



TCC/UNICAMP
P061c
3218 FEF/1183

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

FERNANDA MAURO PUCCINELLI

**A CONSTRUÇÃO DE
CONSENSOS DENTRO DE JOGOS
COMPETITIVOS – Um estudo de
caso: Ultimate Frisbee**

Campinas
2006



1290003218

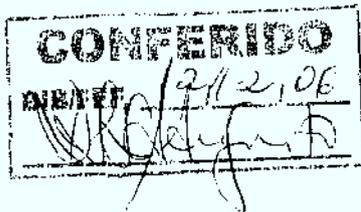
FERNANDA MAURO PUCCINELLI

**A CONSTRUÇÃO DE
CONSENSOS DENTRO DE JOGOS
COMPETITIVOS - Um estudo de
caso: Ultimate Frisbee**

Trabalho de Conclusão de Curso
(Graduação) apresentado à Faculdade de
Educação Física da Universidade
Estadual de Campinas para obtenção do
título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Gustavo Luis Gutierrez

Campinas
2006



UNIDADE FEF 1163
 N.º CHAMADA: P961c
 V. _____ Ex. 218
 TOMEIO BIV. 218
 PROG. C D
 PREÇO 11,00
 DATA 13/03/07
 N.º CPD 405657
 2007 13335

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA
 PELA BIBLIOTECA FEF – UNICAMP**

P961c Puccinelli, Fernanda Mauro.
 A construção de consensos dentro de jogos competitivos: um estudo de caso: ultimate frisbee / Fernanda Mauro Puccinelli. – Campinas, SP: [s.n.], 2006.

Orientador: Gustavo Luis Gutierrez.
 Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

1. Habermas, Jurgen, 1929-. 2. Ultimate (Game). 3. Competição (Esportes). I. Gutierrez, Gustavo Luis. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. III. Título.

asm/ef

FERNANDA MAURO PUCCINELLI

**A CONSTRUÇÃO DE CONSENSOS DENTRO DE
JOGOS COMPETITIVOS – Um estudo de caso:
Ultimate Frisbee**

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Fernanda Mauro Puccinelli e aprovado pela Comissão julgadora em: 29/11/2006.



Marco Antonio Bettine de Almeida

Dedicatória

*Poema enjoadinho
Vinicius de Moraes*

Filhos... Filhos?
Melhor não tê-los!
Mas se não os temos
Como sabê-los?
Se não os temos
Que de consulta
Quanto silêncio
Como os queremos!
Banho de mar
Diz que é um porrete...
Cônjuge voa
Transpõe o espaço
Engole água
Fica salgada
Se iodifica
Depois, que boa
Que morenaço
Que a esposa fica!
Resultado: filho.
E então começa
A aporrinhação:
Cocô está branco
Cocô está preto
Bebe amoníaco
Comeu botão.

Filhos? Filhos
Melhor não tê-los
Noites de insônia
Cãs prematuras
Prantos convulsos
Meu Deus, salvai-o!
Filhos são o demo
Melhor não tê-los...
Mas se não os temos
Como sabê-los?
Como saber
Que macieza
Nos seus cabelos
Que cheiro morno
Na sua carne
Que gosto doce
Na sua boca!
Chupam gilete
Bebem xampu
Ateiam fogo
No quarteirão
Porém, que coisa
Que coisa louca
Que coisa linda
Que os filhos são!

*Dedico este trabalho aos meus Pais e os agradeço por nunca terem desistido de mim...
E aos meus irmãos, que sempre me incentivaram muito, cada um a sua maneira.*

Agradecimentos

Agradeço ao Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes que nos momentos de desespero com o curso me trouxe uma luz e me apresentou o Gustavo, meu orientador.

Agradeço ao Gustavo por me orientar, me ensinar e claro por me dar broncas de um jeitinho especial, que só ele consegue.

Ao Marquinho e o Renatinho pelas opiniões, conselhos e ajudas.

Agradeço ao Deco, Musgo e Secretário por ter apresentado o jogo do Frisbee para mim.

Agradeço a equipe de Frisbee da Unicamp, pelas muitas horas de diversão e risos proporcionados e aprendizados sobre o jogo.

E claro, agradeço as minhas amigas de república, com as quais eu convivi todos esses anos, que me agüentaram firmes e fortes. Vocês são corajosas!!!

E por fim agradeço às minhas amigas. Nati, Carol, Bel, Flora, Liu e Larica que durante a faculdade estiveram presentes nos momento mais marcantes dessa fase. Tantas recordações boas eu guardo de vocês, tantas risadas, tantas besteiras e teorias inventadas, tantas fotos tiradas juntas e claro quantas cervejas tomadas!!! Vocês são muito especiais e importantes para mim.

Obrigada.

PUCCINELLI, Fernanda M. **A construção de consensos dentro de jogos competitivos** – Um estudo de caso: Ultimate Frisbee. 2006. 60f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)- Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo conhecer melhor os limites entre as interações estratégicas que caracterizam a busca da vitória e a construção de consensos, no contexto de um jogo competitivo. Adotando como referencial metodológico as contribuições de Habermas a partir da sua obra Teoria da Ação Comunicativa. Para isso, utilizo como objeto de estudo uma equipe de *Ultimate Frisbee*, um jogo coletivo-competitivo que não utiliza árbitros e juizes para orientar as regras e penalidades durante as partidas.

Palavras-Chaves: Ultimate frisbee; Jürgen Habermas; Consensos; Esportes competitivos.

PUCCINELLI, Fernanda M. **The consensus's construction inside competitive games: The case of Ultimate Frisbee.** 2006. 60f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

ABSTRACT

This paper aims to understand how the consensus's construction is defined within competitive games. In order to do that, the *Ultimate Frisbee*, a team game without referees to decide on the game calls during the matches, was chosen as own model.

The Communicative Action Theory of Jürgen Habermas was adopted as a reference methodology.

Keywords: Ultimate frisbee; Jürgen Habermas; Consensus; Competitive games.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AFDA	Australian Frisbee Disc Association
CHS	Columbia High School
COI	Comitê Olímpico Internacional
EUA	Estados Unidos da América
FIFA	Federation International of Football Association
IFA	International Frisbee Association
JFDA	Japanese Frisbee Disc Association
NJ	New Jersey
SFF	Swedish Frisbee Federation
TAC	Teoria da Ação Comunicativa
ULTIMATE	Ultimate Frisbee
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
UPA	Ultimate Players Association
WFDF	World Flying Disc Federation
WUCC	World Ultimate Club Championships

SUMÁRIO

Introdução	13
1 Esporte	16
2 Ultimate Frisbee	24
2.1 A história do Disco	24
2.2 A história do Ultimate Frisbee	24
2.3 A descrição do jogo	26
3 Metodologia	31
3.1 Objetivos	31
3.2 Métodos	32
3.3 Análises dos Dados	30
Conclusões	36
Referências Bibliográficas	38
ANEXO 1 Livro de Regras do Ultimate Frisbee	40
ANEXO 2 Questionários	58

Introdução

O *Ultimate Frisbee* é um jogo muito interessante, competitivo, onde duas equipes buscam a vitória, ele não utiliza árbitro ou juiz para dirimir as dúvidas a respeito das jogadas e o respeito às regras. É disputado entre dois times com sete integrantes cada. Utiliza um disco de plástico de 175 gramas (*frisbee*), num campo gramado com as dimensões 67m de comprimento por 37m de largura, com o objetivo de chegar com o disco até a área de gol (*end zone*) que possui a dimensão de 18m de comprimento por 37m de largura. (*WORD FLYING DISC FEDERATION, 2002*). Como todo jogo que envolve competição, o objetivo é marcar mais pontos que a equipe adversária.

Encontram-se algumas semelhanças com o basquete, como o tempo para permanecer com a posse individual do disco, a não locomoção quando se está com o disco em mãos, podendo apenas fazer a movimentação do pé de pivô. E também existe semelhança com o futebol americano como o ponto marcado nas extremidades do campo, numa área pré-determinada, chamada de *end zone* (ou área de gol).

O *Ultimate* não possui árbitros e possui regras simples e claras para guiar a partida. Elas são respeitadas pelos jogadores com o objetivo de manter o divertimento, a ludicidade, a competitividade, a beleza das jogadas e o espírito de jogo, o que entre seus praticantes é chamado de "*keep the spirit (of the game)*". O *spirit of the game* é caracterizado pela presença da lealdade entre os jogadores, do respeito mútuo entre os participantes, da aceitação da derrota. Onde existe esse espírito, não existe o ganhar a qualquer preço e este comportamento é rejeitado pelos praticantes de *Ultimate Frisbee*. A conduta daqueles que está diretamente ou indiretamente ligado ao esporte deve ser pautada no compromisso de agir em conformidade com valores morais (CAMINHA, 2003). Mesmo não existindo este comportamento de vencer a qualquer custo, a competitividade é muito estimulada. (*ULTIMATE PLAYERS ASSOCIATION, 2005*).

O esporte como manifestação social, tal qual é encontrado hoje, teve seu início a partir da Revolução Industrial na Europa nos séculos XVIII e XIX (BETTI, 1993). O esporte

moderno se caracteriza como um fenômeno de renovação cultural que, através de um processo de mundialização e homogeneização de suas práticas, permanece em constante transformação (GEBARA, 2002). Por ser originário dos jogos populares, o esporte moderno se apresenta como um fenômeno que remete a condições de interação social e troca de informações entre os participantes. Embora apresente algumas características próprias de um ambiente de disputa, pode proporcionar momentos que requeiram atitudes de cooperação entre os praticantes.

No *Ultimate Frisbee* encontra-se características tanto do esporte-espetáculo quanto do esporte como atividade de lazer. Segundo Bracht (1997) no esporte-espetáculo as ações são pautadas pelos códigos (e semântica) da vitória-derrota, da maximização do rendimento e da racionalização dos meios. Enquanto no esporte como atividade de lazer, outros códigos aparecem como relevantes e capazes de orientar a ação, como por exemplo, motivos ligados à saúde, ao prazer e à sociabilidade. Na modalidade esportiva pesquisada encontramos tanto a alta competitividade como a busca do prazer e a sociabilidade.

A opinião entre os jogadores sobre o que seria uma falta, e a interpretação das regras, ocorre sem o recurso de uma autoridade externa, como um juiz. A construção do consenso para Habermas se dá através do agir comunicativo, onde a fala entre dois interlocutores cria, pelo uso de determinantes conhecidos (símbolos), uma intersubjetividade específica, no qual os conteúdos são transmitidos e compreendidos. Nessa comunicação existem “quatro expectativas de validade”: a que os conteúdos transmitidos são compreensíveis, a de que a fala dos interlocutores são verazes, a de que os conteúdos proposicionais são verdadeiros e a de que o locutor, ao praticar o ato lingüístico em questão (afirmando, prometendo, ordenando), tinha razões válidas para fazê-lo, isto é, agir de acordo com normas que lhe pareciam justificada. (FREITAG, ROUANET, 1990).

A vitória no jogo pesquisado ocorre devido à habilidade e/ou a sorte dos jogadores de cada time e não pela trapaça de jogadores desonestos que se aproveitam do fato de não haver árbitros. Dentro do *Ultimate*, é muito valorizado o *fair play* como norma reguladora moral dos esportistas, entendida sob duas ópticas: O ‘*Fair Play* formal’ e o ‘*Fair Play* Informal’. O ‘*Fair Play* Formal’ é expresso pela adesão e obediência às regras escritas do jogo, enquanto o ‘*Fair Play* Informal’ prescreve um certo tipo de atitude em função do jogo em termos de empenhar-se ao máximo e respeitar o oponente. (PORTELA, 1999).

No acontecimento de uma falta é esperado que o infrator jogue através das regras e avise, ele próprio, a ocorrência de uma infração. Assim, a jogada é voltada para aproximadamente o que seria se não tivesse acontecido a falta. Não há penalidades para quem quebra as regras.

1 Esporte

O esporte moderno, tal como o encontramos hoje, surge na Europa em meados do século XVIII numa sociedade que possuía condições específicas e características únicas que contribuíram para sua gênese e ascensão (ELIAS, 1992).

Para entendermos os motivos da ascensão do esporte na Inglaterra é preciso explicitar os acontecimentos sociais que estavam ocorrendo naquela época. A Inglaterra do século XVIII conjuntamente com outros países europeus, França e Alemanha, caminhavam na direção de um processo civilizatório, onde aconteciam mudanças no sentido de um maior autocontrole (ELIAS, 1992). Ocorre nesta época um impulso pronunciado de pacificação, suas classes sociais mais altas começam a fazer restrições de violências no cenário político, fato que acaba sendo refletido nos divertimentos. O movimento de industrialização da sociedade inglesa é outro fator que contribui para o aparecimento do esporte nos moldes atuais.

Os primeiros tipos de esportes adotados por outros países europeus no séc. XVIII foram as corridas de cavalo, o pugilismo, a caça à raposa e outros esportes semelhantes praticados pela aristocracia inglesa. Já os jogos populares, tais como o futebol e o tênis e outros esportes em geral só se disseminaram pela Europa na segunda parte do século XIX.

O esporte ganhou força nas sociedades européias como passatempo das horas livres do trabalho. Com a industrialização crescente das sociedades européias e uma mudança em direção à um processo civilizatório, a população, que desfrutava o jogo em suas horas de lazer, começou ter uma intolerância maior aos níveis de violência, assim, os desportos passaram por uma evolução tornando-se menos perigosos e violentos. A sociedade não aceitava que fossem reproduzidos massacres dentro de seus jogos iguais como acontecia nos concursos de jogos da Antiguidade Clássica. Desse modo, os esportes encaixaram-se dentro de uma sociedade que estava se ‘civilizando’. Com sua evolução o esporte parou de ter relação com o sagrado, religioso e passou a ter características seculares. (ELIAS, DUNNING, 1992).

Na Antiguidade, as regras para acontecimentos atléticos, como o pugilismo e a luta, aceitavam um grau elevado de violência do que é permitido nas regras dos esportes

modernos. As regras deste último são regras escritas sujeitas às críticas e transformações, enquanto as regras dos jogos da Antiguidade eram baseadas nos costumes e tradições.

A violência física dentro dos jogos da Antiguidade era um reflexo do tipo organizacional da sociedade grega. Já na sociedade atual como cita Elias (1992, p. 196).

A monopolização relativamente firme, estável e impessoal e o controlo dos meios de violência é um dos traços centrais dos Estados-nações contemporâneos. Em comparação, a monopolização e o controlo da violência física institucional nas cidades-Estados da Grécia, permanecia rudimentar.

As sociedades modernas avaliam as transgressões dentro dos jogos através de padrões específicos de autodomínio quanto aos impulsos de violência. Quando estes padrões já estão interiorizados, eles proporcionam proteção e defesa contra pequenas faltas.

Em nossa cultura está intrínseco uma sensibilidade elevada aos atos de violência, existe uma sensação de repugnância quando se presencia atos violentos, para além do nível permitido na vida real, contra uma pessoa. Elias (1992, p.198) explica que “O facto de os conflitos e tensões no interior dos Estados-nações industrializado se terem transformado em menos violentos e de certo modo mais governáveis é o resultado de um longo desenvolvimento não planeado”.

Não foi de um processo de curta duração que as sociedades e conseqüentemente os seus jogos tornaram-se menos violentos, foi ao longo de um extenso processo civilizatório que este fato foi possível.

