



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS



VINÍCIUS ALVES MAZUCATO

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE DESEMPENHO NO JOGO DE FUTEVÔLEI

Limeira
2024



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS



VINÍCIUS ALVES MAZUCATO

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE DESEMPENHO NO JOGO DE FUTEVÔLEI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências do Esporte junto à Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas.

Orientador: Prof. Dr. **Luciano Allegretti Mercadante**

Limeira
2024

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Biblioteca da Faculdade de Ciências Aplicadas
Ana Luiza Clemente de Abreu Valério - CRB 8/10669

Mazucato, Vinicius Alves, 2000-
M458m Descrição e análise de desempenho no jogo de futevôlei / Vinicius Alves
Mazucato. – Limeira, SP : [s.n.], 2024.

Orientador(es): Luciano Allegretti Mercadante.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Estadual de
Campinas (UNICAMP), Faculdade de Ciências Aplicadas.

1. Futevôlei. I. Mercadante, Luciano Allegretti. II. Universidade Estadual
de Campinas (UNICAMP). Faculdade de Ciências Aplicadas. III. Título.

Informações complementares

Título em outro idioma: Description and analysis of performance in the footvolley
game

Palavras-chave em inglês:

Footvolley

Titulação: Bacharel em Ciências do Esporte

Banca examinadora:

Luciano Allegretti Mercadante [Orientador]

Eduardo Silvestre de Carvalho

José Geraldo Mesquita Sodr  Neto

Data de entrega do trabalho definitivo: 26-11-2024

Autor: Vinícius Alves Mazucato

Título: Descrição e análise de desempenho no jogo de Futebol

Natureza: Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências do Esporte

Instituição: Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas

Aprovado em: 26 / 11 / 2024

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Luciano Allegretti Mercadante – Presidente
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

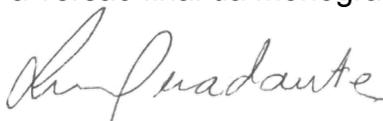


Bel. Eduardo Silvestre de Carvalho – Avaliador
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)



Prof. José Geraldo Mesquita Sodré Neto – Avaliador
Universidade Estácio de Sá (Estácio)

Este exemplar corresponde à versão final da monografia aprovada.



Prof. Dr. Luciano Allegretti Mercadante - Orientador
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais por sempre estarem ao meu lado, apoiando e dando forças mesmo de longe, para superar esse grande desafio que foi me formar em uma das melhores faculdades da América Latina. Não tenho palavras que possam mensurar o quanto sou grato por tudo que fazem e já fizeram por mim em todos os momentos da minha vida.

Agradeço também aos meus irmãos de República Ross Galaxy, que tornaram a minha passagem pela faculdade muito mais incrível, me ajudando a me tornar um homem e um profissional melhor, devido a todas as experiências que vivemos juntos durante esses anos.

Sou muito grato a todos os professores do curso de Ciências do Esporte, que me fizeram ter certeza da minha decisão de trabalhar com o que amo e que, mesmo sempre mostrando as dificuldades de trabalhar na área, não nos deixaram desanimar e desistir de fazer aquilo que gostamos.

E, por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer grandemente ao professor Luciano Allegretti Mercadante, meu orientador deste Trabalho de Conclusão de Curso. Sou extremamente grato por todo o suporte durante o ano todo, onde sempre foi muito atencioso e me auxiliou não somente no trabalho, mas na vida também, me fazendo enxergar novos rumos profissionais.

MAZUCATO, Vinícius Alves. Descrição e análise de desempenho no jogo de futevôlei. 2024. n.º. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2024.

RESUMO

O Futevôlei é uma modalidade com grande crescimento na era pós-pandemia, vem ganhando muito destaque nas mídias e o cenário profissional e amador necessita de novas pesquisas que colaborem com o desenvolvimento do esporte. O objetivo do trabalho foi criar e validar um protocolo de descrição do jogo de Futevôlei. Para isso, foram utilizados jogos da categoria profissional disponibilizados no Youtube. A proposta está baseada em indicadores de desempenho para cada golpe realizado em cada ponto da partida, verificando qual atleta aplicou o golpe e a qualidade dele. A amostra foi composta por seis jogos das semifinais e finais da Team Águia Footvolley Cup 43 e 44 que ocorreram em 2024, totalizando 15 sets. A partir da análise dos dados coletados, conseguimos descrever golpe a golpe o jogo, ou seja, saber a forma de finalização e a qualidade dos golpes anteriores a finalização a partir dos indicadores de desempenho, fornecendo importantes informações sobre padrões de jogo utilizados pelas duplas. Além disso, analisamos a distribuição dos pontos em momentos específicos do jogo (no saque, no segundo golpe e no terceiro golpe) e, também, analisamos a incidência e eficácia dos ataques. Concluímos que um protocolo de análise do jogo pode oferecer muitas informações importantes como, por exemplo, a vantagem de fazer o ponto no *side out* e as principais formas de ataque de uma dupla. Assim, o protocolo proposto supre algumas necessidades e questionamentos sobre o que deve ser analisado no jogo de futevôlei e, também, nos oferece informações para a melhora do rendimento.

