

E - BOOK

REGRAS BÁSICAS DO SORVEBOL



CLÁUDIO GOMES MENDES

SUMÁRIO

HISTÓRIA DO SORVEBOL	3
A ORIGEM DO NOME SORVEBOL	3
DESENVOLVIMENTO DA MODALIDADE.....	3
SORVEBOL NAS ESCOLAS.....	3
ORGANIZAÇÃO E FUNDAÇÃO DA PRIMEIRA FEDERAÇÃO	3
CARACTERÍSTICAS DO JOGO.....	4
OBJETIVO DO JOGO.....	4
SET DO JOGO	4
TOQUES DE BOLA / TOQUES DAS EQUIPES	4
RECEPÇÃO DA BOLA E FALTAS DE JOGO.....	4
TRÊS SEGUNDOS.....	5
SAQUE.....	5
ÁREA SAQUE.....	5
POSIÇÕES DOS JOGADORES:.....	5
FUNDAMENTOS DO SORVEBOL.....	6
QUADRA E ÁREA DE JOGO	6
DIMENSÕES.....	6
LINHA DE 1 METRO.....	6
REDE.....	7
ALTURA DA REDE.....	7
SUPERFÍCIE DE JOGO	7
SINAIS DE ARBITRAGEM	10
SORVEBOL PARALÍMPICO	25
CURSOS E PROGRAMA DE AFILIADOS	26

HISTÓRIA DO SORVEBOL

O Sorvebol nasceu no dia 30 de julho de 2003, em Belo Horizonte, Minas Gerais, criado pelo professor de educação física Cláudio Gomes Mendes, que buscava inovação e desenvolvimento em suas aulas na Escola Estadual Professor Agnelo Correia Viana.

A ORIGEM DO NOME SORVEBOL

O nome veio pelo fato que a bola mais o cone dão um formato de casquinha de sorvete, daí o nome foi batizado de SORVEBOL.

DESENVOLVIMENTO DA MODALIDADE

Em uma de suas aulas o professor Cláudio recolheu um cone esportivo e pediu para um aluno devolver uma bola, o aluno jogou a bola, e o professor encaixou a bola no cone invertido, logo veio a ideia de criar um novo esporte.

O professor decidiu fazer algo diferente para deixar suas aulas ainda mais atrativas, pegando um cone esportivo e uma bola de iniciação esportiva, utilizou uma quadra de vôlei com a rede, começou a jogar em duplas com as regras adaptadas, com isso se desenvolvia a nova modalidade esportiva.

No princípio o objetivo do jogo era fazer a bola cair no campo adversário marcando pontos, sem muitos detalhes pois não tinha regras definidas.

Com passar do tempo, foram estudadas e desenvolvidas as regras oficiais e a produção dos materiais oficiais da modalidade.

SORVEBOL NAS ESCOLAS

A modalidade foi implantada nas escolas municipais da capital mineira em 2006, nos Programas Segundo Tempo, Escola Integrada e nas aulas de educação física.

A Escola Municipal Maria em Belo Horizonte foi a base para o desenvolvimento da modalidade, com a criação de torneios internos e regionais.

Com sua prática nas aulas educação física veio o crescimento e sucesso do Sorvebol, e logo ganhava adeptos, entre crianças, adolescentes e adultos.

ORGANIZAÇÃO E FUNDAÇÃO DA PRIMEIRA FEDERAÇÃO

O número de praticantes crescia a cada dia, e no 22 de fevereiro de 2007 foi fundada a primeira federação da modalidade, com sede em Belo Horizonte - MG. A Federação Mineira de Sorvebol foi a responsável por regulamentar regras, filiação de atletas, paratletas, organização de campeonatos e eventos na época. Hoje já existem federações estaduais, Confederação Brasileira e Federação Internacional da modalidade. Fonte (FIS)

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

No Sorvebol os jogadores utilizam cones e bola. É um jogo de características específicas que oferece sua versatilidade a todos.

Disputado em quadras de superfícies naturais e sintéticas.