A violência nos jogos da Antiguidade estava ligada à civilização clássica, como explicita Elias (1992, p.204) “lutar, nos jogos como na guerra, centrava-se na exibição ostentatória das virtudes guerreiras que atribuíam o mais elevado louvor e honra a um homem [...]”. Já o *ethos* inglês de justiça não provinha de raízes militares, mas sim de uma ligação muito específica com o prazer encontrado nas práticas esportivas. Para confirmar isso cito uma passagem de Elias (1992, p.205).

Desenvolveu-se em Inglaterra, em ligação com uma mudança muito específica, verificada na natureza do prazer e da excitação proporcionados por confrontos de jogos, na seqüência da qual o prazer, demasiado breve, que se sentia no final de uma prova de desporto, no momento de consumação ou de vitória, foi alargado e prolongado pelo prazer e igual excitação derivados daquilo que inicialmente foi o prazer antecipado de participar ou de testemunhar a tensão do próprio desafio.

Este prazer encontrado nos desportos ingleses provinha de apostas que condimentavam mais o combate esportivo e o tornava mais excitante. A expectativa de ganhar uma aposta aumentava a atenção e também a excitação de observar um confronto.

A excitação encontrada dentro das atividades de lazer e do desporto são prazeres de caráter miméticos e não violentos, onde perigos imaginários, medo ou prazer estão inseridos. Almeida e Gutierrez (2005) afirmam que "o termo utilizado por Elias e Dunning (1992) para definir o estado de explosão eufórica da neurose é a mimese", e as atividades que liberam as pulsões são miméticas." Elias, Dunning (1992) afirmam ainda que o caráter mimético do jogo e das atividades de lazer faz parte de um processo civilizador. É durante essas situações de explosão das pulsões que as pessoas aliviam suas tensões, as quais não seriam permitidas pela sociedade numa ocasião normal.

As pessoas inseridas na sociedade moderna durante suas rotinas tanto públicas como privadas, mantêm um perfeito domínio do seu controle, de seus impulsos, afetos e emoções e de certo modo é em atividades miméticas que esse autocontrole pode ser quebrado sem que haja um pré-julgamento da sociedade. Pode ser citado como exemplo, o caso da torcida de futebol dentro de um estádio, os torcedores realizam atos que não fariam num ambiente diferente do estádio, como xingar, gritar ou pular.

Devido ao seu caráter mimético os esportes ativam um sentimento muito forte nas pessoas, pois estas se identificam com o seu time, ídolos e conseguem expandir seus sentimentos. Os indivíduos liberam suas emoções e tensões na presença de outras pessoas, o que na vida dentro da sociedade do trabalho é reprimido. Quando a população se identifica com um esporte, ela se sente dentro de um grupo. Elias (1992) afirma que a manifestação na companhia de outras pessoas é mais agradável e libertadora, porque na sociedade, de um modo geral, há poucas oportunidades para manifestações coletivas de sentimentos intensos.

Além de características miméticas o esporte moderno se caracteriza como um fenômeno de renovação cultural e, através de um processo de mundialização e homogeneização de suas práticas entre diversas sociedades, permanece em constante transformação (GEBARA, 2002).

Podem-se apontar algumas das características fundamentais que reforçam essa idéia do esporte ser mundializado e homogêneo. Para isso é utilizado os conceitos que Guttmann (1978) apresenta como inerentes à manifestação esportiva moderna. Os conceitos são:

secularização, especialização dos papéis, racionalização, burocratização, quantificação, busca do recorde, igualdade de chances na disputa.

Quando Guttman (1978) argumenta sobre a primeira característica do esporte, a secularização, ele faz uma comparação entre os esportes primitivos e os atuais, onde os primitivos estavam associados a alguma forma de significação religiosa enquanto que o moderno não continha um vínculo religioso, por isso a característica secular.

A segunda característica apontada por Guttman (1978), a especialização dos papéis, é retratada como tendo um surgimento no século XV com os esportes dos povos Gregos e dos Romanos. Eles foram os primeiros a adequar as aptidões físicas às práticas esportivas. Nos esportes pré-modernos não havia essa especialização dos papéis. Já no esporte atual existe uma especialização muito acentuada e, além disso, uma divisão do trabalho. E conjuntamente com essa especialização dentro dos esportes vem a modernização dos eventos esportivos, tornando-os em espetáculos vinculados pela mídia. Essa especialização transformou os atletas em profissionais do esporte, modificando seu tempo de trabalho em tempo de especialização. (PILATTI, 2002, p. 70).

A terceira característica inerente ao esporte moderno é a racionalização. As regras esportivas, antes consideradas instruções divinas passam para um instrumento de manipulação e controle do jogo. Elas apresentam uma relação lógica entre os meios e os fins. Com essa racionalização surge a ciência do treinamento desportivo que é responsável pelos estudos e melhorias das performances físicas.

A quarta característica é a burocratização encontrada dentro do âmbito esportivo. Ela é responsável pela institucionalização e administração do desenvolvimento dos esportes. Moldando-os em um formato adequado para ser apresentado pela mídia. Pilatti (2002) ainda cita que o processo de burocratização pode ser amplamente percebido na universalização das regras, na elaboração de estratégias de desenvolvimento mundial implantadas pelas organizações gestoras, nos recordes, na produção de espetáculos. Exemplos de órgãos burocráticos máximos de controle dos esportes são a Fifa e o COI.

A quantificação é a quinta característica esportiva que Guttman (1978) cita. O símbolo da quantificação é o cronômetro, aparato utilizado para medir tempo, criado em 1730. Dentro dos esportes tornou-se uma necessidade quantificar os tempos, velocidades etc. Toda performance atlética ou evento esportivo é mensurado seja pela velocidade, tempo, número de

pontos. Conjuntamente com a quantificação existe uma outra marca do esporte moderno que é busca pelo recorde que é determinada pela proeza esportiva verificada oficialmente e que sobrepuja o que foi feito anteriormente no mesmo gênero e nas mesmas condições.

E por fim a última característica que Guttmann (1978) fala que está presente nos esportes é a igualdade de chances na disputa e participação. Os primeiros indícios de igualdade dentro dos esportes foram na sociedade grega. Os gregos separavam os participantes pela maturidade sexual e atribuíam os mesmos direitos a todos os participantes. Já os eventos romanos não aceitavam a igualdade no seu maior jogo, os combates entre gladiadores.

A igualdade presente nas manifestações esportivas modernas é dada pelas regras e pelas transformações sofridas por elas no curso da história (PILATTI, 2002). As regras acompanharam o processo civilizatório da humanidade. Outra evolução das regras durante os anos foi a sua adequação para a apresentação na indústria do entretenimento. Ou seja, as regras dos esportes, não mudam mais para estabelecer a igualdade, mas sim, para uma melhor adequação aos moldes da transmissão televisiva. Guttmann (1978) cita ainda que para que a igualdade dentro dos esportes se efetivar, duas formas de segregação tiveram que ser superadas, a segregação racial e a segregação da mulher.

O esporte moderno se apresenta como um fenômeno que remete a condições de interação social e troca de informações entre os participantes. Embora apresente algumas características próprias de um ambiente de disputa, pode proporcionar momentos que requeiram atitudes de cooperação entre os praticantes. Para Bracht (1997, p.12), “o esporte se manifesta de duas formas: (a) Esporte de alto-rendimento ou espetáculo; (b) Esporte como atividade de lazer. Tais manifestações dizem respeito aos propósitos e aos meios em que ocorre a prática esportiva, norteando o processo de análise deste fenômeno”.

Segundo Bracht (1997, p.13), o esporte de alto-rendimento pode ser resumido nos seguintes pontos:

- Possui um aparato para a procura de talentos normalmente financiados pelo Estado. Além disso, este aparato promove o desenvolvimento tecnológico, com o desenvolvimento de aparelhos para a utilização ótima do “material humano”;
- Possui um pequeno número de atletas que tem o esporte como principal ocupação;
- Possui uma massa consumidora que financia parte do esporte-espetáculo;
- Os meios de comunicação em massa são co-organizadores do esporte-espetáculo;
- Possui um sistema de gratificação que varia em função do sistema político-societal.

Tais características apontam para uma prática voltada à constante busca pela melhora de performance atlética e competitiva, o que exige grande dedicação dos praticantes e sinaliza para um ambiente profissional. O esporte de alto-rendimento apresenta como objetivo central de seus praticantes a busca pela vitória, superação do adversário e determinação de campeões através da comparação direta de performances e aptidões e a busca pelo recorde. Transmite valores como segregação, rivalidade, sobrepujança ao adversário e valorização dos vencedores em detrimento dos perdedores (OLIVEIRA, 2002).

Indivíduos que se pautam na vitória e na sobrepujança ao adversário como pontos centrais da prática esportiva só aceitam o alto-rendimento como forma de manifestação do esporte. Isso diminui as possibilidades de integração e socialização entre os participantes desta atividade (MARQUES, 2005).

Já o esporte como atividade de lazer apresenta-se de duas formas distintas, podendo ser praticado sob as normas do alto-rendimento ou sob uma forma ressignificada (MARQUES, 2004). Devido a essas formas distintas da prática do esporte como atividade de lazer, Marques (2006) afirma que é possível que este modo de manifestação não seja homogêneo, pois pode tanto se pautar em características e determinações do esporte de alto-rendimento num ambiente de não-trabalho, como pode proporcionar um ambiente norteado pela busca do prazer e sociabilidade. Ambiente que valoriza as relações interpessoais, transmitindo valores de respeito por individualidades, cooperação, integração interpessoal e participação voluntária.

Na primeira, o esporte segue as regras e normas formais e, normalmente, ocorre em ambientes próprios e formatados para tais práticas. Utiliza materiais similares aos de disputas profissionais e é representado em competições amadoras, com os mesmos moldes do alto-rendimento. Acaba por mensurar performances atléticas, embora fora de um ambiente profissional. A segunda forma não respeita, necessariamente, a lógica do alto-rendimento. Baseia-se num princípio de ressignificação da prática esportiva, através da adaptação de regras, espaços, materiais, número de participantes, diferenciação de objetivos, princípios e, principalmente, valores transmitidos. Visa a inclusão e participação efetiva de todos os praticantes interessados.

Os valores transmitidos pelo esporte como atividade de lazer respeitam seu caráter heterogêneo. Quando vinculado a normas do alto-rendimento, transmitem os valores próprios

desta prática. Quando tratado de uma maneira ressignificada visam transmitir, segundo Kunz (1994) e Oliveira (2002) apud MARQUES, 2006): a autovalorização e o reconhecimento de capacidades individuais próprias, influência positiva sobre a auto-imagem e concepção de vida, vivências coletivas, atuação social, prazer na vivência esportiva, resistência ao sobrepujar e intenção de colaborar, valorização da ludicidade, do processo competitivo e não somente do resultado da competição. Transmite ainda valores de cooperação, competição sem rivalidade, crítica à violência em competições, não-discriminação de sexo, raça ou características físicas.

Existe ainda uma modalidade esportiva que se encontra dentro dos níveis de alto-rendimento que não transmitem os valores embutidos nesse tipo de prática. Dentro deste esporte a competitividade está presente, porém sem a rivalidade e a necessidade eminente de derrotar o adversário a qualquer custo. Isso altera as razões e as formas da prática, pois o resultado da disputa fica em segundo plano, enquanto o processo toma maior importância para os participantes.

No *Ultimate Frisbee* está presente os conceitos que Guttmann (1978) apresenta como inerentes à manifestação esportiva moderna. Os conceitos presentes no *Ultimate Frisbee* são a secularização, a especialização dos papéis - onde existem jogadores que se especializam em determinadas posições como defesa, ataque, passes longos, passes curtos.

A racionalização está presente dado que existe um conjunto de regras que se tornam um instrumento de manipulação e controle do jogo. Tais regras apresentam uma relação lógica entre os meios e os fins.

Neste jogo existem confederações e federações que regulamentam a realização de campeonatos e a prática esportiva. A instância maior dentro deste esporte é a WFDF (*World Flying Disc Federation*) que é responsável por toda burocratização presente e regulamentação do esporte.

As federações conjuntamente com a WFDF são responsáveis pela quantificação do *Ultimate Frisbee*. São essas instâncias que organizam os campeonatos e quantificam vitórias, derrotas, equipes vencedoras. Além disso, ela mensura os recordes conquistados e quebrados durante os campeonatos.

E por fim a última característica que Guttmann (1978) cita sendo inerente ao esporte moderno que é encontrada no *Ultimate Frisbee* é a igualdade de chances na disputa. Mas no *Ultimate* ainda encontramos uma outra separação dentro de equipes, além das tradicionais de

outros esportes, como a separação entre equipe feminina e masculina. Neste esporte existe a categoria mista, onde times são formados por homens e mulheres.

O *Ultimate Frisbee* é um esporte diferente, pois além dele conter todas as características dos esportes modernos e de estar inserido no âmbito do esporte-espetáculo ou alto-rendimento, ele contém todas as características da forma ressignificada do esporte.

Um dos princípios desta modalidade esportiva é proporcionar um ambiente norteado pela busca do prazer e sociabilidade que valorizam as relações interpessoais, transmitindo valores de respeito por individualidades, cooperação, integração interpessoal e participação voluntária. Nele ainda estão presentes características de não incentivar a violência dentro do jogo, a autovalorização, o reconhecimento de capacidades individuais próprias, vivências coletivas, atuação social, prazer na vivência esportiva desvinculado do desprazer de outros participantes, resistência ao sobrepujar e intenção de colaborar, valorização da ludicidade, do processo competitivo e não somente do resultado da competição, competição sem rivalidade, cooperação, não-discriminação de sexo, raça ou características físicas.

Depois de explicar um pouco sobre algumas características do *Ultimate Frisbee* passo para um aprofundamento maior e mais detalhado deste jogo.

2 Ultimate Frisbee

2.1 A história do Disco

Há muitas histórias que contam a origem do disco, com o qual é praticado o *Ultimate Frisbee*. Mas a mais aceita é que no ano de 1871, no despertar da Guerra Civil, William Russel Frisbie mudou-se de Bransford no Estado de Connecticut para Bridgeport dentro do mesmo Estado, para administrar uma nova padaria, uma filial da “*Olds Baking Company of New Haven*”. Logo ele comprou a padaria e mudou seu nome para ‘Companhia de Tortas Frisbie.

William Russel morreu em 1903, passando a administração de sua empresa para seu filho Joseph P. Este cuidou da empresa até sua morte, em 1940. Sob sua direção a pequena empresa cresceu e de seis pontos de entrega passou a distribuir tortas para 250 lugares diferentes. Sua companhia cresceu tanto que foram abertas várias lojas em diversas cidades norte-americanas.

Sua viúva, Marian Rose Frisbie, juntamente com o Joseph J. Vaughn, administrador de longa data da companhia, produziram até Agosto de 1958 e atingiram o ápice da produção com o número de 80.000 tortas diárias.

Foram estudantes universitários da Universidade de Yale - consumidores da torta Frisbie - que descobriram que a fôrma da torta vazia poderia ser lançada e pegada no ar, promovendo horas de divertimento e atividade física. Nasce aí o protótipo dos discos para a prática do *Ultimate Frisbee*.