Palavras-chave: Futevôlei; análise de desempenho; estatísticas de jogo; análise de ataque.

MAZUCATO, Vinícius Alves. Description and analysis of performance in the footvolley game. 2024. nºf. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2024.

ABSTRACT

Footvolley is a sport experiencing significant growth in the post-pandemic era, gaining considerable prominence in the media. The professional and amateur scenes require new research to contribute to the development of the sport. This study aimed to create and validate a descriptive protocol for footvolley gameplay. To this end, matches from the professional category made available on YouTube were utilized. The proposal is based on performance indicators for each play executed during a point in the match, identifying which athlete performed the move and assessing the quality of the play. The sample consisted of six matches from the semifinals and finals of the Team Águia Footvolley Cup 43 and 44, held in 2024, totaling 15 sets. Through the analysis of the collected data, we were able to describe the game play-by-play, i.e., understanding the finishing techniques and the quality of the actions leading up to the finishes based on performance indicators. This provided valuable insights into gameplay patterns adopted by pairs. Furthermore, we analyzed the distribution of points in specific moments of the game (such as serves, second hits, and third hits), as well as the frequency and effectiveness of attacks. We concluded that a descriptive protocol for analyzing footvolley matches offers significant insights, such as understanding the advantage of scoring through side-out plays and identifying the primary attack strategies employed by pairs. Thus, the proposed protocol addresses some key needs and questions about match analysis in footvolley and provides relevant information for improving performance.

Keywords: Footvolley; performance analysis; game statistics; attack analysis.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Imagens das técnicas de finalização com o pé no Futevôlei...23

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Trecho da planilha com o registro dos ataques de cada ponto do início de um set (linhas) e os indicadores de desempenho associados aos golpes possíveis em cada ataque (colunas).....	20
Tabela 2	Dados dos golpes de ataque dos jogos e das duplas em cada set.....	24
Tabela 3	Descrição dos ataques em cada golpe e suas características.....	25
Tabela 4	Descrição dos pontos a favor e contra o finalizador de cada forma de ataque.....	26

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
FCA	Faculdade de Ciências Aplicadas
FTV	Futevôlei
SH	<i>Shark attack</i>
PT	Pingo para trás
PM	Pingo para o meio
PP	Pingo paraguaia
DC	Diagonal curta
CRP	Cravada paralela
CRM	Cravada meio
CRD	Cravada diagonal
PA	Paralela
MF	Meio fundo
DL	Diagonal longa
VA	Voo da águia
BK	Bicicleta
PS	Pingo de <i>shark</i>
PV	Pingo de voo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	pág. 11
2 OBJETIVO	pág. 13
3 REVISÃO DE LITERATURA	pág. 14
4 MÉTODOS	pág. 18
4.1 Amostra	pág. 18
4.2 Definições, medições e indicadores de desempenho	pág. 18
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	pág. 23
5.1 Desempenho dos Vencedores vs. Perdedores	pág. 26
5.2 Análise e Comparações dos Ataques	pág. 28
5.3 Análises e Comparações das Formas de Ataque	pág. 29
6 CONCLUSÕES	pág. 31
7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	pág. 32

1 INTRODUÇÃO

O Futevôlei surgiu no Brasil em meados dos anos 60, mais precisamente nas praias do Rio de Janeiro. O esporte que mistura características do futebol e do vôlei, foi criado de maneira espontânea, quando os jogadores de futebol passaram a improvisar partidas nas quadras de vôlei de areia da praia, durante os intervalos entre os treinos e jogos, utilizando apenas as técnicas do futebol, como chutes e cabeceios para manter a bola em jogo de um lado para o outro da rede. Enquanto era praticado nas praias durante esses momentos de descanso e férias dos atletas de outras modalidades, foi considerado apenas um *hobby* por muito tempo. Mas isso mudou no período da Pandemia do Coronavírus, quando o futevôlei se popularizou e ganhou um número muito alto de novos praticantes, por ser um esporte sem contato entre os atletas que estão em quadra e praticado ao ar livre.

Conforme o número de praticantes de futevôlei foi aumentando, o que era passatempo passou a ser um esporte fomentado. Novas quadras para prática da modalidade foram criadas, novas arenas foram construídas para disponibilizar aulas para aquelas pessoas com interesse em aprender o esporte, os campeonatos já existentes ganharam maior visibilidade e novos foram criados para atingir todos os níveis de atletas, impulsionando o esporte e, conseqüentemente, a sua profissionalização.