A quadra é dividida em duas por uma rede. É jogado em sistemas: Simples (1x1) masculino e feminino. Duplas (2x2) masculina, feminina e mista. Quartetos (4x4) masculino, feminino e misto. Paralímpico - misto Livre.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é fazer a bola cair no campo adversário realizando pontos.

Cada jogador tem um cone para sacar a bola, receber, dar passes e lançar ao campo adversário.

SET DO JOGO

São dois sets de 21 pontos, com pontos diretos sem vantagens.

O set é vencido pela equipe que marcar primeiro 21 pontos, com uma vantagem mínima de dois pontos sobre os pontos da equipe adversária.

No caso de um empate em 20 pontos, a partida continua até que seja atingida uma diferença de dois pontos.

Vence o jogo quem ganha dois sets.

Caso haja empate em sets vencidos, 1x1, será disputado um tie-break, no qual a equipe ou (individual simples), que marcar 15 pontos primeiro, vencerá o tie-break, com uma diferença de dois pontos para o adversário, com isso, ganha-se o set e conseqüentemente a partida.

Em caso de diferença menor que dois pontos, segue-se o tie-break, até que a diferença seja cumprida.

TOQUES DE BOLA / TOQUES DAS EQUIPES

Cada equipe tem direito a tocar a bola, no máximo, três vezes para retorná-la por cima da rede ao campo adversário, (exceto em partida de simples onde não há troca de passes).

RECEPÇÃO DA BOLA E FALTAS DE JOGO

(A) O jogador deve encaixar bola usando o cone, podendo deixar quicar no com até duas vezes para seu total domínio, pois não será considerado dois toques. No terceiro quique considera-se como um toque irregular, então é marcado falta e ponto para o adversário.

(B) O jogador não pode rebater a bola, cortar, chutar ou bloquear a bola com o cone. É preciso encaixar a bola no cone. Não é permitido tocar a bola com as mãos, ou qualquer parte do corpo.

TRÊS SEGUNDOS

Cada jogador pode permanecer com a bola por no máximo três segundos, após este tempo, é marcado falta e ponto para o adversário.

SAQUE

Antes do início do jogo, o árbitro se reúne com os dois capitães das equipes para um sorteio.

O vencedor recebe o direito de escolher entre seu time começar sacando, recebendo ou o lado da quadra. No início dos sets seguintes, os times se alternam entre quem começa sacando.

Exemplo: (time A começa sacando o 1º set; time B 2º set). Todos os pontos devem ser iniciados com um saque. O jogador responsável por sacar deve se manter dentro da área delimitada até lançar a bola.

Caso ele pise na linha ou invada a quadra antes de terminar o movimento do saque, o mesmo é invalidado e o time adversário ganha automaticamente o ponto.

A bola é colocada em jogo pelo sacador. Este executa o saque utilizando o cone, lançando a bola sobre a rede em direção ao campo adversário, a jogada continua até que a bola toque o solo, caia fora, bata em qualquer parte do corpo ou uma equipe cometa uma infração não devolvendo a bola corretamente para o campo adversário.

Quando uma equipe que está no saque faz o ponto, ela continua a sacar. O mesmo sacador é mantido, até que o adversário vença um ponto. Quando o time recebedor vence um ponto, ocorre a “rotação”.

ÁREA SAQUE

No momento em que a bola for lançada pelo sacador, cada equipe deve estar posicionada em sua própria quadra (exceto o sacador).



POSIÇÕES DOS JOGADORES

Os jogadores estão livres para se posicionarem na quadra, não havendo posições determinadas.

FUNDAMENTOS DO SORVEBOL

Os fundamentos do Sorvebol são:

- Saque
- Recepção
- Passes / Toque
- Ataque

A jogada tem início com os **sques**. O sacador, é o jogador que lança a bola com o cone, tem que arremessar a bola por cima da rede e dentro da quadra de seu adversário.

Se ele ultrapassar o limite, a bola vai retornar para seu adversário sacar. Note que quando a bola toca no chão do time adversário, ocorre a marcação de pontos.