No ano de 1948, foi inventado o disco de plástico por Walter F. Morrison e seu parceiro Warren Francioni. Este novo disco de plástico podia voar mais longe e com uma maior acuracia e estabilidade do que a fôrma da torta. Em 1951 começou a produção em larga escala de discos de plástico para a prática do Ultimate. Os discos eram produzidos pela fábrica de brinquedos Wham-O.

2.2 A história do *Ultimate Frisbee*

O *Ultimate*, como com todos os esportes do disco, não existiria sem a invenção do disco do vôle, ou o "frisbee," assim como é geralmente chamado. O primeiro lançamento de "disco" que se tem conhecimento foi realizado por alunos da Universidade de Yale (EUA) no início do séc XX. O campus de Yale estava na proximidade da Companhia de Tortas Frisbie de Connecticut, cujas tortas, um deleite popular, eram vendidas em latas de metal que prenderiam vôle quando jogadas sobre uma distância muito curta. O passatempo, agora popular, de "lançar o disco" permaneceu na obscuridade até a invenção de um disco plástico do vôle por Fred Morrison em 1948, que era muito mais durável e digno de voar do que qualquer coisa feita de madeira ou metal.

Esta invenção conduziu ao primeiro disco produzido em massa, chamado de "Pluto Platter", feito pela companhia de brinquedos Wham-O no início de 1951. No ano de 1954 ocorreu a primeira competição utilizando um disco de vôle quando os estudantes da Universidade de Dartmouth (EUA) organizaram um torneio para o esporte de disco conhecido como "Guts". Um ano após o fechamento da Companhia de Tortas Frisbie em 1958, a Wham-O, sediada na Califórnia, EUA, registrou "frisbee" como nome para seus produtos de disco de vôle. Esta marca registrada foi reportada como resultado do apelido que os estudantes em Yale e em Harvard tinham dado aos brinquedos novos.

A invenção do *Ultimate*, também conhecido como "*Ultimate Frisbee*," ocorreu em menos de um ano após a primeira patente mecânica de um disco de vôle, feita por Ed Headrick em 1966. Joel Silver e outros alunos da Columbia High School (CHS), Maplewood, New Jersey, EUA, introduziram a idéia de um jogo chamado "*Ultimate Frisbee*" ao conselho estudantil em 1967, e o primeiro jogo que se tem notícia foi jogado em 1968 entre o conselho estudantil e a equipe de funcionários do jornal da escola. A equipe de funcionários do jornal saiu vitoriosa em um jogo onde os únicos limites foram as linhas de gol e outros limites laterais naturais (por exemplo, trilhas da estrada de ferro, rio, cerca). Os jogos continuaram no ano seguinte com partidas sendo realizadas à noite sob o fulgor das luzes de mercúrio-vapor na nova área de estacionamento do colégio. Os primeiros e segundos conjuntos de regras foram

compilados pelo estudante Buzzy Hellring de CHS, e refinadas mais tarde por Silver e John Hines.

O primeiro jogo intercolegial foi jogado entre CHS e Milburn High em 1970; CHS ganhou de 43 a 10. A primeira conferência de equipes de *Ultimate* foi criada em 1971, que consistiu em cinco colegiais de New-Jersey, incluindo CHS e Milburn. Alguns dos jogadores da liga de *Ultimate* graduados formaram equipes em suas respectivas faculdades e universidades. Em 6 de novembro, 1972, a Universidade de Rutgers (NJ, EUA) derrotou Princeton (NJ, EUA), 29-27, no primeiro jogo inter-faculdades¹.

Yale hospedou o primeiro torneio de *Ultimate* (8 equipes da faculdade o disputaram) em 1975, que foi ganho por Rutgers. Naquele verão, o *Ultimate* foi apresentado no Segundo Campeonato Mundial de Frisbee, no Rose Bowl, ajudando na divulgação do jogo na costa ocidental dos EUA.

Os esportes de disco começaram a se espalhar pela Europa e pela Ásia mais ou menos ao mesmo tempo, como fica evidente pela formação da federação sueca (*Swedish Frisbee Federation -SFF*) em 1974, da federação japonesa (*Japanese Frisbee Disc Association - JFDA*) em 1975, e da federação australiana (*Australian Frisbee Disc Association - AFDA*) em 1976. Bélgica e Áustria criaram suas federações em 1977, logo após surgiu em 1978 a federação da Finlândia e a Danish Frisbee Sport Union.

A Associação dos Jogadores de *Ultimate* (*Ultimate Players Association - UPA*) foi formada em 1979 sendo a primeira organização nacional de jogadores de *Ultimate Frisbee* americana. Antes desta criação, os eventos eram patrocinados e/ou promovidos pela Associação Internacional de Frisbee (IFA), que era anteriormente um braço promocional da companhia de brinquedos Wham-O.

No primeiro UPA Nationals em 1979, a Glassboro State College saiu vitoriosa do confronto contra Santa Barbara Condors, o placar foi de 19 a 18. O primeiro campeonato europeu de *Ultimate* foi realizado em Paris, França, em 1980. Finlândia, Inglaterra e Suécia terminaram em primeiro, segundo e terceiro lugar, respectivamente.

¹ O jogo foi jogado exatamente 103 anos depois do primeiro jogo inter-faculdades de futebol americano, exatamente no mesmo local, que tinha sido transformado em estacionamento. A mesma equipe ganhou e pela mesma margem da vitória

A *World Flying Disc Federation (WFDF)*, o corpo internacional que rege todos os esportes de disco, foi fundado em 1984, um ano após o fim do IFA².

O primeiro campeonato da WFDF patrocinado pela World Ultimate Championships (para times nacionais) em Colchester, Reino Unido (1986) teve como equipe vencedora a Flying Circus dos Estados Unidos pela categoria mista, a equipe Lady Condors (USA) pela categoria feminina e a equipe juniores sueca.

O primeiro campeonato mundial entre clubes de *Ultimate Frisbee (World Ultimate Club Championships – WUCC)* teve como cenário a cidade alemã de Colônia e ocorreu em 1989. A equipe americana de Philmore venceu na categoria mista e a categoria feminina foi vencida pela equipe americana chamada Lady Condors. A equipe americana Seven Sages foi a primeira equipe a se tornar campeã da categoria Máster, no ano de 1995, em um campeonato realizado na cidade de Millfield, na Inglaterra.

Atualmente, estima-se que o *Ultimate* seja jogado por mais de 100.000 jogadores em 30 países. A Associação dos Jogadores de Ultimate - UPA (EUA) reporta uma quantidade total de filiados pagantes superior a 13.000. Filiações ao UPA e em outras organizações nacionais estão crescendo anualmente a uma taxa surpreendente.

2.3 Descrição do Jogo

O *Ultimate Frisbee* como descrito no livro de regras da Federação Mundial de Esportes com Disco consiste num jogo, onde duas equipes com 7 integrantes cada, jogam um disco de plástico de 175 gramas num campo gramado com as dimensões de 64 metros de comprimento por 37 de largura, chamado campo de jogo e uma outra área com 18 metros de comprimento por 37 de largura chamada de *end zone*.

² No fechamento da IFA, a sociedade foi relatada ter 100.000 membros em 30 países.

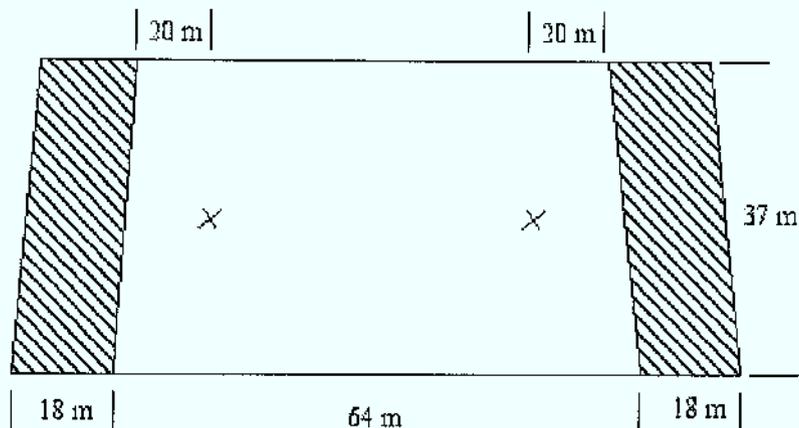


Figura 1. Dimensões do Campo de Jogo – fonte WFDF

O objetivo do jogo, que não possui contato entre seus participantes, é com que o disco seja apanhado dentro da área de gol (*end zone*) desse modo marcando mais gols que a equipe adversária. A duração do jogo compreende até o momento em que uma equipe alcança a soma de pelo menos dezenove gols com uma diferença de pelo menos dois gols, ou até que uma equipe marque vinte e um gols. Existe um intervalo de dez minutos quando uma equipe atinge dez gols. Os jogos podem ter uma duração menor quando os horários dos torneios ou outras circunstâncias impedem o tempo normal de uma partida.

No *Ultimate* encontram-se algumas semelhanças com o basquete como, por exemplo, o jogador tem um determinado tempo para ficar com o disco em mãos (10seg), não poder andar portando o disco e quando o passe é realizado, pode-se fixar um pé no chão (tipo pivô) e movimentar o pé que está móvel. Existe também semelhança com o futebol americano que consiste em o ponto ser marcado nas extremidades do campo numa área pré-determinada chamada de *end zone* (ou área de gol). E o disco deve ser capturado pelo jogador dentro da *end zone*.

Este jogo não possui árbitros, mas existe a possibilidade durante uma partida de ter a presença de observadores que ajudam no esclarecimento de dúvidas sobre faltas. Esses observadores só estão presentes quando os jogadores de ambas as equipes estão de comum acordo. E eles não possuem a voz ativa de interferir no jogo, atuando apenas quando ocorrem conflitos em que os jogadores envolvidos ou os capitães não conseguem resolver. Nesta situação, o capitão chama o observador que estava mais próximo do lance e ele esclarece a dúvida.

Existem regras³ para guiar o jogo, estas são respeitadas pelos jogadores com o objetivo de manter o divertimento e a ludicidade e o espírito de jogo, o que entre seus praticantes é chamado de “keep the spirit”. A vitória acontece devido à habilidade e/ou a sorte dos jogadores de cada time e não pela trapaça de jogadores desonestos que se aproveitam do fato de não haver árbitros para tentar conquistar a vitória. O bom conhecimento das regras é fundamental para a fluência da partida.

Na ocorrência de uma infração é esperado que o jogador jogue através das regras e avise, ele próprio, que aconteceu uma falta. Desse modo, a jogada é retornada para aproximadamente o que seria se não tivesse acontecido a ilegalidade. Sempre que o jogo for parado, com exceção de um gol ou do final de um período de jogo, o movimento de todos os jogadores deve ser detido rapidamente para se manter as posições relativas dos mesmos. Os jogadores devem permanecer em seus respectivos lugares até que o marcador reinicie o jogo tocando no disco sustentado pelo lançador. Antes do toque, os jogadores verificarão a posição apropriada de todos os jogadores e da preparação dos mesmos para continuar. Não há penalidades para quem quebra as regras, a jogada apenas é voltada.

A falta é o resultado do contato físico entre jogadores contrários. Uma falta pode ser chamada pelo jogador que recebeu o contato e deve ser anunciada dizendo-se em voz alta a palavra “FALTA” imediatamente depois que aquela tenha ocorrido.

É considerada uma falta quando ocorre uma infração durante um “lançamento”, onde houve contato entre o lançador e o marcador e antes que o disco seja lançado pelo jogador atacante. O contato durante o lançamento não é um argumento suficiente para uma falta, mas mesmo assim deve ser evitado sempre que possível.

Uma falta na recepção pode ser chamada quando há contato entre jogadores contrários no processo de realizar-se esta recepção em uma interceptação ou ao derrubar o disco. Certo contato acidental durante ou imediatamente depois da tentativa de captura do disco é inevitável e não constituirá uma falta.

Outra situação que é considerada falta dentro do jogo *Ultimate Frisbee* é o comportamento perigosamente agressivo para a segurança dos companheiros ou a indiferença imprudente.

³ Para uma maior elucidação das regras do Ultimate Frisbee, vide em anexo o livro oficial de regras produzido pela WFDF. (*World Flying Disc Federation*).

O *Ultimate Frisbee* ainda se caracteriza por ser um jogo que preza um ambiente que valoriza as relações interpessoais, transmitindo valores de respeito por individualidades, integração inter-pessoal e participação voluntária. Nele ainda está presente características de não incentivar a violência dentro da modalidade esportiva, o reconhecimento de capacidades individuais próprias, vivências coletivas, atuação social, prazer na vivência esportiva. Existe também resistência ao sobrepujar e a intenção de colaborar, ele valoriza a ludicidade do processo competitivo e não somente do resultado da competição. É uma competição sem rivalidade, sem discriminação de sexo, raça ou características físicas e, além disso, ele estimula a cooperação entre seus praticantes e incentiva o exercício da construção de consensos.

3 Metodologia

3.1 Objetivos

A intenção desta Monografia de conclusão de curso é verificar como ocorre a construção de consensos dentro do jogo *Ultimate Frisbee*, que se caracteriza como um jogo competitivo, no qual, não existe a presença de um juiz ou árbitro para fazer cumprir as regras e informar as faltas. É ciente que existe a presença de observadores em competições oficiais que possuem o papel de solucionar um conflito, onde nem os jogadores envolvidos nem os capitães das equipes conseguiram solucionar. Nesta pesquisa apenas foi abordado os jogos onde não existe a presença do observador.

A pesquisa objetiva conhecer melhor os limites entre as interações estratégicas que caracterizam a busca da vitória e a construção de consensos no contexto de esporte competitivo.

Para o estudo sobre a construção de consensos, foi utilizado o respaldo teórico da *Teoria da Ação Comunicativa* de Jüngen Habermas. Essa teoria (TAC – Teoria da ação comunicativa) discute a linguagem e a formação da sociedade e as relações inter-subjetivas entre sujeitos pertencentes a um mundo social subjetivo-objetivo que, posteriormente administrado, pauta as relações entre indivíduos por uma lógica representada por hierarquias e interesses de ganhos de poder e moeda. O espaço da sociabilidade espontânea, também chamado por Habermas de Mundo da Vida, é caracterizado pela construção de consensos através do diálogo entre subjetividades intactas.

Sabendo das características mencionadas acima, tentei encontrar o motivo que faz com que um esporte como o *Ultimate Frisbee*, um jogo que possui apenas regras para guiar os jogadores e não há a presença de um arbitro para dirimi-las, se realize em sua plena forma e harmonia.

3.2 Métodos

Utilizando como referencial teórico a obra de Habermas, fiz uma descrição da prática esportiva e a interpretação do jogo.

Utilizei instrumentos de coleta de dados apropriados, como entrevistas com os indivíduos praticantes da modalidade pesquisada, para fim de entender a participação individual dentro do jogo e a relação com o oponente.

Observei a participação de jogos e treinos realizados com a equipe de Ultimate Frisbee da Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Nessas observações de campo verifiquei como ocorria a construção do consenso entre os jogadores.

Desse modo, pretendi verificar se as ações dos jogadores estão pautadas no agir comunicativo, caracterizando o jogo dentro do Mundo da Vida ou se essas ações estão baseadas no agir estratégico, que caracterizaria o jogo como fazendo parte do Sistema.

