição.

4. UNIFORME

Considera-se para a prática desse esporte o uso de calção ou bermuda confortável, camisetas com mangas, tênis e a opção da utilização de artigos de proteção, de acordo com as necessidades do jogador em particular.

5. POSIÇÃO

Na recepção do saque, os jogadores permanecem na posição oficial: 1 na rede e 3 no fundo (o jogador da posição 02 deve permanecer na zona demarcada pela linha de 03 metros), sendo que todos devem estar dentro da quadra de jogo. Após o movimento da bola, os jogadores podem permanecer onde estrategicamente for necessário para o desenvolvimento das jogadas.

6. RODÍZIO

O rodízio é feito no sentido horário, pela equipe que perder o ponto, tantas vezes quanto perder, consecutivas ou não.

7. SUBSTITUIÇÃO

O técnico pode fazer quantas substituições desejar por período de jogo, sendo que o substituto não poderá sair da quadra antes de a equipe marcar 1 ponto. Essa regra não se aplica em caso de expulsão, ou seja, se houver a substituição por expulsão de 1 jogador, ou mais, o técnico deverá manter o substituto em quadra até o final da partida.

8. SAQUE DE FUNDO

O saque de fundo de quadra é dado para iniciar a partida ou reiniciá-la a cada jogada. O jogador que o executa é sempre o do lado direito, no fundo, ou seja, o da posição nº 3. O jogador tem o direito de executar o saque da maneira que desejar, sempre se utilizando da raquete, desde que cumpra as regras básicas.

MODO: o jogador se posiciona atrás da linha de delimitação da quadra, tomando a distância que desejar. Após o apito do árbitro de bancada, tem 3 segundos para lançar a bola por cima da rede para a quadra oposta, sempre utilizando-se a raquete.

Se a bola cair fora da quadra ou parar na rede, tem direito a um novo saque. Na recepção do saque de fundo, se a equipe adversária não conseguir devolver a bola dentro das regras, perde 1 ponto.

9. LANCE LIVRE

Lance livre é a cobrança das faltas.

MODO: a cobrança da penalidade pode ser feita por qualquer jogador da quadra ou aquele que o técnico designar.

O jogador se posiciona logo atrás da linha de 3 metros, levanta a bola e arremessa-a com a raquete contra o adversário. Ao bater a raquete na bola, se o jogador estiver com os pés no ar, ele poderá estar em cima ou dentro da linha de 3 metros. O jogador tem 3 segundos, após a autorização do árbitro de bancada (sinal dado com o apito), para levantar a bola e executar o lance. Caso a cobrança seja feita com irregularidade, não cumprindo as especificações acima, a equipe perde a cobrança do lance livre e concede ao adversário a cobrança do saque de fundo, iniciando-se uma nova jogada.

10.PONTUAÇÃO

- 10.1. FALTA

É considerado falta com penalidade de lance livre:

- encostar o corpo ou a raquete na rede;
- invadir a quadra (pisar ou ultrapassar a linha divisória);
- erro de posicionamento;
- cortadas violentas dentro da linha de 3 metros.

- 10.2. FALTA TÉCNICA

É considerado falta técnica com a penalidade de lance livre:

- desacato aos árbitros;
- desacato ao adversário ou a qualquer outra pessoa presente no recinto da competição.

Ao ser cobrada a falta, as equipes devem permanecer na posição oficial. Após a movimentação da bola, os jogadores podem atuar como desejarem dentro ou fora da quadra.

Qualquer equipe pode ganhar pontos, independentemente de estar ou não na vantagem do saque. A partida consiste de 4 períodos. A cada período, há intervalo para descanso e a cada 2 períodos, intervalo para descanso e troca de lado(na quadra).

10.3. FALTA

É considerado falta:

- cortada com força, de frente, dentro da linha de 3 metros.

Essa falta é considerada jogo perigoso e é punida com a marcação do lance livre.

10.4. FALTA VIOLENTA

É considerado falta violenta :

- agressão verbal a qualquer participante dentro ou fora da quadra do jogo;-

- agressão física ao adversário dentro ou fora da quadra do jogo. Dentro da linha de 3 metros, se for dada uma cortada com a intenção de atingir a integridade física de um outro jogador, o árbitro de bancada poderá considerar jogo violento e punir a equipe com a perda de 1 ponto e até com a expulsão do jogador que praticou a agressão, dentro da quadra.