A chamada “zona de saque” representa o local onde o jogador (sacador) deve permanecer para lançar a bola. Trata-se de uma área de até 9 metros de largura situada após cada linha de fundo.

Caso o jogo seja em duplas e quartetos, após a recepção da bola os jogadores poderão trocar **passes**, podendo fazer jogadas e surpreender seus adversários.

Os jogadores recebem o saque e ataque através do fundamento da **recepção**, feita com o encaixe da bola no seu cone.

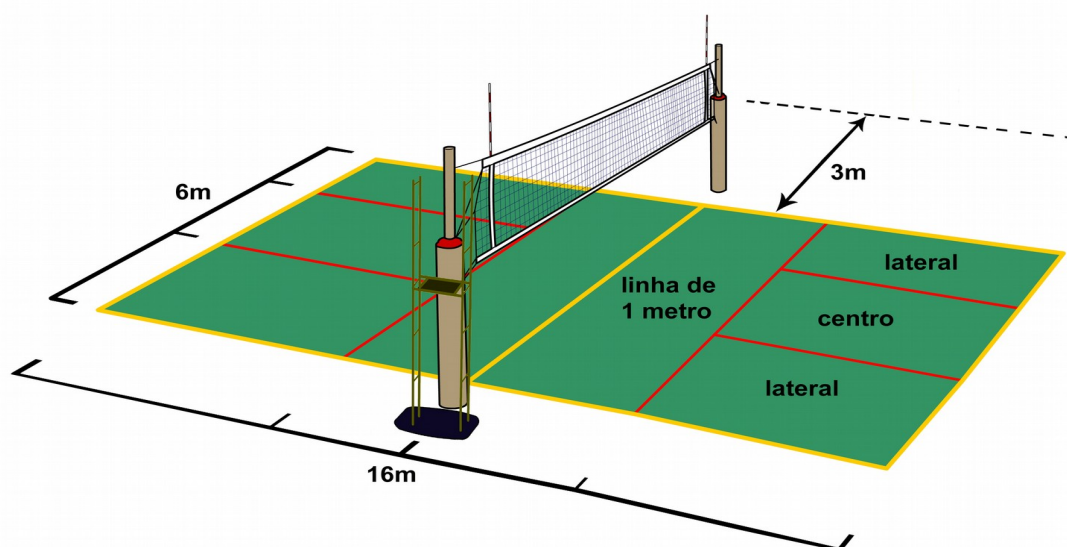
Os **ataques** exigem muita técnica nas jogadas, podendo até realizar saltos para lançar a bola com força no solo da equipe adversária para fazer o ponto.

QUADRA E ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui a quadra de jogo e a zona livre.

DIMENSÕES

A quadra oficial de jogo é retangular, medindo 16m x 6m no máximo, e 10m x 5m no mínimo. É circundada por uma zona livre de no mínimo 3 metros de largura, com um espaço livre de qualquer tipo de obstáculo até uma altura mínima de 12,5 metros do solo.



LINHA DE 1 METRO

(A) A linha de 1 metro fica entre a rede / linha central, o jogador pode se posicionar em qualquer parte da quadra, não podendo devolver a bola por cima da rede quando estiver dentro da linha de 1 metro.

Somente receber ou tocar a bola no caso de duplas e quartetos. Quando o jogador recebe a bola dentro da linha de “1 metro”, ele poderá sair dela com a bola, tocar ou devolver a bola para campo adversário.

(B) O jogador pode saltar de fora da linha de 1 metro para devolver a bola ao campo adversário, ao tomar impulso, eles não podem pisar sobre a linha ou dentro da área correspondente a 1 metro. Após lançar a bola, é permitido que ele “pouse” dentro da área sem tocar a rede ou invadir o campo adversário.

No caso de invasão ou toque na rede, será marcado falta e ponto para o adversário.