3.3 Análises dos Dados

Para fins desta pesquisa foram elencadas 4 categorias habermasianas que dão direcionamento nas análises dos dados e posteriormente a elas estão a análise das respostas dos jogadores ao questionário aplicado. As categorias que utilizadas são:

a) Mundo da Vida: ou mundo vivido é o lugar das interações espontâneas, em que os locutores se encontram para conduzir o processo de argumentação, para formular suas respectivas pretensões de validade, para criticá-las, para aceitá-las, para chegar ao consenso (ROUANET,1987). Ele segundo Gutierrez (2002) só existe como espaço da ação comunicativa, e expressa o substrato necessário e prévio às ações estratégicas, que dependem de elementos construídos, ou aprendidos na interação comunicativa dos agente sociais. O Mundo da Vida é o lugar transcendental onde falante e ouvinte se encontram (HABERMAS, 1987), e onde se dão os processos de reprodução cultural, de integração social e socialização (idem, 1987).

b) Ação comunicativa: Na ação comunicativa, os participantes perseguem de comum acordo seus respectivos planos de ação sobre a base de uma definição comum da situação. (HABERMAS, 1987). Essa ação desempenha um papel essencial para o desenvolvimento coletivo e individual. (GUTIERREZ, 2002). Habermas (1987, p.196) ainda explica que:

Sob o aspecto funcional do entendimento, a ação comunicativa serve à tradição e à renovação cultural, sob o aspecto da coordenação da ação, serve à integração social e a criação de solidariedade; e sob o aspecto da socialização, finalmente, serve para a formação de identidades pessoais.

c) Sistema: ou mundo sistêmico é regido pelos meios poder e moeda, expressos pelo campo da política e do mercado, e fundamentados na ação estratégica (GUTIERREZ, 2002). Para que esse Sistema exista, o substrato necessário é o Mundo da Vida, constituído a partir da ação comunicativa.

d) Ação estratégica: A ação estratégica é o resultado de uma mudança na coordenação da ação, em que aparecem meios de controle no lugar da busca comunicativa do consenso (GUTIERREZ, 2002). Meios como poder e o dinheiro partem de vinculações cuja motivação é empírica; codificam um acordo 'racional com respeito a fins' com quantias de valor suscetíveis de cálculo, e possibilitam o exercício de uma influência estratégica generalizada sobre as decisões dos outros participantes na interação, num movimento de engano e rodeio dos processos de formação linguística do consenso. (HABERMAS, 1987).

O resultado da análise dos dados foi obtido a partir da resposta dos jogadores ao questionário⁴ aplicado e relacionando as categorias apontadas acima. O questionário contém onze perguntas, das quais, quatro eram de cunho fechado, ou seja, perguntas referentes a nome, idade, sexo, profissão e sete de respostas abertas.

Os indivíduos entrevistados fazem parte de um grupo de jogadores de Ultimate Frisbee da Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, todos do sexo masculino com idade entre 20 a 29 anos.

Quando questionados sobre há quantos anos já eram praticantes da modalidade estudada e com que frequência jogavam, a média entre os participantes foi de três anos de experiência e de familiarização com o esporte, e a frequência de uma vez por semana.

⁴ Para maior esclarecimento, os questionários dos entrevistados encontram-se nos anexos desta monografia.

Sobre a questão do motivo pela opção do *Ultimate Frisbee* como modalidade esportiva, as respostas foram as mais variadas como, por exemplo, existir a presença dentro do jogo de elementos cooperativos, companheirismo, divertimento, amizade, resolução de conflitos, espírito esportivo, competição. Estas características comentadas pelos entrevistados enquadram a modalidade pesquisada dentro do Mundo da Vida.

O mundo da vida (ou mundo vivido) é o lugar das interações espontâneas, em que os locutores se encontram para conduzir o processo de argumentação, para formular suas respectivas pretensões de validade, para criticá-las, para aceitá-las, para chegar ao consenso. (ROUANET, 1987). O Mundo da Vida segundo Gutierrez (2002) só existe como espaço da ação comunicativa, e expressa o substrato necessário e prévio às ações estratégicas, que dependem de elementos construídos, ou aprendidos, na interação comunicativa dos agentes sociais.

Em relação à pergunta sobre a prática de outras modalidades esportivas, ficou muito claro nas respostas dos entrevistados que eles não praticam outros esportes competitivos. Alguns praticam outras atividades físicas como corrida, musculação e spinning para a complementação e melhoria da performance dentro do jogo. É interessante frisar que os participantes do *Ultimate Frisbee* não praticam modalidades esportivas coletivas e competitivas além do *Ultimate*. E que mesmo contendo características do esporte moderno como as citadas por Guttmann (1978) como secularização, especialização dos papéis, racionalização, burocratização, quantificação, busca pelo recorde e igualdade na disputa e do esporte do alto-rendimento, o *Ultimate Frisbee* não foi colonização pelo Sistema Poder e Moeda, ele faz parte do Mundo da Vida.

Quando questionados sobre a aplicação das regras dentro do jogo, as respostas dos entrevistados foram unânimes. Todos ficam satisfeitos com a aplicação das regras e dizem que o pleno conhecimento das regras é essencial para que o jogo flua, já que o mesmo não possui árbitros/juízes para dirimir as regras. Habermas (1987) explica que para a construção de consensos faz-se necessários que ambos os interlocutores saibam e entendam os símbolos que são transmitidos. Desse modo, um indivíduo A só consegue se comunicar com um indivíduo B sobre conteúdos específicos no momento em que cria, ao mesmo tempo, pelo uso de determinados símbolos uma intersubjetividade específica, em cujo quadro esses conteúdos são transmitidos e compreendidos (FREITAG, ROUANET, 1993). Por isso dentro do jogo, onde não há juízes para dirimir as regras, o pleno conhecimento destas é muito importante.

Na questão sobre como acontece a resolução dos conflitos dentro do jogo, não foi encontrado um consenso dentro das respostas dos jogadores. Isso acontece devido à subjetividade da questão, às formas de interpretação de cada indivíduo e às experiências individuais, por isso, não foi possível encontrar um padrão ideal de resposta. Entre as respostas dadas, o acordo, o diálogo, a opinião foram muito citados. Nas respostas dos jogadores com mais experiências de jogo foram percebidas o uso de estratégias dentro do jogo quando ocorrem os conflitos como não expressar opiniões entre os jogadores que estão presentes no lance da falta, não provocar o adversário, manter a calma nas discussões. Essas estratégias do discurso não caracterizam a colonização do Sistema Poder e Moeda ao Mundo da Vida porque elas viabilizam a produção de diálogos dentro do jogo na ocorrência de uma falta e não são ações estratégicas que visam a quebra das regras ou o ludibriar do oponente, como ocorre em modalidades esportivas como o futebol. No futebol, tanto na forma de esporte-espetáculo como em sua forma de lazer, seus praticantes utilizam de estratégias comunicativas para burlar as regras e ludibriar o juiz, com o intuito de receber vantagens para suas equipes em lances duvidosos.

Outro ponto importante, citado pelos jogadores sobre a resolução de conflitos, é que a falta de pleno conhecimento das regras, por parte de um dos jogadores, impossibilita que um consenso seja construído através do diálogo, pois os dois interlocutores estão em níveis diferentes de entendimento do problema para a obtenção do acordo, prejudicando a comunicação. Desse modo, existem duas saídas:

- a) Ou um dos jogadores aceita a argumentação do outro mesmo não compreendendo os motivos daquela argumentação.
- b) Ou os jogadores com mais vivência no esporte usam a sua experiência para enganar o adversário e solucionar o problema da falta.

Quando questionados sobre a presença de hierarquia dentro do jogo, a resposta não foi clara, mas alguns citam que a experiência dentro do jogo é fundamental para guiar ao melhor desfecho, em situações conflitantes. Ou seja, o jogador mais experiente tem uma intervenção maior no jogo do que o menos experiente. O jogador mais experiente entre os entrevistados cita ainda a importância da presença de um capitão para conduzir o time nas questões sobre estratégias e táticas durante o decorrer da partida.

A adoção de árbitros durante as partidas é totalmente contrária ao pensamento dos praticantes de *Ultimate Frisbee*, pois a presença de um juiz prejudicaria a construção de

consensos por parte dos jogadores, já que estes passariam a obedecer a normas impostas por alguém imbuído de autoridade. Além de quebrar o 'espírito do jogo', onde os participantes comprometem-se a não burlar as regras. Com a presença de um árbitro não existe a possibilidade de construir consensos dentro do jogo. Creio ainda que a permanência de uma autoridade durante as partidas criaria entre os participantes um não conhecimento amplo das regras, já que o árbitro conduziria a partida e apontaria as faltas.

Conclusões

O jogo *Ultimate Frisbee* é uma modalidade diferente dos outros esportes coletivos que possuem características competitivas, pois ele tem como preceito fundamental a comunicação entre seus jogadores. Fato que o inclui na categoria Mundo da Vida mesmo na sua manifestação de alto-rendimento diferentemente dos outros esportes coletivo competitivos. Dentro desta visão, o *Ultimate Frisbee* pode ser considerado o único esporte que na forma de esporte de alto-rendimento ou espetáculo continua com suas ações pautadas no Mundo da Vida, no agir comunicativo e não no agir estratégico.

Com os estudos realizados trabalhando o jogo *Ultimate Frisbee* e a Teoria da Ação Comunicativa de Jürgen Habermas foi verificado que o pleno conhecimento das regras por todos os jogadores faz-se necessário para que haja diálogos entendíveis para ambos os interlocutores na ocasião de uma falta. Sem esse conhecimento, o diálogo fica prejudicado, pois, seus jogadores estarão em níveis diferentes de entendimento, desse modo, as construções dos consensos não são realizadas. Quando isso ocorre, ocasiona no impedimento de uma boa fluência da partida.

Quanto à presença de árbitros dentro de uma partida pode-se concluir que isto é um fator negativo, pois este poderia causar uma sensação de prejuízo durante a resolução de uma falta, criando até um clima de hostilidade entre os jogadores. Como as questões dúbias dentro da partida são solucionadas pelos jogadores envolvidos, estes se sentem satisfeitos com a resolução dos conflitos através do diálogo. Com um juiz dentro da partida não haveria construção de consensos por parte dos jogadores, o que descaracterizaria o *Ultimate Frisbee*.

Além disso, a permanência de um árbitro (uma pessoa imbuída de autoridade) dentro da partida resultaria em uma hierarquia dentro do jogo, o que pode ser visto através das respostas dos jogadores presentes nos questionários, desagradaria a todos. E com a presença de uma autoridade.

Outro fato verificado que se mostrou importante é que a responsabilidade de não cometer faltas e não querer burlar as regras ou coagir o adversário fique com cada jogador. Isso é uma característica inerente das regras do *Ultimate Frisbee*, que por ser diferentes de outros

esportes coletivos-competitivos, torna-se um desafio para a personalidade de cada um dos praticantes. Essa característica e esse ‘espírito de jogo’ só são encontrados no *Ultimate Frisbee*. Essa particularidade, além das mencionadas no texto anteriormente, torna o jogo do *Frisbee* uma modalidade esportiva com uma ampla gama de qualidades a serem estudadas.

Devido aos poucos estudos encontrados na área sobre esse esporte, acredito que com este trabalho, a curiosidade e a oportunidade sobre novos estudos na área serão estimuladas.

E com os estudos feitos durante este ano para esta monografia de conclusão de curso pode ser verificado que são necessárias pesquisas de campo mais profundas e sistemáticas para se ter conclusões mais claras, pois os estudos nessa área ainda são poucos. Porém, a partir das primeiras observações, pode-se afirmar que o *Ultimate Frisbee* apresenta um exemplo de modalidade esportiva com características próprias e originais.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, M. A. B. ; GUTIERREZ, G. L. A busca da excitação em Elias e Dunning: uma contribuição para o estudo do lazer, ócio e tempo livre. **Revista Digital Educação Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 10, n. 80, 2005.

BETTI, M. Cultura Corporal e cultura esportiva. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, v.07, n.2 p.44-51, 1993.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. Vitória: UFES, Centro de Educação Física e Desportos, 1997.

CAMINHA, I. O. Considerações sobre a “ética do esporte”. In: LUCENA, R. F.; SOUZA, E. F. (Orgs.). **Educação Física, esporte e sociedade**. João Pessoa: Universitária, 2003. p.57-65.

ELIAS, N. ; DUNNING, E. **A busca da excitação**, Lisboa: Difel, 1992.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE DISCO. Disponível em: <www.frisbeebrasil.com.br>. Acesso em: 12 nov. 2006.

FREITAG, B.; ROUANET, S. P. A obra: características gerais. In FREITAG, Bárbara; ROUANET, S. P.(Org.). **Habermas: sociologia**. São Paulo: Ática, 1990. p.12-67.

GEBARA, A. História do esporte: novas abordagens. In: PRONI, M.; LUCENA, R. (Org.). **Esporte: história e sociedade**. Campinas, Autores Associados, 2002. p.5-27.

GUTIERREZ, G. L. A contribuição da Teoria da Ação Comunicativa para a pesquisa em lazer. In BRUHNS, H. T. **Lazer e ciências sociais**. São Paulo: Chronos, 2002.

GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University Press, 1978.

HABERMAS, J. **Teoria de la acción comunicativa (2 vol.)**, Madrid: Taurus, 1987.

HABERMAS, J. **Consciência moral e agir comunicativo**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.

MARQUES, R. F. R. Integração e bem-estar dos funcionários na empresa. O esporte como caminho. In: GONÇALVES, A.; GUTIERREZ, G. L.; VILARTA, R. (Org.). **Gestão de qualidade de vida na empresa**. Campinas: Ipês, 2005. pp. 33-46.

_____. Esporte na empresa: a complexidade da integração interpessoal. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. No prelo.

PILATTI, L. A. Guttman e o tipo ideal do esporte moderno. In: PRONI, M.; LUCENA, R. (Org.). **Esporte: história e sociedade**. Campinas: Autores Associados, 2002. p.63-76.

SIMON, S. et al. **Official rules of ultimate**. 10. ed. Boulder: Ultimate Players Association, 2003.

PORTELA, F. A. S. **Fair play, que fair play?! doutrina, ou exercício da moral**. 1999. 142f. Dissertação (Mestrado em Educação Física)-Faculdade de Educação Física, Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 1999.

ULTIMATE PLAYERS ASSOCIATION. Disponível em: <www.upa.org>. Acesso em: 16 abr. 2006.

WORLD FLYING DISC FEDERATION. Disponível em: <www.wfdf.org>. Acesso em 18 abr. 2006.

ANEXOS

ANEXO A – Livro de Regras

**Regras de jogo da WFDF para o Ultimate Frisbee,
a partir de 1º de Maio de 2001**
(revisadas em 10/04/04).

Traduzido por: Roberto Hucke presidente da Federação Paulista de Disco e Mariana T.S.Hucke – São Paulo - Brasil. No caso de dúvidas, consultar a versão original em Inglês <http://www.wfdf.org/WFDFultirules.htm> . Encaminhada para a WFDF como "Versão oficial em Português" e a espera de aprovação.

ARTIGO IV — ULTIMATE.