O ponto é somado ao placar e o jogo se reinicia com o saque de fundo pela equipe que obteve o ponto.

11. PONTO

- bola fora das linhas da quadra, incluindo-se o poste como demarcação aérea;

- mais de 3 passes;

- menos de 2 passes;

- numa jogada, o mesmo jogador fazer o passe duas vezes consecutivas- ;

- falta violenta;

- toque no solo após a contagem permitida;

12. TEMPO

É função da mesa apontar o tempo do jogo, que é corrido de bola em jogo, de 10 minutos cada período, no total de 4 períodos, fazendo um total de 40 minutos de jogo jogado (cronometrado). Entre um período e outro há 3 minutos sem mudança de lado e a cada 2 períodos, descanso de 6 minutos, com mudança de lado (quadra).

13. MARCAÇÃO DOS TEMPOS

Um jogo é ganho pela equipe que marcar mais pontos nos 4 períodos corridos. Caso haja empate, haverá prorrogação com uma paralisação de 3 minutos. O saque é dado pela equipe que fez o último ponto em jogo e a vitória é decidida no melhor de 5 pontos.

14. ÁRBITROS

É formado um trio de árbitros:

- 1 Árbitro de Bancada situado na linha divisória da quadra, acima da altura da rede;
- 1 Árbitro Auxiliar na linha de fundo do lado direito da divisória da quadra, situado no chão do lado contrário ao Árbitro de Bancada;
- 1 Árbitro Auxiliar na linha de fundo do lado esquerdo da divisória da quadra, situado no chão do lado contrário ao Árbitro de Bancada.

É função do Árbitro de Bancada providenciar que a partida toda transcorra dentro das regras, fazendo cumprir os itens:

- saque ou lance livre;
- falta técnica;
- falta;
- falta violenta;
- ponto.

É função dos Árbitros Auxiliares observar e fazer cumprir os itens:

- posição;
- rodízio;
- substituição;
- saque de fundo.
- auxiliar o árbitro principal em lances duvidosos.

Na marcação dos pontos, o Árbitro de Bancada paralisa a partida com o apito, levanta a mão e indica o ponto, com sinal próprio, à mesa operadora. Na sinalização das irregularidades, o Árbitro Auxiliar para a partida com o apito, levanta a mão e indica, com sinal próprio, a marcação ao Árbitro de Bancada, que indica a penalidade à equipe e à mesa operadora.

Os Árbitros Auxiliares atuam durante toda a partida, não trocando de lado nos períodos de descanso e de mudança de lado por parte das equipes.

Pesquisado em 31/03/2017 em: <http://www.selam.piracicaba.sp.gov.br/site/modalidades>

Imagens relacionadas
Atividades práticas quimbol



Fonte: O autor

Atividades práticas quimbol



Fonte: O autor

Atividades práticas quimbol



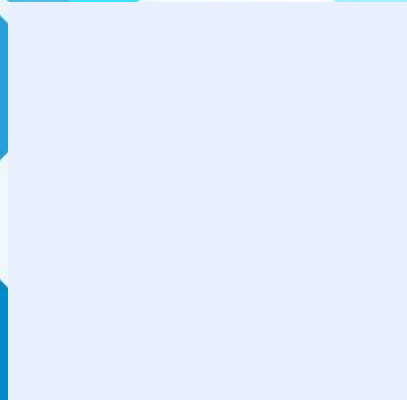
Fonte: O autor

Atividades práticas quimbol



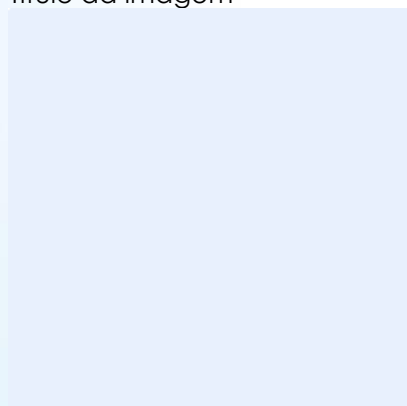
Fonte: O autor

Título da imagem



Fonte: Fonte da imagem

Título da imagem



Fonte: Fonte da imagem