REDE

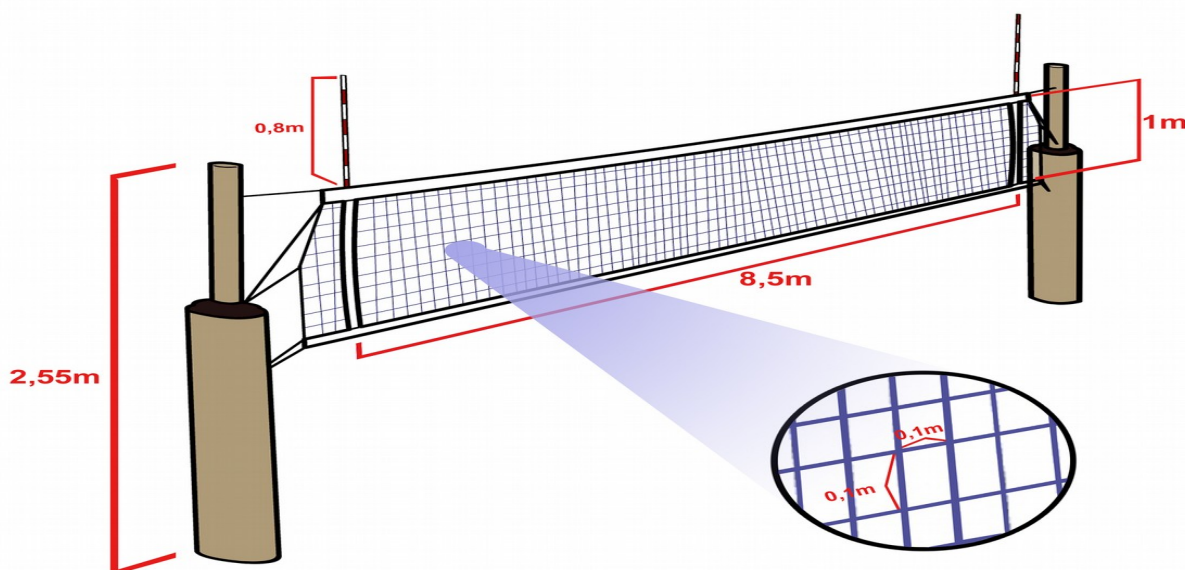
A rede mede 1,00 metro de altura por 8,50 a 9,50 metro de largura, com uma variação de (+/- 0,1m a 3cm) quando tensionada, estendida verticalmente sobre o eixo central da quadra.

ALTURA DA REDE

A altura da rede para competições oficiais da FIS / CBS masculinas é de 2,40m e de 2,20m para competições femininas.

A altura da rede pode variar por grupos de idades ou sexo, de acordo com o seguinte:

Feminino	Masculino	Misto	Paralímpico -Misto	*****
2,20m	2,40m	2,40m	2,15m	Adulto / profissional
2,15m	2,20m	2,20m	2,10m	Até 16 anos
2,05m	2,10m	2,10m	2,05m	Até 14 anos
1,95m	2,00m	2,00m	2,00m	Até 12 anos
1,80m	1,90m	1,90m	1,80m	Até 10 anos



SUPERFÍCIE DE JOGO

O terreno da quadra deve ser, nivelado, o mais plano e uniforme possível, (Exceto na praia), livre de pedras, e qualquer outro objeto que possa representar risco de cortes ou ferimentos aos jogadores.

TIPOS DE PISOS

PVC, Grama Natural, Grama Sintética, Cimento Liso, Taco e Areia (Praia).

PVC



Areia (Praia)