Comentário: O "Ultimate" é um esporte de equipe. A equipe com maior pontuação final vence o jogo. Joga-se com duas equipes de sete jogadores num campo retangular com uma "Zona de Gol" (ENDZONE) em cada extremidade. Um "Gol", equivalente a um (1) ponto, se anota quando um jogador/lançador passa o disco a um companheiro de equipe e este, é apanhado com êxito dentro dos limites do "ENDZONE" que sua equipe está atacando. O disco só pode progredir passando-se de um jogador para outro. Um jogador não pode correr enquanto estiver com a posse do disco. Enquanto a equipe que está com posse do disco tenta chegar até o "ENDZONE" que está atacando, a equipe contrária tenta frustrar o avanço e obter a posse do disco, forçando uma "troca de posse" ou TURNOVER.

Um "TURNOVER" resulta sempre de um passe incompleto, apanhado ou derrubado por um jogador contrário, ou quando o disco toca o chão em qualquer ponto ou quando é apanhado fora dos limites por um jogador.

Não se permite nenhum contato físico, ou segurar e impedir os movimentos dos jogadores. O esporte se joga numa base de autoarbitragem, sem árbitros. Todas as infrações, posses e chamadas de falta são feitas pelos jogadores dentro do campo de jogo.

NOTA: Ao longo deste texto, anexamos esclarecimentos de certas regras que podem criar alguma confusão entre os jogadores, devido a não especificação das regras originais em inglês. Estes esclarecimentos foram obtidos através de consultas diretas com membros da Mesa Diretiva da WFDF. Utilizamos certas terminações tanto em português como em inglês, para definir as jogadas ou situações de jogo, como ocorre normalmente dentro de campo, aonde mantemos a nomenclatura em inglês sem afetar o desempenho do jogo.

ÍNDICE:

- _ 401 Espírito de jogo.
- _ 402 Campo de jogo.
- O 402.01 Dimensões.
- O 402.02 Superfície.
- O 402.03 Linhas de gol.
- O 402.04 Linhas de perímetro.
- O 402.05 Marcadores.

- O 402.06 Linhas de restrição.**
- O 402.07 Marcação das linhas.**
- _ 403 Equipamento.**
 - O 403.01 Disco.**
 - O 403.02 Roupa protetora.**
 - O 403.03 Uniforme.**
 - O 403.04 Calçados.**
- _ 404 Regras de jogo.**
 - O 404.01 Variação das regras.**
 - O 404.02 Duração do jogo.**
 - O 404.03 Pedido de tempo.**
 - A. Normal.
 - B. Tempo por lesão.
 - O 404.04 Substituição de jogadores.**
 - A. Gols.
 - B. Pedido de tempo.
 - C. Lesão.
 - O 404.05 Começo e reinício de jogo.**
 - A. Capitão.
 - B. Determinação de posse.
 - C. Começo do segundo tempo.
 - D. Lançamento inicial.
 - E. CHECK.
 - O 404.06 Fora dos limites.**
 - A. Definição - disco.
 - B. Jogadores defensivos.
 - C. Jogadores receptores.
 - D. Definição - jogadores.
 - E. Momentum ou inércia.
 - F. Reinício do jogo quando o disco vai fora dos limites.
 - G. O lançador fora dos limites.
 - O 404.07 Posse no ENDZONE.**
 - A. Defendendo o ENDZONE.
 - B. Endzone de ataque.
 - O 404.08 Anotação.**
 - O 404.09 Troca de posse (TURNOVER).**
 - O 404.10 O lançador.**
 - O 404.11 O marcador.**
 - A. Marcando.
 - B. Contagem (STALLING)
 - C. Reinício da contagem depois de uma falta.
 - D. Reinício da contagem depois de um pedido de tempo.
 - E. Contagem rápida (FAST COUNT).
 - F. Contagem discutida.
 - O 404.12 O receptor.**
 - A. Posse.
 - B. Autopase (BOBBLING).

C. Caminhada (TRAVELLING).

D. Captura simultânea.

E. Interceptação.

F. Jogando.

G. Fora por falta.

O 404.13 Faltas (FOULS).

A. Definição.

B. Responsabilidade.

C. Faltas no lançamento.

D. Faltas na captura.

E. Comportamento agressivo.

F. Posicionamento do jogador.

O 404.14 Posicionamento.

A. Direito à posição.

B. Evitar o contacto.

C. Cortinas ou choques (PICKS).

D. Princípio de verticalidade.

E. Atacando o disco.

F. Direitos dos jogadores separados do solo ou no ar.

O 404.15 Oficiais.

A. Definição.

B. Encarregado pelo tempo (cronometrista)

C. Encarregado pela contagem / anotação (mesário).

D. Observadores.

E. Eventos confirmados ou autorizados pela WFDF.

O 404.16 Violações.

A. Geral.

B. Chamando a violação.

C. Caminhada (TRAVELLING).

D. Arrancar (STRIP).

O 404.17 Interrupção do jogo.

A. Geral.

B. Regra de continuação do jogo.

C. Discussões.

D. Faltas equivalentes.

O 404.18 Ética.

A. Faltas não chamadas.

B. Tempo entre o gol e os lançamentos iniciais (PULLS).

C. Sinal de voltar a lançar (RETHROW).

D. Discussões.

E. Consideração com o principiante.

_ 405 Glossário.

. 401 Espírito de jogo

O Ultimate tradicionalmente conta com um espírito de nobreza esportiva que delega a responsabilidade do jogo limpo para cada jogador. O jogo animado e altamente competitivo é encorajado, sem se perder o respeito mútuo entre os jogadores, a adesão às regras

do jogo estabelecidas e a alegria básica do jogo. O propósito das regras do Ultimate é proporcionar um guia de consulta que descreva a maneira como se joga o esporte. Assume-se que nenhum jogador de Ultimate violará intencionalmente as regras; não existem penas severas para as infrações inadvertidas, pelo contrário, existe um método para retomar o jogo de uma maneira que simula que o que havia ocorrido provavelmente não havia sido nenhuma infração.

. 402 Campo de jogo

402.01 Dimensões

O Campo de jogo consiste em um retângulo de 64m x 37m chamado “Campo de Jogo” ou “Campo”, com um retângulo de 18m x 37m chamado “ENDZONE” ou “zona de gol”, alinhado com o fim de cada um dos lados de 37m. Ver figura 4.1 (As áreas achuradas representam estas ENDZONE).

402.02 Superfície

O campo de jogo pode ter qualquer superfície, porém, se sugere que seja de grama e esta, esteja bem cortada, livre de obstruções e de buracos, e que traga uma segurança razoável ao jogador.

402.03 Linhas de gol

As linhas de gol são linhas que separam o campo de jogo das ENDZONES e são partes integrantes do campo de jogo.

402.04 Linhas de perímetro

As linhas de perímetro (as linhas laterais e as linhas finais) são linhas que separam o campo de jogo da área “fora dos limites” e não fazem parte do campo de jogo.

402.05 Marcadores

As esquinas do campo de jogo, e dos ENDZONES, são marcadas por cones de um material flexível, de cor brilhante.

402.06 Linhas de restrição

Uma linha de restrição será estabelecida a 5m do campo de jogo para assegurar que as linhas laterais estejam claras durante o jogo.

402.07 Marcação das linhas

Todas as linhas serão marcadas com um material não cáustico e terão entre 5cm e 10cm de largura.

. 403 Equipamento.

403.01 Disco

Pode-se utilizar qualquer disco voador, enquanto for aceito pelos capitães de ambas as equipes e cumpra com os requisitos dispostos no Artigo I das regras da WFDF, <http://www.wfdf.org/art1.htm> . Se os capitães não chegarem a um acordo, será utilizado um disco designado pelo Comitê de Ultimate da WFDF como disco oficial para o evento. Se nenhum disco for determinado, será utilizado qualquer disco determinado pelo Comitê de Ultimate da WFDF como disco aprovado para o jogo de Ultimate. Se as equipes não concordarem com o disco específico aprovado, estão disponíveis as seguintes opções:

Cada equipe utilizará o(s) disco(s) aprovado(s) para uma metade do jogo, usando o método de sorteio do disco (equivalente a “cara ou coroa”, onde se lança um disco ao invés de uma moeda) (regra 104.03) para determinar a ordem de uso.

Se essa solução não for aceita por ambas as equipes, a desacordo será resolvido com o método de sorteio do disco. Então a equipe que ganhar o sorteio determinará o(s) disco(s) aprovado(s) para o jogo inteiro.

Os discos adicionais de reposição (aprovados de acordo com esta seção) podem ficar reservados com qualquer representante oficial, para serem utilizados pelo ataque em substituição de um disco “fora dos limites” ou danificado. Esta regra se limita às seguintes situações: recepção do “PULL”, fora dos limites, entre os pontos (gols), durante os pedidos de tempo, ou durante as interrupções do jogo devido às faltas ou violações.

403.02 Roupa protetora

Os jogadores podem usar qualquer roupa protetora que seja sempre suave e que não ponha em perigo a segurança de nenhum outro jogador.

NOTA: Esta regra inclui o uso de luvas, as quais são permitidas se o anterior for cumprido.

403.03 Uniforme

Os jogadores de cada equipe deverão usar um uniforme ou outra roupa que os diferencie dos jogadores da equipe adversária.

403.04 Calçados

São permitidas chuteiras, porém, os jogadores não podem utilizar nenhum calçado que tenha qualquer metal exposto (como os “Ganchos” do futebol ou beisebol).

. 404 Regras do jogo.

404.01 Variações das regras

Qualquer uma destas regras pode ser mudada por um acordo mútuo dos capitães das equipes e com a aprovação do diretor do torneio.

404.02 Duração do jogo

Um jogo completo dura até que uma equipe alcance a soma de pelo menos dezenove (19) gols com uma diferença de pelo menos dois gols, ou até que uma equipe alcance vinte e um (21) gols. Existe um meio tempo de dez (10) minutos quando uma equipe alcança dez (10) gols. Quando os horários dos torneios ou outras circunstâncias torna necessário, os jogos podem ser mais curtos. As pautas sobre os formatos dos jogos mais curtos e, como confeccionar tabelas de jogos com tempo reduzido, são encontradas no Manual dos “Diretores de Torneios” publicado pelo Comitê de Ultimate da WFDF.

404.03 Pedido de tempo (time out):

A. Normal:

Cada equipe tem dois tempos normais permitidos em cada metade do jogo, em jogos a dezessete (17) ou menos gols; e três tempos normais em cada metade, em jogos a dezoito (18) ou mais gols. É permitido a cada equipe um “time out” quando o jogo está em “tempo extra”. O “tempo extra” ocorre quando a contagem empata em um ponto a menos que o número de pontos para os quais o jogo estava programado originalmente.

Momentos para pedir um tempo: Um “time out” pode ser pedido por qualquer equipe, depois de um gol e antes de realizar-se o lançamento inicial (PULL) ou, pode ser pedido pelo jogador que possui o disco durante o jogo.

Duração: Os “time out” não podem ultrapassar os dois (2) minutos de duração.

Sinalização: O jogador ou o capitão que pede o tempo deve formar um "T" com suas mãos e dizer, "**Tempo**", em voz alta para permitir que os outros jogadores ouçam o pedido.

Reinício do jogo: Quando o jogo se reinicia depois de um tempo pedido, o jogador que tinha a posse antes do pedido de tempo põe o disco em jogo. Os outros jogadores podem se colocar em qualquer posição do campo. O jogo será reiniciado com o uso de um "CHECK", a menos que o tempo tenha sido pedido depois de um gol e antes de se realizar o PULL.

Cronometrista: Quando o cronometrista está disponível, o limite de dois (2) minutos para os tempos será cumprido da seguinte maneira:

Entre pontos: Cada tempo pedido entre os pontos prolonga o "tempo entre gols" por dois (2) minutos. Isto significa que o tempo de sessenta (60) segundos para o ataque e setenta e cinco (75) segundos para a defesa se detém por dois (2) minutos. Portanto o tempo entre os gols se transforma em três (3) minutos para o ataque e três (3) minutos e quinze (15) segundos para a defesa. O jogo se reinicia segundo o descrito em 404.05.D.

Todavia, quando tiver ocorrido um tempo entre os pontos, o cronometrista dá um sinal adicional de advertência aos trinta (30) segundos antes do término deste, para que o ataque esteja alinhado para receber o PULL.

Durante os pontos: O cronometrista sinalizará quando restarem trinta (30) segundos e quando restarem quinze (15) segundos. Ao final de dois (2) minutos todos os atacantes devem ter estabelecido posições imóveis e o lançador deve sinalizar a sua disposição em reiniciar o jogo. Se o ataque não está alinhado ao final de dois (2) minutos então o cronometrista sinalizará que o tempo acabou e o marcador pode iniciar ou reassumir a contagem imediatamente. Se isto não acontecer, a defesa tem quinze (15) segundos adicionais para estabelecer as posições, tempo durante o qual o ataque deve seguir imóvel. O cronometrista dará um sinal final quando tenha transcorrido estes quinze (15) segundos em cujo caso o ataque pode começar o jogo imediatamente. Se ambas as equipes estão alinhadas em qualquer momento antes que se dê o sinal final, então o jogo se reinicia com um "CHECK" como em 404.03.A.4 e se omitem todos os sinais restantes do cronometrista.

B. Pedido de tempo por lesão

Um tempo por lesão pode ser pedido por qualquer jogador e não se contará como um dos tempos descritos na seção 404.03(A). Um tempo por lesão dá lugar a um time out de equipe se o jogador lesionado não deixa o jogo, a menos que a lesão seja resultado de uma falta.

Disco em jogo: Se o disco estava no ar quando ocorreu à lesão e se pede um tempo, o jogo continua até que algum jogador tenha a posse do disco.

Reinício do jogo: Quando o jogo se reinicia depois de um tempo por lesão, o jogador que tinha a posse quando o tempo foi pedido põe o disco em jogo com o uso de um "CHECK", no mesmo lugar que estava o disco quando se parou o jogo. Se o disco estava "fora dos limites" quando se pediu o tempo, o disco é colocado em jogo no ponto do campo de jogo o mais próximo possível de onde saiu o disco. Se o jogador que tem a posse não segue em campo, o jogador substituto põe o disco em jogo. Os outros jogadores devem assumir suas respectivas posições no campo quando se deteve à jogada. Os jogadores não podem se reposicionar ao reiniciar o jogo depois de um tempo por lesão, a menos que seja também um tempo de equipe.

Ferimentos: Se qualquer jogador tem um ferimento aberto ou sangrando, esse jogador terá uma substituição imediata por lesão e não poderá voltar ao jogo até que se cure esta lesão.

404.04 Substituição de jogadores:

A. Gols: A substituição de jogadores só pode ser feita depois de um gol e antes que se realize o PULL, antes do início de um período de jogo ou para substituir a um jogador lesionado.

B. Time out: As substituições não podem ser feitas durante um tempo pedido durante o jogo, com exceção de uma lesão.

C. Lesão: Se uma equipe substituí um jogador ou jogadores por um jogador ou jogadores lesionados, a equipe contrária também pode fazer igual ou menor número de substituições nesse momento.

404.05 Começo e reinício de jogo:

A. Capitão: Antes que um jogo comece, cada equipe escolhe um capitão para representar a esta equipe em desacordos e arbitragem.

B. Determinação de posse: Para determinar a posse antes do início de jogo, será utilizado o método de "Sorteio" do disco. Os capitães de cada equipe lançam um disco. Um dos capitães escolhe e solicita "Iguais" ou "Diferentes", enquanto os discos ainda estão no ar. O ganhador do "Sorteio" escolhe lançar ou receber o PULL ou seleciona um ENDZONE para defender. O perdedor fica com a opção restante. Uma variação do método de "sorteio" do disco é lançar um só disco e pedir "em cima" ou "em baixo" (similar a "Cara ou Coroa").

C. Começo da segunda metade: O primeiro ponto da segunda metade começará ao contrário do primeiro ponto da primeira metade. Cada equipe defenderá a Zona que atacou e a equipe que recebeu o PULL deve lançar e vice-versa.

D. Lançamento inicial (THROW-OFF ou PULL): O jogo começa com o PULL no início de cada metade ou em períodos de tempo extra e também, depois de cada gol.

Cada vez que se faz um gol, a equipe troca à direção de seu ataque e lança o PULL.

Posicionamento antes do lançamento inicial ou PULL:

1. Equipe lançadora: Os jogadores da equipe lançadora permanecem dentro da zona que estão defendendo antes do disco ser lançado no PULL, mas podem se mover dentro desta zona.

2. Equipe receptora: Os jogadores da equipe receptora devem, antes do lançamento do disco, permanecer com um pé na linha de gol próxima à zona que estão e não podem mudar de posição com outro jogador.

3. A sinalização: O PULL só é feito depois que o lançador e um jogador da equipe receptora levantam uma mão para sinalizar que sua equipe está preparada para começar o jogo

4. Começo do jogo: No momento em que o disco for lançado, todos os jogadores podem mover-se em qualquer direção.

5. Interferência: Nenhum jogador da equipe lançadora pode tocar no disco no ar antes que seja tocado por um membro da equipe receptora.

6. Recepção dentro do campo de jogo: Sempre que um membro da equipe receptora ganha a posse do PULL dentro do campo de jogo (incluindo o ENDZONE), esse jogador deve por o disco em jogo no ponto no qual teve a posse.

7. Falha ao apanhar depois de tocar o disco: Sempre que um membro da equipe receptora toca o disco durante o vôo (dentro e fora dos limites) e posteriormente a equipe

receptora não consegue pegar o disco antes que este toque o solo, a posse do disco passa para a equipe lançadora de onde este caiu (TURNOVER).

8. Aterrissagem Intacta: Sempre que a equipe receptora permite que o disco aterrisse intacto na terra e permaneça dentro dos limites, a equipe receptora ganha a posse do disco de onde este caiu. Se o disco aterrisse dentro e posteriormente toca uma área fora dos limites, a equipe receptora ganha a posse no campo de jogo o mais próximo possível de onde saiu o disco.

9. Fora dos limites: Se o PULL é apanhado fora dos limites, o receptor deve levar o disco ao ponto mais próximo no campo de jogo de onde o disco foi apanhado e pôr o disco em jogo nesse ponto. Sempre que o PULL aterrisse intacto fora dos limites, a equipe receptora pode escolher entre pôr o disco em jogo no ponto mais próximo no campo de jogo onde o disco cruzou a linha do perímetro, solicitar um Relançamento (RETHROW), solicitar a regra do “Meio”, ou solicitar a regra do “BRICK”, sem importar por qual das linhas tenha saído o disco.

10. Relançamento (RETHROW): Para solicitar um relançamento, qualquer membro da equipe receptora estenderá completamente uma mão sobre sua cabeça e dirá, “OVER”. Uma vez que se dá o sinal de relançamento, o PULL original não tem mais validade.

11. Regra do “meio”: A equipe receptora pode escolher pôr o disco em jogo no meio das linhas laterais perpendiculares ao ponto na linha do perímetro de onde saiu o disco. O receptor do PULL deve indicar isto estendendo uma mão sobre sua cabeça e dizer “Meio”, antes de recolher o disco. Logo o jogador pode levar o disco ao lugar apropriado, tocá-lo no solo, dizer “disco em jogo” e colocá-lo em jogo. Se o disco cruzou a linha do perímetro do ENDZONE que a equipe receptora está defendendo, o jogador que solicita a regra do “Meio” deve pôr o disco em jogo na linha de gol.

12. Regra do “BRICK”: A equipe receptora pode escolher colocar o disco em jogo no meio das linhas laterais no ponto situado a 20m à frente da linha de gol que está defendendo (ver Fig. 4.1). O receptor do PULL deve iniciar isto estendendo uma mão sobre sua cabeça e dizendo “BRICK” antes de recolher o disco. Logo o jogador pode levar o disco ao lugar apropriado, tocá-lo no solo, dizer “disco em jogo” e reiniciar o jogo.

NOTA: Qualquer uma destas regras pode ser solicitada sem importar por qual das linhas tenha saído o disco, a chave é saber qual convém mais em cada caso. Um esclarecimento feito pelo Dr. Dan Engström, Secretário Geral da WFDF: “Há uma regra do meio para cobrir os PULLS que aterrissem mais próximo (do ENDZONE que se vai atacar) que a marca do BRICK. De outro modo todos os PULLS que aterrissem fora dos limites resultariam em um início da jogada desde a marca do BRICK. Se um PULL aterrisse mais próximo do seu ENDZONE que a marca do BRICK, você poderá solicitar a regra do BRICK; se o disco aterrisse afastado da marca do BRICK (do seu ponto de vista) você poderá solicitar a regra do meio. Os PULLS que aterrissem atrás do ENDZONE geralmente resultam em um chamado de BRICK”.

Limite de tempo:

O limite de tempo entre a marcação de um gol e o lançamento do PULL é sessenta (60) segundos para a equipe receptora, e setenta e cinco (75) segundos para a equipe lançadora. Quando um cronometrista está disponível, também se aplicarão as seguintes regras, para fazer cumprir estes limites: No momento em que se marca um gol (em caso de uma discussão, quando este for reconhecido pela equipe que defende), o cronometrista inicia o cronômetro. Depois de quarenta e cinco (45) segundos o cronometrista sinaliza à equipe receptora que tem quinze (15) segundos antes que se acabe o minuto.

1. Se depois de sessenta (60) segundos a equipe receptora houver declarado que está pronta, o cronometrista sinaliza à equipe lançadora que tem quinze (15) segundos antes que acabem os setenta e cinco (75) segundos.

2. Se a equipe receptora não declara que está pronta antes do sinal dos sessenta (60) segundos, a equipe perde um time out se tiver algum restante. Então o cronometrista sinaliza que um time out foi descontado e termina um tempo regular para essa equipe. Se a equipe receptora não tem nenhum tempo restante, então não se conta o tempo, não se lança o Pull e a equipe receptora toma posse do disco quinze (15) jardas (13,7m) atrás de sua própria linha de gol, à metade da distância entre as duas (2) linhas laterais. O jogo se reinicia com um CHECK.

3. Se a equipe lançadora não lança antes do sinal dos setenta e cinco (75) segundos, essa equipe perde um time out se ainda tiver algum restante. Então o cronometrista sinaliza que um time out foi atribuído e termina um tempo regular para essa equipe. Se a equipe lançadora não tem nenhum tempo restante, então não se conta o tempo, não se lança o Pull e a equipe receptora toma posse do disco na marca do “Brick” mais próxima da zona de gol que se está atacando. O jogo se reinicia com um CHECK.

A equipe receptora deve sinalizar sua preparação de acordo com a regra 404.05.D.3.

Note que os jogadores devem estabelecer e manter sua posição de acordo com a regra 404.05.D.2.b. antes de sinalizar sua preparação.

As regras desta seção (404.05.D.10) também devem ser aplicadas no começo de cada metade do jogo, só que o cronometrista deverá dar o sinal de advertência trinta (30) segundos antes que a equipe receptora confirme sua preparação, quinze (15) segundos antes que a equipe receptora confirme sua preparação, e quinze (15) segundos antes que a equipe lançadora faça o PULL.

O modo escolhido de sinalização por um cronometrista deverá ser o uso de um apito, seguindo os procedimentos estabelecidos no “Guia do Diretor de Torneios” da WFDF.

E. O CHECK:

Jogo parado: Sempre que o jogo for parado, com exceção da anotação de um gol, o jogo deve ser reiniciado com o marcador que toca o disco sustentado pelo lançador. Se o lançador tentar um passe antes que o marcador toque o disco, o passe não conta, sem importar se foi completado ou não e, a posse volta ao lançador.

Movimento dos jogadores quando o jogo for parado: Sempre que o jogo for parado, com exceção de um gol ou do final de um período de jogo, o movimento de todos os jogadores deve ser detido rapidamente para se manter as posições relativas dos jogadores no momento em que o jogo foi parado. Os jogadores permanecerão em seus respectivos lugares até que o marcador reinicie o jogo tocando no disco sustentado pelo lançador. Antes do CHECK, os jogadores verificarão a posição apropriada de todos os jogadores e da preparação dos jogadores para continuar.

404.06 Fora dos limites:

A. Definição - disco: Um disco está fora dos limites quando primeiro entra em contato com uma área fora dos limites ou entra em contato com qualquer coisa que está fora dos limites. O disco em vôo pode passar sobre uma área fora dos limites e voltar ao campo de jogo sem ser declarado fora, sempre e quando não entra em contato com uma área fora dos limites ou com qualquer coisa que está fora.

B. Jogadores defensivos: Os jogadores defensivos podem ir fora dos limites para atacar o disco.

C. Jogadores receptores: Os jogadores receptores não podem ir fora dos limites para atacar o disco. Para que um receptor seja considerado dentro dos limites no momento em que toma a posse do disco, o primeiro ponto de contato do jogador com o solo deve ser totalmente dentro dos limites. Se qualquer porção do primeiro ponto de contato estiver fora dos limites, o jogador é considerado fora.

NOTA: O contato do jogador com o solo, não tem que ser com os dois pés. Isto se esclarece com os seguintes exemplos:

Um jogador vai correndo e recebe um passe próximo da linha e o impulso o leva para fora dos limites. O jogador apanhou o disco dentro; deu um passo no campo e devido ao impulso o segundo passo é dado fora do campo.

Um jogador apanha o disco enquanto está no ar; antes de cair ele/ela faz contato com o solo com a ponta dos pés para ser considerado dentro, mas o contato não é feito com ambos os pés, só com um.

Ambos jogadores são considerados "dentro do campo". É o primeiro contato com o solo que conta. Se o jogador tem um pé dentro e um fora, estará "dentro" se o pé que está dentro foi o primeiro a fazer contato, mas estará fora se o pé que está fora foi o primeiro a fazer contato, ou se ambos os pés estavam no solo no momento em que o disco foi apanhado.

D. Definição - jogador: Um jogador está fora sempre que ele ou ela entrar em contato com uma área fora dos limites. Quando um jogador está no ar se determina se ele ou ela está dentro ou fora dos limites pelo último contato com o solo.

NOTA: Aqui ocorre outra situação confusa: Um jogador atacante está correndo por fora do campo (provavelmente houve um corte e ele saiu para evitar um PICK, ou para não interferir no corte de outro jogador). Quando o disco está próximo, não há outro jogador atacante que possa apanhar o disco; então o jogador que está fora salta para apanhar o disco e cai dentro do campo. O jogador nunca tocou o campo antes de apanhar o disco, está realizando uma jogada ilegal (ver anterior: C e D) e é considerado fora. A jogada origina uma troca da posse e recomeça com um CHECK.

E. Momento ou inércia: No caso de que o impulso de um jogador o leve para fora dos limites depois de receber o disco dentro dos limites, considera-se o jogador dentro. O jogador reiniciará o jogo no ponto de onde ele ou ela saiu dos limites. (Ver exemplos anteriores).

F. Reinício do jogo quando o disco vai fora dos limites: Para reiniciar o jogo depois do disco ir para fora dos limites, um jogador da equipe que ganha a posse levará o disco ao ponto onde este cruzou a linha do perímetro e estabelece um pé de pivô nesse ponto, dentro de campo e não sobre a linha do perímetro (como se disse a princípio, esta linha não faz parte do campo e sim está fora dos limites), antes de pôr o disco em jogo. A equipe contrária (de defesa) ganha a posse onde o disco deixou o campo de jogo, somente se a defesa não entrou em contato com o disco posteriormente. Se a defesa tocou o disco, este deve ser posto em jogo no ponto do campo de jogo mais próximo de onde ocorreu o contato.

G. O Lançador fora dos limites: O lançador pode girar dentro e fora dos limites sem ser declarado fora, sempre que algum ponto do seu pé estiver em contato com o campo de jogo.

404.07 Posse no ENDZONE:

A. Defendendo o ENDZONE: Se uma equipe obtém a posse na zona que está defendendo, o jogador que tem a posse deve tomar a decisão imediata de pôr o disco em jogo desde o ponto de onde ele ou ela tomou a posse, ou levar o disco diretamente ao ponto mais próximo na linha de gol desde o ponto onde ele ou ela tomou a posse e pôr o disco em jogo a

partir daquele ponto. Se a última opção é escolhida, o jogador que toma a posse não pode fazer um passe até que ele ou ela esteja no ponto apropriado na linha de gol.

"Fintar" ou fazer pausas: Se um jogador "finta" ou faz uma pausa depois de ganhar a posse dentro da sua zona, está finta será um "compromisso" do jogador de que ele ou ela recolocará o disco em jogo no ponto onde ele ou ela recebeu a posse inicialmente.

Passe de um companheiro: Se, como resultado do passe de um companheiro, um jogador receber o disco na zona que sua equipe está defendendo, esse jogador não pode levar o disco até a linha de gol, mas colocará o disco em jogo desde o ponto da posse.

B. Endzone de ataque: Se uma equipe ganha a posse por interceptação de um disco na zona que está atacando, o jogador que toma a posse levará o disco diretamente ao ponto mais próximo na linha de gol, desde o ponto da posse e, recolocará o disco em jogo a partir daquele ponto.

404.08 Anotação:

Requisito: Marca-se um gol quando o lançador finaliza um passe a um receptor enquanto este está dentro da zona que sua equipe está atacando.

Para que o receptor seja considerado dentro da zona quando ele ou ela ganha a posse, seu primeiro ponto de contato com o solo depois de apanhar o disco deve ser completamente dentro da zona de gol.

No caso de o impulso do receptor o levar para dentro da zona depois de estabelecer posse no campo de jogo, ele ou ela deve regressar o disco até o ponto mais próximo na linha de gol desde o ponto inicial de posse e colocar o disco em jogo a partir daquele ponto.

Um jogador deve estar totalmente dentro da zona de gol e reconhecer que ele ou ela tenha marcado um gol. Se esse jogador segue jogando com o disco e provoca uma troca de posse, então o gol não é concedido.

404.09 Troca de posse (TURNOVER):

Uma troca de posse ocorrerá sempre que o disco cair.

Uma troca de posse com um CHECK ocorrerá sempre que a contagem do marcador alcançar o número máximo de dez segundos (descrito mais adiante na seção 404.11(B)), se o disco é passado de jogador para jogador (de mão em mão), se um lançador desvia intencionalmente em outro jogador um passe para si mesmo, se um lançador apanhar seu próprio lançamento, ou se um jogador pede um time out quando sua equipe não tem nenhum tempo disponível. Entretanto, o lançador que apanha seu próprio lançamento não provocará um TURNOVER se o disco for tocado por outro jogador durante seu vôo.