Grama Sintética



Grama Natural



Cimento Liso



Taco



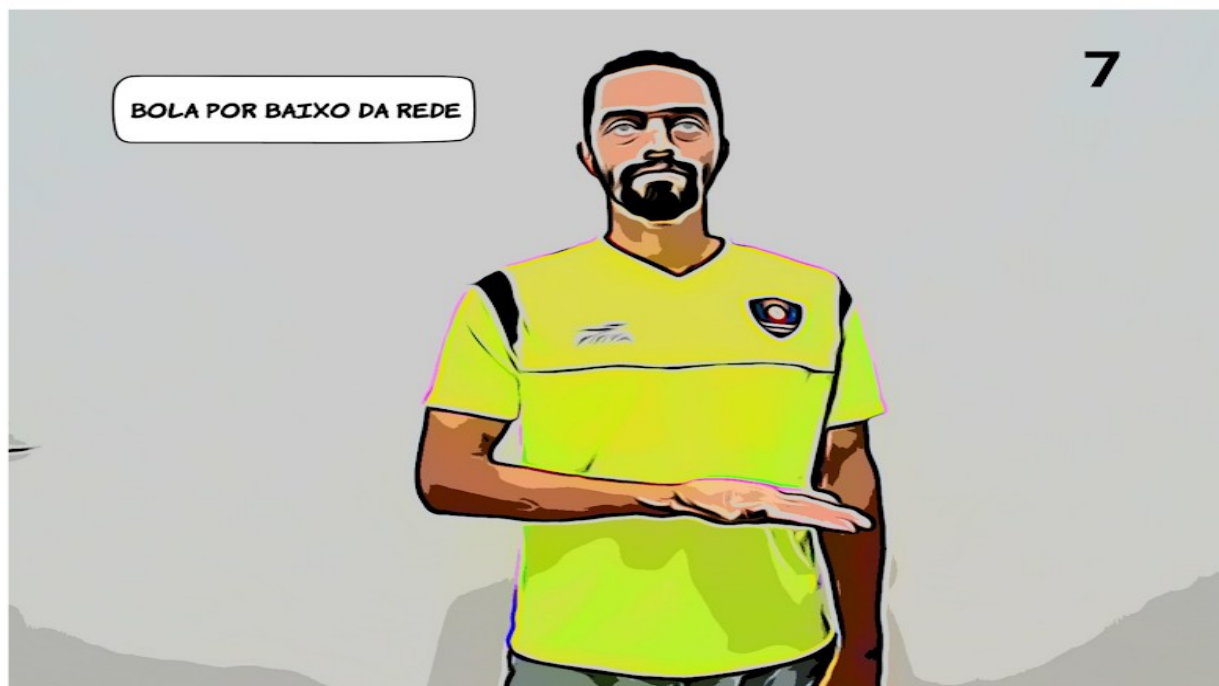
SINAIS DE ARBITRAGEM



.10







Obs: Na recepção o jogador pode receber a bola com até dois quiques no cone. Após o terceiro é falta.