NOTA: O "desviar intencionalmente em outro jogador um passe para si mesmo" se explica com o seguinte exemplo: Um jogador tem o disco e seu marcador está contando.

Não há nenhum companheiro a quem fazer o passe e a contagem está a oito (8) ou nove (9); logo o jogador poderia tentar algo desesperado, como lançar um "auto passe" fazendo com quem o disco rebata no peito ou nos braços do marcador e conseguindo a posse logo após. Esse desvio intencional é ilegal de acordo com esta regra. No entanto, na mesma situação, se o jogador faz realmente um passe mas o marcador o intercepta e o lançador recupera novamente o disco, a contagem deve ser reiniciada no zero. Neste caso a diferença chave entre ambas as situações está em saber se o lançador tratou de fazer o passe contra o oponente ou se isto simplesmente ocorreu.

404.10 O lançador:

Um jogador se torna “o lançador” ao receber um PULL, ao receber o disco de um companheiro, quando intercepta um passe de um oponente ou ao pegar o disco depois de um TURNOVER. Sempre que o disco está no solo depois de um TURNOVER, seja dentro ou fora dos limites, qualquer jogador que se converte em ataque pode tomar a posse do disco e tornar-se o lançador. Um jogador defensivo que estabelece a posse do disco se torna o lançador, mas não pode lançar o disco antes que ele ou ela estabeleça um pé pivô legal. Não estabelecer o pivô é uma violação ou “TRAVELLING”.

Antes de fazer um lançamento, o lançador deve estabelecer um pé pivô e não pode mudá-lo até que o passe seja feito, exceto no caso de um jogador atacante que acaba de receber um passe e está lançando antes de ter o terceiro contato com o solo de acordo com 404.12(C). O lançador tem o direito de girar sobre o pé pivô em qualquer direção. No entanto, uma vez que o marcador tenha estabelecido uma posição legal, o lançador não pode girar em torno daquele. O lançador pode lançar o disco de qualquer maneira e em qualquer direção que ele ou ela escolha. No caso do disco cair das mãos do lançador sem interferência defensiva, devemos considerar um passe incompleto.

404.11 O marcador:

A. Marcando: Em qualquer momento, somente um jogador defensivo pode marcar o lançador. Diz-se que um jogador está marcando o lançador se ele ou ela está a 3m do pé pivô do lançador e não está a 3m de nenhum outro membro da equipe atacante. O lançador marcado por mais de uma defesa deverá chamar “**DOUBLE TEAM**” ou “**MARCAÇÃO DUPLA**”. A primeira vez que isto ocorre durante qualquer contagem, o marcador deve subtrair dois (2) segundos da contagem e continuar sem interrupção. Na segunda vez que isto ocorre chama-se uma falta e a contagem voltará a zero com um novo CHECK.

O marcador não pode colocar seu pé sobre o pé pivô do lançador.

Na marcação, a parte superior do corpo do marcador deve sempre estar com pelo menos um diâmetro do disco de distância da parte superior do corpo do lançador. É a responsabilidade mútua de ambos os jogadores respeitarem a posição do outro e não invadir a área do outro uma vez que foi estabelecida.

O marcador não pode colocar os braços de tal maneira que restrinja o movimento pivô do lançador.

B. Contagem (STALLING): Uma vez que um marcador está a 3m do lançador, ele ou ela pode iniciar uma contagem. A contagem é iniciada pelo marcador com um “**STALLING**” ou “**CONTANDO**” ou “**ZERO**” e depois a contagem com intervalos de um (1) segundo até dez (10). Se o lançador não lança o disco ao primeiro som da palavra “**DEZ**”, então ocorrerá uma troca de posse com um novo CHECK. Neste caso, ou TURNOVER, o defensor passa para o ataque e vice-versa e o atacante não é obrigado a pegar o disco. O defensor então pode abrir contagem colocando o disco no solo e chamando um “**EM JOGO**” ou “**CONTANDO**”. Se durante a contagem, a defesa troca de marcadores, o novo marcador deve começar uma nova contagem do zero.

C. Reinício da contagem depois de uma falta: Se a contagem do marcador é interrompida por uma chamada qualquer, depois de resolvida esta chamada, a contagem será reassumida da seguinte maneira:

Se a chamada foi contra a defesa (quer dizer que a falta é da marcação), a contagem reiniciará no zero (0). Pode-se também haver discussão e reiniciar do cinco (5), em cujo caso se reassumirá em cinco (5) (“**CONTANDO, SEIS, SETE...**”)

Se o chamado foi contra o ataque (quer dizer, que a falta foi do lançador ou do ataque), a contagem continua desde o ponto de interrupção.

D. Reinício da contagem depois de um TIME OUT: Quando o jogo se reinicia depois de um tempo, a contagem continuará desde o ponto de interrupção.

E. Contagem rápida (FAST COUNT): Se o marcador conta rápido demais, o lançador deve chamar, “**CONTAGEM RÁPIDA**” ou “**FAST COUNT**”. A primeira vez que isto ocorrer durante qualquer contagem, o marcador deve retirar imediatamente dois (2) segundos da contagem e continuar sem interrupção. A segunda vez que isto ocorre considera-se uma falta e a contagem voltará a zero (0) com novo um CHECK.

F. Contagem discutida: O lançador pode discutir um chamado de contagem se ele ou ela acreditar que lançou o disco antes do primeiro som da palavra “**DEZ**”.

No caso de uma contagem discutida, se o passe é finalizado, o jogo se detém e a posse volta ao lançador. Depois de um novo CHECK, o marcador começa a contagem em oito (8).

No caso de uma contagem discutida, se o passe não é finalizado, considera-se um TURNOVER e o jogo continua sem interrupção.

404.12 O receptor:

A. Posse: Um receptor ganha a posse demonstrando o contato e o controle seguro de um disco sem spin (giro) enquanto o receptor está no solo e dentro dos limites do campo de jogo. A perda do disco devido ao contato com o solo relacionado com a recepção de um passe não constitui a posse do receptor.

B. Auto Passe (BOBBLING): A manipulação para ganhar o controle do disco é permitida, mas um auto passe controlado para avançar o disco é considerado TRAVELLING e não é permitido. O “BOBBLING” e o “TIPPING” (dar toques no disco com a ponta dos dedos), o atrasar, o guiar ou o “alisar” o disco é considerado inválido e provoca TURNOVER.

C. Caminhada (TRAVELLING): Se o receptor está em movimento quando ele ou ela apanha um passe, será permitido o menor número de passos dados para deter-se e estabelecer um pé pivô. Além disso, um receptor que apanha o disco enquanto corre ou salta pode seguir correndo e lançar um passe sempre que este for executado antes que o receptor tenha realizado três (3) contatos com o solo e que não haja nenhuma troca de direção ou aumento da velocidade durante sua firmeza de posse. A violação desta seção constituirá em TRAVELLING (vide 404.16(C)).

D. Captura simultânea: Se o disco for apanhado simultaneamente pelos jogadores atacante e defensivo, o ataque terá a posse.

E. Interceptação: Considera-se passe interceptado quando um jogador defensivo atrapalha ou toma posse do disco de ataque. Considera-se também que a defesa bloqueou o disco quando um jogador defensivo, ao apanhar um passe, perde acidentalmente a posse do disco deixando-o cair, uma vez que interceptou o passe.

F. Jogando: Se um passe chega de maneira que não está claro se a captura foi feita antes que o disco fizera contato com o solo (o gramado é considerado parte do solo), o jogador com melhor perspectiva dirá se a captura foi correta. Na entanto, se não está claro se um receptor estava dentro ou fora dos limites no momento de fazer a captura, o jogador ou os jogadores com melhor perspectiva fazem o chamado.

G. Fora por falta: Se um receptor se desloca no ar no momento em que ele ou ela toma posse do disco e antes da aterrissagem é tocado por um jogador defensivo e devido a este contato o receptor cai fora dos limites, o receptor chamará um **FORA DOS LIMITES** ou um **“FORA POR FALTA”** ao jogador defensivo. Se esta falta ocorre na zona de gol e não é discutida, considera-se o gol.

404.13 Faltas (FOULS):

A. Definição: As “faltas” são o resultado do contato físico entre jogadores contrários. Uma falta pode ser chamada pelo jogador que recebeu o contato e deve ser anunciada dizendo-se em voz alta a palavra **“FALTA”** imediatamente depois que aquela tenha ocorrido.

B. Responsabilidade: O jogador que inicia o contato será o jogador culpado pela falta.

C. Faltas no lançamento: Uma falta durante um “lançamento” pode ser chamada quando há contato entre o lançador e o marcador e antes que o disco seja lançado pelo lançador. O contato durante o lançamento não é um argumento suficiente para uma falta, mas mesmo assim deve ser evitado sempre que possível.

1. Quando uma falta é realizada pelo lançador ou pelo marcador, o jogo para e a posse volta ao lançador, depois de um **CHECK**.

2. Se o lançador recebe uma falta, no momento do lançamento e o passe se completa, a falta deixa de existir automaticamente e o jogo continua sem interrupção.

3. Se o marcador recebe uma falta no momento em que o lançador realiza um passe e este não se completa, o jogo continua sem a interrupção. Se o passe completase, o disco volta ao lançador e depois de um **CHECK** a contagem é retomada desde o ponto da interrupção.

4. Quando uma falta ou uma violação ocorre fazendo com que um atacante que estava no ar solte o disco, a posse volta ao atacante e o jogo se reinicia no ponto do campo de jogo mais próximo possível de onde ocorreu esta falta.

D. Faltas na captura: Uma falta na captura pode ser chamada quando, há contato entre jogadores contrários no processo de realizar-se esta captura, em uma interceptação ou ao derrubar o disco. Certo contato acidental durante ou imediatamente depois da tentativa de captura é inevitável e não constituirá uma falta.

1. Interferência: Se um jogador faz o contato com um oponente antes que o disco chegue e, portanto, interfere na tentativa desse oponente de atacar o disco, esse jogador cometeu uma falta.

2. Se a tentativa de um jogador de atacar o disco causa o contato com um oponente imóvel, posicionado legalmente, seja antes ou depois que o disco tenha chegado, este jogador cometeu uma falta.

3. Se uma falta ocorre na captura e não é discutida, o jogador que recebeu a falta ganha a posse no ponto da infração. Se for discutida, a posse do disco volta ao lançador. Se uma falta não discutida, à exceção de um “fora por falta” (vide 404.12(F)), ocorre na zona de gol que a equipe atacante está atacando, o jogador que recebe a falta ganha a posse no ponto mais próximo da infração na linha de gol.

E. Comportamento agressivo: O comportamento perigosamente agressivo ou a indiferença imprudente, para a segurança dos companheiros, se constituirá em falta.

F. Posicionamento do jogador: Depois que se chama uma falta, todos os jogadores permanecerão na posição que tinham no momento da falta, até que se reinicie o jogo.

404.14 Posicionamento:

A. Direito de posição: Cada jogador, com exceção do lançador segundo descrito na seção 404.10 (B), tem o direito de ocupar qualquer posição no campo que não estiver ocupada por qualquer jogador contrário, com a condição de ele ou ela não cause o contato pessoal ao tomar tal posição.

B. Evitar o contato: É sempre a responsabilidade de todos os jogadores evitar o contato de qualquer maneira possível. O impacto violento com os oponentes posicionados legalmente constitui um risco prejudicial, é uma falta e deve ser evitado.

C. Cortinas ou choques (PICK): Nenhum jogador pode estabelecer uma posição, ou mover-se de tal maneira, que obstrua o movimento de qualquer jogador da equipe contrária. Em caso de choque ou um corta luz ou cortina, o jogador obstruído chamará imediatamente “PICK”, em voz alta. Então se deterá o jogo e será reiniciado somente depois de um CHECK, reassumindo a contagem desde o ponto da interrupção ou desde cinco (5) se a contagem for superior a cinco (5). NOTA: Quando um PICK ocorre, todos os jogadores devem tratar de manter suas posições. O único jogador que tem permissão de mover-se é aquele ou aqueles que foram interrompidos durante seu movimento devido ao PICK. Ele, ela ou eles tem permissão de tomar posições atrás do jogador que estavam marcando, aproximadamente à mesma distância que tinham antes do PICK.

D. Princípio de Verticalidade: Todos os jogadores têm o direito ao espaço imediatamente acima deles. Porém, um jogador não pode impedir que um oponente tente apanhar um passe colocando seus braços acima dele. Se um jogador coloca seus braços e ocorre um contato, uma falta pode ser chamada.

E. Atacando o disco: Sempre que o disco está o ar, todos os jogadores devem tentar pegar o disco e não o adversário.

F. Direitos dos jogadores separados do solo (no ar): O jogador que tenha saltado têm direito a cair no mesmo ponto sem o impedimento de um oponente. Ele ou ela pode também aterrissar em outro ponto com a condição de que o ponto de aterrissagem não estivesse ocupado no momento de seu salto e se o caminho direto entre o salto e o ponto de aterrissagem não estivesse ocupado no momento do salto.

404.15 Oficiais:

A. Definição: Um número de oficiais pode estar envolvidos em um jogo de ULTIMATE. Incluem-se neste caso os encarregados do tempo (cronometristas), encarregados da contagem (mesários) e os observadores. Seu papel é assistir as equipes e não fazer cumprir as regras. Uma só pessoa pode exercer múltiplos cargos de oficial (por exemplo, uma mesma pessoa pode ser o cronometrista e o mesário; ver NOTA mais abaixo).

B. Encarregado do tempo (cronometrista): Um só cronometrista pode ser designado para sinalizar o tempo transcorrido entre os pontos, durante os TIMEOUT e sinalizar o começo e o final de um período do jogo.

C. Encarregado da contagem/anotação (mesário): Um só mesário pode ser designado para fazer a contagem e indicar aos capitães o término de uma metade do jogo, o tempo de jogo, o número de time out usados e restantes ou o fato de que o jogo entrou em tempo extra. NOTA: Geralmente, estas duas funções (cronometrista e mesário) são realizadas por uma mesma pessoa que se chama “ANOTADOR”, independentemente de que tenha um ou dois cargos.

D. Observadores:

1. A sua escolha, os capitães podem aceitar até seis indivíduos experimentados, que não estão participando do jogo, para atuar como observadores. O dever do observador é

examinar cuidadosamente a ação do jogo com o único propósito de aplicar uma decisão no caso de um conflito que não possa ser resolvido. Os observadores permanecerão passivos e não farão nenhum chamado por sua própria iniciativa.

2. Quando se apresenta um conflito que não possa ser resolvido pelos jogadores envolvidos ou seus capitães, os observadores podem ser convocados pelos capitães para fazer o chamado. O observador com melhor vista do jogo faz o chamado. Os observadores podem discutir a jogada entre eles antes de tomar uma decisão.

3. Ao chamar os observadores, as equipes concordam em seguir a decisão dos observadores.

E. Eventos confirmados ou autorizados pela WFDF: Os mesários e os cronometrista serão obrigatórios em todos os eventos confirmados pela WFDF.

404.16 Violações:

A. Geral: Uma infração ocorre quando um jogador viola qualquer das regras desde artigo, além das regras de contato físico, em qualquer situação.

B. Chamando a violação: Uma violação pode ser chamada por qualquer jogador que reconheça que tenha ocorrido uma violação. O jogador deve chamar imediatamente, “**INFRAÇÃO**” ou o nome da violação específica, em voz alta.

C. Caminhada (TRAVELLING): Qualquer movimentação do pé pivô de um jogador enquanto está com a posse do disco, constitui uma caminhada e não é permitida.

- Um lançador sempre deve manter todo ou uma parte do pé pivô em contato com o ponto no campo estabelecido como ponto de pivô. Sempre que o lançador perde contato com esse ponto, ele ou ela andou.

- Sempre que um receptor dá mais passos que os que ele ou ela necessita para parar seu movimento depois de apanhar um passe, esse receptor terá caminhado.

- Se um receptor, depois de receber um passe enquanto corre, solta um passe depois de ter três contatos com o solo e antes de parar completamente, diz-se que o receptor caminhou.

- Se uma contagem está em andamento e se chama uma caminhada, a contagem se reassumirá desde o ponto de interrupção ou desde cinco (5) (“**CONTANDO, SEIS...**”), se a contagem é menor.

- Se o lançador solta o passe depois de que se chamou uma caminhada e o passe é incompleto, validamos o passe e este se converte em um TURNOVER.

D. Arrancar (STRIP): Nenhum jogador defensivo pode tocar o disco enquanto este está em posse do lançador ou do receptor. Se um jogador defensivo provoca o “STRIP”, fazendo com que o lançador ou receptor deixe cair o disco, o jogador que estava com a posse do disco chama “STRIP”.

- O jogador que tinha a posse do disco recupera a posse do ponto onde ocorreu o “STRIP” e o jogo se reassumirá através de um CHECK.

- Se uma contagem estava em andamento quando o disco foi arrancado, a contagem volta a zero.

- Um STRIP discutido pelo receptor é tratado igual a uma falta na captura; um STRIP não discutido no ENDZONE é um gol.

404.17 Interrupção do jogo:

A. Geral: Sempre que ocorre uma infração das regras e se pede um tempo, paramos o jogo e o disco é colocado novamente em jogo com um CHECK desde o ponto da

última posse, antes do jogo ser interrompido, excluindo qualquer outra descrição estabelecida por estas regras.

B. Regra da continuação do jogo:

- Se uma falta, uma violação ou um PULL é chamado enquanto o disco está no ar, o jogo continua até que a posse do disco seja ganha.
- Se a equipe que receberia o benefício do chamado ganha a posse como resultado de um passe realizado antes ou durante o momento em que o chamado foi realizado, o jogo continuará sem parar. É a responsabilidade do jogador que fez o chamado dizer em voz alta, "PLAY ON" para indicar que foi invocada esta regra.
- Se terminar o passe e a falta, violação ou o PULL foi chamado, vale o ataque, o passe não conta e a posse volta ao lançador, exceto no estabelecido em 404.13D(3). No entanto, se a violação não afeta o esforço defensivo no passe (p. e., um PULL sem relação com a jogada), a defesa deve reconhecer isto e o jogo se reinicia com um CHECK de onde o passe foi apanhado.

C. Discussões:

1. Princípio: Sempre que haja uma interferência para chegar a um acordo sobre qualquer chamado, o disco será devolvido ao último lançador antes da discussão e se reinicia o jogo através de um CHECK.
2. Limite de tempo: Depois que uma discussão tenha continuado por trinta (30) segundos, o mesário (se estiver disponível) ordenará aos jogadores envolvidos para pararem a discussão o mais rápido possível e que devolvam o disco ao último lançador, segundo 404.17 C (1).

D. Faltas equivalentes: Se a mesma falta na captura é chamada por um jogador atacante e defensivo na mesma jogada, o disco regressará ao último lançador no seu ponto de posse e através de um CHECK, reiniciamos o jogo.

404.18 Ética:

A. Faltas não chamadas: Se uma falta acontece e ela não é chamada, o jogador que comete a falta deve informar a falta ao jogador que recebe a falta.

B. Tempo entre os gols e os lançamentos iniciais (PULLS): É responsabilidade de ambas equipes reduzir ao mínimo o tempo usado entre cada gol e o lançamento do PULL.

C. Sinal de voltar a lançar (RETHROW): Se a equipe receptora deste receber de novo um PULL que tenha saído fora, esta equipe deve dar o sinal de RETHROW o quanto antes.

D. Discussões: No caso que se apresente um conflito ou uma confusão em campo, o jogo deve parar e ser reassumido posteriormente por meio de um CHECK, depois de resolvido o problema.

E. Consideração com o principiante: Em jogos que não são torneios, onde um jogador principiante comete uma violação devido à ignorância das regras, será prática comum parar o jogo e explicar a violação e a regra ao jogador.

405 Glossário

Campo de jogo: É o campo de jogo excluindo os ENDZONES.

CHECK: Posse temporal do disco pelo marcador ou toque no disco, imediatamente antes do reinício do jogo para assegurar a colocação e a preparação apropriada dos jogadores.

Contato: O toque dos jogadores em equipes opostas com certo grau de força.

Onde o disco para: Refere-se ao lugar de onde se apanha um disco, de onde está naturalmente em repouso (quando cai), ou de onde deixa de rodar ou deslizar.

ENDZONE: Área do campo de jogo onde marcamos os pontos ou gols.

Equipe defensiva: Equipe sem a posse do disco.

Equipe atacante: Equipe com a posse do disco.

Fora dos Limites: Qualquer área que não está no campo de jogo, incluindo as linhas de perímetro.

Jogador: Uma das catorze (14) pessoas que estão participando realmente do jogo em qualquer momento (dentro do campo).

Lançador: O jogador atacante com a posse do disco que acaba de lançar o disco.

Lançamento inicial ou "PULL": É o procedimento usado para começar o jogo ou para reiniciar o jogo depois que se marca um gol. O PULL é efetuado por um jogador da equipe que perde a posse lançando o disco desde a linha de gol que sua equipe defenderá a um jogador da equipe de recepção ou de ataque.

Linha de gol: A linha que separa o campo de jogo do ENDZONE e não é parte da zona.

Linhas de perímetro: As linhas que separam o campo de jogo ou o ENDZONE da área fora dos limites e não fazem parte integrante do campo de jogo.

Marcador: Jogador defensivo que marca ou cobre o lançador.

PICK: Um jogador usando o seu corpo ou movimentando-se de tal maneira que obstrua o movimento de um jogador da equipe contrária.

Pé de pivô (ou "pé pivô"): O pé usado por um jogador para estabelecer a posição no campo depois de ganhar a posse do disco.

Pôr o disco em jogo: Ocorre quando o lançador estabelece um pé pivô e está pronto para lançar, ou nos casos de lançar o PULL quando o sinal regular para lançar o PULL for dado.

Ponto de contato: Lugar no campo de jogo onde foi feito contato pelo jogador.

Receptores: Todos os jogadores atacantes com exceção do lançador.

A Federação Mundial de Disco Voador (WFDF) têm Copyright completo deste RULEBOOK. As cópias do livro são vendidas para cobrir o custo da produção. As Associações Membros da WFDF têm permissão de traduzir as regras para seu próprio idioma e acrescentar suplementos nacionais enquanto as regras da WFDF não sejam alteradas nem contraditórias. A Junta Diretiva da WFDF deve ser notificada das ditas traduções e receber uma cópia posteriormente.

APROVADO PELA FEDERAÇÃO PAULISTA DE DISCO

ANEXO 2 – Questionários

Questionário Ultimate Frisbee

1. *Nome:* André Benine Neto
2. *Idade:* 26
3. *Sexo:* Masculino
4. *Área de atuação profissional:* Engenheiro de Controle e Automação.
5. *Há quanto tempo pratica o Ultimate Frisbee? E com que frequência?*
Pratico desde 2002, pelo menos uma vez por semana, na maioria dos semestres, desde esta data.
6. *Por que você escolheu o Ultimate Frisbee como prática esportiva?*
É divertido.
7. *Você pratica alguma outra modalidade esportiva e/ou atividade física além do Ultimate Frisbee? Se sim, qual e com que frequência?*
Futebol, esporadicamente.
8. *Você fica satisfeito com a aplicação das regras durante o jogo?*
Na maioria das vezes sim.
9. *Como ocorre a resolução dos conflitos dentro do jogo para você?*
Dou minha opinião sobre o lance, quando estou envolvido, depois sigo as regras.
10. *Como você vê a hierarquia e a autoridade durante o jogo?*
Não acho que exista hierarquia nem autoridade neste jogo.
11. *O que você acha de adotar um árbitro para a prática do Ultimate Frisbee?*
Sou totalmente contra.

Questionário Ultimate Frisbee

1. *Nome:* Guilherme Pinheiro Pozzer

2. *Idade:* 26

3. *Sexo:* Masculino

4. *Área de atuação profissional:* Historiador

5. *Há quanto tempo pratica o Ultimate Frisbee? E com que frequência?*

Dois anos mais ou menos. Uma vez por semana. Se a prática fosse mais divulgada e houvesse mais pessoas interessadas com certeza seriam mais vezes.

6. *Por que você escolheu o Ultimate Frisbee como prática esportiva?*

Porque é compatível com o que penso sobre esporte, privilegia o companheirismo e a diversão sem deixar de ser competitivo.

7. *Você pratica alguma outra modalidade esportiva e/ou atividade física além do Ultimate Frisbee? Se sim, qual e com que frequência?*

No momento não, por motivos pessoais. Mas costumava praticar regularmente natação e basquete, em média 4-5 vezes por semana

8. *Você fica satisfeito com a aplicação das regras durante o jogo?*

Em geral sim. Mas nas vezes em que não me sinto satisfeito geralmente é porque uma ou ambas as partes desconhecem a regra e não porque não quer aplicá-la ou desmerecer a marcação.

9. *Como ocorre a resolução dos conflitos dentro do jogo para você?*

Por meio do diálogo e das brincadeiras.

10. *Como você vê a hierarquia e a autoridade durante o jogo?*

A hierarquia se dá pelo bom-senso. Em geral tende-se a ouvir o mais experiente sem dar a ele uma voz de comando em que outros integrantes devem obedecer, mas compartilhar experiências.

11. *O que você acha de adotar um árbitro para a prática do Ultimate Frisbee?*

Acho que fere o princípio do “espírito do jogo”, já que os jogadores passariam a obedecer a normas impostas por alguém imbuído de autoridade e não mais chegarem a um consenso de forma amigável.

Questionário Ultimate Frisbee

1. *Nome:* Rafael Henrique Zerbetto

2. *Idade:* 22 anos

3. *Sexo:* Masculino

4. *Área de atuação profissional:* Estudante de física

5. *Há quanto tempo pratica o Ultimate Frisbee? E com que frequência?*

Há um ano, uma vez por semana

6. *Por qué você escolheu o Ultimate Frisbee como prática esportiva?*

É um esporte gostoso de se praticar, há pouco contato corporal e a gente se exercita bastante. Fora isso, há também o clima de amizade entre os jogadores, visto que, por ser um esporte que não possui árbitros, não há clima de hostilidade.

7. *Você pratica alguma outra modalidade esportiva e/ou atividade física além do Ultimate Frisbee? Se sim, qual e com que frequência?*

Treinava judô duas vezes por semana, porém faz vários meses que não vou treinar.

8. *Você fica satisfeito com a aplicação das regras durante o jogo?*

Sim.

9. *Como ocorre a resolução dos conflitos dentro do jogo para você?*

Através de comum acordo entre os jogadores.

10. *Como você vê a hierarquia e a autoridade durante o jogo?*

Não há hierarquia e todos são livres para dar suas opiniões sobre a aplicação das regras.

11. *O que você acha de adotar um árbitro para a prática do Ultimate Frisbee?*

Creio que não seja necessário, visto que a presença de um árbitro não faz falta em um jogo de frisbee. Além disso, a introdução de um árbitro resultaria em uma hierarquia dentro do campo, o que desagradaria aos jogadores. Como a aplicação das regras é feita pelos próprios jogadores, eles não se sentem prejudicados, ao passo que a presença de um árbitro em campo poderia mudar essa sensação, de modo que erros de arbitragem poderiam criar um clima de hostilidade entre jogadores.

Questionário Ultimate Frisbee

1. *Nome:* Reinhold Richtsfeld
2. *Idade:* 29
3. *Sexo:* Masculino
4. *Área de atuação profissional:* Engenharia Elétrica, Sociologia
5. *Há quanto tempo pratica o Ultimate Frisbee? E com que frequência?*
six years, one or two trainings a week, around 15 tournaments a year in central Europe.
6. *Por que você escolheu o Ultimate Frisbee como prática esportiva?*
It is challenging physically as well as technically. A good spirit among the team mates as well as among the people of other teams
7. *Você pratica alguma outra modalidade esportiva e/ou atividade física além do Ultimate Frisbee? Se sim, qual e com que frequência?*
Running to gain fitness for ultimate, 1-2 times a week
8. *Você fica satisfeito com a aplicação das regras durante o jogo?*
I think there are already a lot of rules. If everybody would know the rules perfectly, than many situations would be solved easier. The knowledge of rules is part of the spirit.
9. *Como ocorre a resolução dos conflitos dentro do jogo para você?*
I don't have many problems on the field, I try to stay cool and not to be provocative or offensive. Then situations can be cleared in a serious but calm way.
10. *Como você vê a hierarquia e a autoridade durante o jogo?*
It is important to have a coach (or captain) to guide the team. but I think that is more important for strategic/tactical stuff than for clearing foul situations or something like that
11. *O que você acha de adotar um árbitro para a prática do Ultimate Frisbee?*
I'm not in favour of referees or observers. It is very important, that the responsibility stays with the players. The spirit rule is part of the sport and challenges the personality of each player.

Questionário Ultimate Frisbee

1. *Nome:* Marco Antonio Basílio de Alvarenga
2. *Idade:* 25 anos
3. *Sexo:* masculino
4. *Área de atuação profissional:* Engenheiro de Controle e Automação
5. *Há quanto tempo pratica o Ultimate Frisbee? E com que frequência?*
Três anos durante uma vez por semana
6. *Por que você escolheu o Ultimate Frisbee como prática esportiva?*
Esporte coletivo dinâmico onde se consegue aliar competição com descontração, além de se desenvolver habilidades motoras e sociais de resolução de conflitos, uma vez que não há juízes.
7. *Você pratica alguma outra modalidade esportiva e/ou atividade física além do Ultimate Frisbee? Se sim, qual e com que frequência?*
Sim, musculação e spinning de 3 a 4 vezes por semana
8. *Você fica satisfeito com a aplicação das regras durante o jogo?*
Sim.
9. *Como ocorre a resolução dos conflitos dentro do jogo para você?*
Caso haja desacordo entre as duas equipes sobre algum lance, este último é invalidado e o jogo inicia-se anteriormente ao lance em desacordo.
10. *Como você vê a hierarquia e a autoridade durante o jogo?*
Todos têm voz para dizer a opinião sobre algum lance e os mais experientes tem uma função de passar as regras e táticas do jogo para os mais novos
11. *O que você acha de adotar um árbitro para a prática do Ultimate Frisbee?*
Não faz parte da cultura do jogo a presença do um árbitro. Este retiraria uma das filosofias do jogo que é a prática “não-competitiva”.