9



FALTA: O JOGADOR DEU DOIS TOQUES SEGUIDOS NA BOLA

10



FALTA: QUATRO TOQUES POR DUPLAS OU QUARTETOS

11



CHAMADA DOS CAPITÃES OU JOGADOR INDIVIDUAL PARA INÍCIO DO JOGO

12



MUDANÇA DO LADO DA QUADRA DE UMA EQUIPE OU JOGADOR INDIVIDUAL

FALTA: JOGADA OFENSIVA DENTRO DA LINHA DE UM METRO

13



FALTA: UM JOGADOR DEU TRÊS TOQUES OU TRÊS QUIQUES NA BOLA

15



FALTA: JOGADOR REBATEU A BOLA COM O CONE

16



FALTA: CONTATOS SIMULTÂNEOS DOS JOGADORES NA BOLA

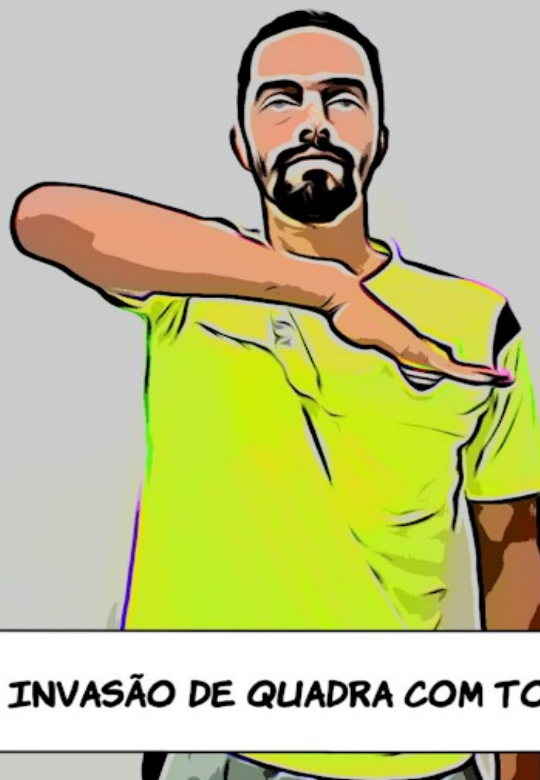


19



FALTA: ATAQUE IRREGULAR

20



DUPLA FALTA: INVASÃO DE QUADRA COM TOQUE DE REDE

21



FALTA: TOQUE COM O BRAÇO OU MÃO

22

BOLA PRESA AO CONE:

PROCEDIMENTOS



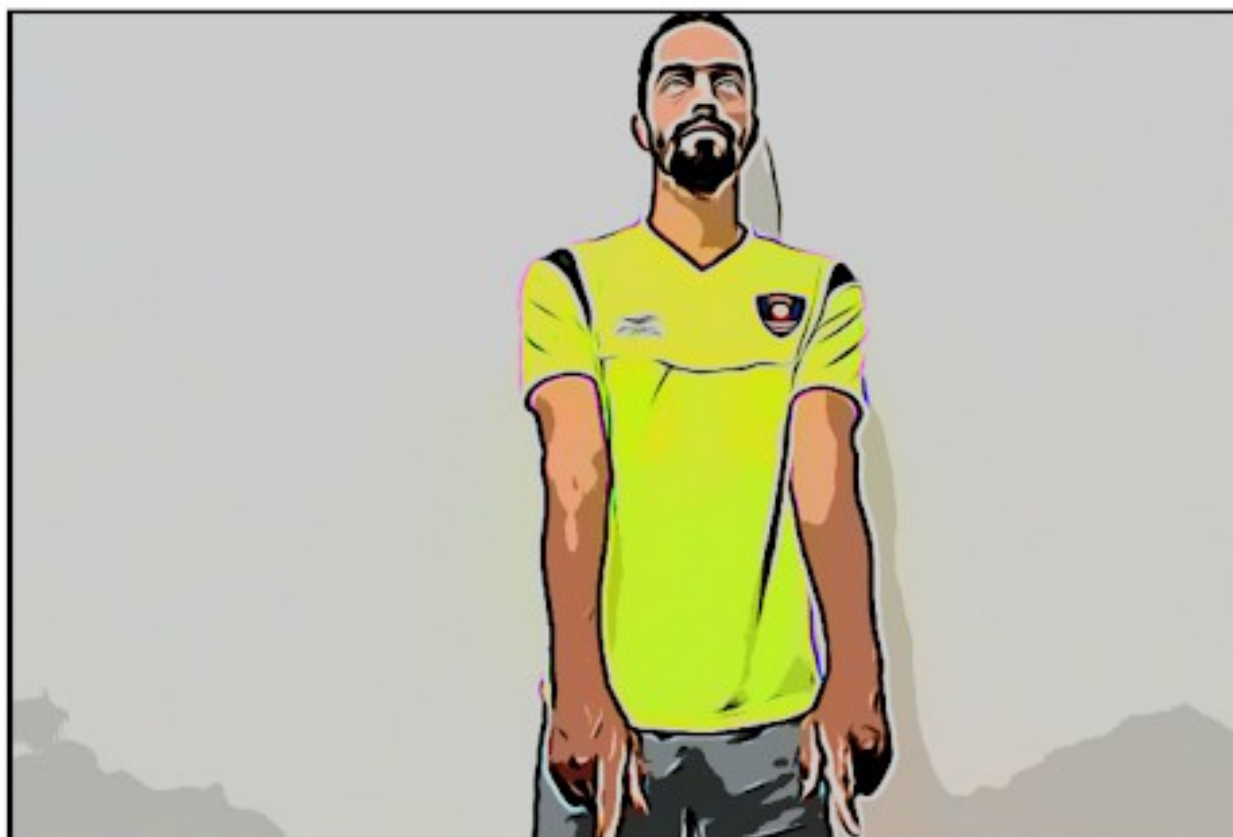
1 - O ÁRBITRO DEVE REINICIAR O JOGO LANÇANDO A BOLA PARA O MESMO JOGADOR

2 - O JOGADOR DEVE FICAR PRÓXIMO A LINHA DE SAQUE. NÃO DEIXANDO A BOLA CAIR

3 - CASO A BOLA CAIA. SERÁ PONTO PARA A EQUIPE OU JOGADOR ADVERSÁRIO







28



BOLA PASSOU POR DENTRO DA REDE (REDE FURADA)

29



FIM DE UM SET OU JOGO



SORVEBOL PARALÍMPICO - MISTO

O Sorvebol paralímpico - misto é praticado somente em duplas e quartetos. Masculino, feminino e mistos.

O nome “paralímpico - misto” é porque o atleta e paratleta atuam juntos, em duplas ou quartetos.

Um paratleta é um atleta paralímpico ou, de modo geral, qualquer praticante de atividade desportiva que possui alguma deficiência, podendo ser esta física, visual, intelectual.

As regras são parecidas com as do Sorvebol tradicional, a diferença é que a bola precisa passar ao menos uma vez pelo jogador paratleta, seja no saque, recepção, ataque ou passe, em cada rally.

Caso o atleta recebedor não passar a bola ao seu parceiro(o) para-atleta, será marcado falta e ponto para o adversário.

No caso de duplas é obrigatório ter um paratleta e um atleta.

No caso de quartetos é ter obrigatório dois paratletas e dois atletas.



CURSO CAPACITAÇÃO EM SORVEBOL / APRENDA SORVEBOL ONLINE



Após o curso você estará capacitado para inovar em suas aulas e atividades de recreação de forma lúdica e divertida com o esporte brasileiro que mais cresce no Brasil e no mundo.

Além de está apto para atuar como árbitro de Sorvebol em jogos oficiais e em campeonatos escolares por exemplo.

Entre em contato com nossa equipe e adquira seu material esportivo oficial de Sorvebol com preços especiais para nossos alunos EAD e inove na sua prática profissional com muito sucesso e um diferencial a mais em sua formação. Ótimo Curso... Abraços Virtuais.

Acesse os links do curso aqui

[Curso de Sorvebol na Guru](#)

[Curso Sorvebol na Hotmart](#)

Carga horária: 60 horas.

Disponibilizamos conteúdo com linguagem de fácil compreensão que pode ser concluído de acordo com sua programação de estudo.

O certificado de conclusão é emitido após o término do curso com 60 horas, que podem ser usadas como horas complementares em seu curso de graduação.

O aluno terá até 30 dias para concluir o curso a partir da data da matrícula. Observação: O curso é 100% EAD e não é necessário esperar 60 horas para concluí-lo.

Você pode organizar seus estudos, concluir no seu tempo e após emitir o seu certificado.

Oferta por tempo limitado:

Preço
R\$79,00

Você foi convidado para se tornar afiliado ao produto
Aprenda Sorvebol Online

- Após se afiliar, você receberá um link de afiliado e poderá ganhar dinheiro vendendo este produto pela internet!
-
- Estamos expandindo o projeto Sorvebol pelo Brasil, e com o recurso de afiliados do Hotmart, disponibilizamos 40% do valor do nosso curso, "Aprenda Sorvebol Online", para você, nosso aluno, que deseja empreender na venda do curso e ser um parceiro da inovação através do Sorvebol.

Hotmart



[Afilie-se aqui e lucre!](#)

Siga o Sorvebol nas redes sociais e YouTube



[Facebook](#)



[Instagram](#)



[Canal Sorvebol](#)



[Compre seu kit aqui](#)

Fale conosco

Telefone: (31) 4101-0638

WhatsApp (31) 99138-0872

WhatsApp (11) 96822-2609

Web site: www.sorvebol.com.br

E-mail: suporte.sorvebol@gmail.com

Federações estaduais e Confederação Brasileira de Sorvebol