A partir do momento em que a competição se torna o foco principal dos atletas na modalidade, independentemente do nível em que ele se encontra, a busca por melhor desempenho é necessária tanto para chegar no mais alto nível, quanto para se manter lá, e para isso, surgiu a necessidade de produzir informações e dados sobre o jogo, que possibilitem análises e que auxiliem nas tomadas de decisão dos atletas e treinadores. Mas, como saber se o desempenho daquele atleta foi bom ou ruim? O que ele pode melhorar? Como foi o jogo além do resultado?

Em função do desenvolvimento científico aplicado ao esporte juntamente com o avanço tecnológico, se tornou possível realizar medições de diversas variáveis do jogo com uma maior velocidade e precisão, principalmente devido aos registros em vídeo. Esses registros permitem a obtenção de dados tanto durante o jogo, em transmissões ao-vivo, quanto após o jogo, chamada de *offline*, oferecendo uma riqueza maior de detalhes sobre as ações realizadas pelos atletas, fomentando

a área da análise de jogo, também chamada de análise de desempenho. Um conjunto de dados sobre um jogo tem grande importância por conter uma gama de informações, possíveis de serem analisadas quantitativamente e qualitativamente, gerando informações que vão auxiliar os treinadores a idealizar e planejar seus treinamentos de forma mais específica e direcionada, além de facilitar a construção de estratégias de jogo mais eficazes (MERCADANTE, 2021). Descrever o jogo implica em definir e registrar cada ação realizada, entendendo o que ela é, quando e onde ela ocorreu, para que as informações sejam mais assertivas sobre como foi a estrutura e o ritmo da partida (MERCADANTE, 2021).

Como o Futevôlei vem ganhando grande destaque na mídia recentemente, com transmissões ao vivo em canais especializados de esporte e em redes sociais, e o processo de profissionalização do esporte ainda está em desenvolvimento, existe pouco conteúdo científico sobre a modalidade, menos ainda quando se trata de análise de jogos. Nesta direção, é necessário desenvolver um protocolo de medições com uma sólida definição das variáveis que caracterizam a descrição do jogo, também conhecidos como indicadores de desempenho. Sendo assim, nossa proposta é criar um protocolo de análise do jogo de Futevôlei, a partir de indicadores de desempenho, registrando todas as ações do jogo que podem definir um ponto, e testando esse protocolo em partidas recentes de alto rendimento nacional.

2. OBJETIVO

O objetivo geral do trabalho foi criar um protocolo de descrição do jogo de Futevôlei.

Como objetivo específico, propomos comparar os ataques mais incidentes e suas características, em jogos de atletas profissionais masculinos brasileiros.

3. REVISÃO DE LITERATURA

O Futevôlei, apesar de ser um esporte praticado informalmente desde 1960, passou a ter maior reconhecimento recentemente junto com a profissionalização da modalidade. Até o ano de 2022, as publicações sobre o Futevôlei eram muito escassas, uma vez que apenas três artigos foram encontrados. As publicações encontradas utilizando o termo futevôlei nas bases de dados antes dessa data, foram trabalhos de conclusão de curso e publicações em revistas não científicas (Freitas, 2019; Xavier, 2022; Alipio, 2022; Rodrigues, da Costa, de Freitas, 2023; Soares, 2024), porém, nenhum deles trata de analisar jogos. Após esta data foram encontrados mais três artigos a respeito de lesões na modalidade (de Oliveira, Valença, Macedo e Matheus, 2015; Castro, Moraes, Matheus, Garcia, Leal e Macedo, 2022; Matos e Raimundo, 2023), porém, mesmo com um aumento do conteúdo científico, ainda não foram publicados artigos que abordam a análise de desempenho e os aspectos táticos e técnicos da modalidade. Para nossa revisão de literatura, o termo utilizado para a busca foi “Futevôlei”, pesquisado no título dos artigos. Foram encontrados artigos nas plataformas Scielo, Google acadêmico, SportDiscus e Periódicos Capes. Já as plataformas Pubmed e LILAc não mostraram nenhum resultado.

O primeiro artigo encontrado foi *“The game of the “futevôlei” by the speeches of its pionners”* (Neto e Costa, 2006), o qual tem como objetivo compreender o futevôlei como uma manifestação do lazer na cultura esportiva de praia. O artigo mostra que o esporte foi criado como uma forma de resistência a uma proibição da prática de futebol nas areias das praias cariocas a partir de determinado horário, proporcionando a criação de mitos e crenças que fomentaram a prática esportiva e a comunidade da modalidade. Um ano depois, Neto (2007) publicou “Futevôlei na praia de Copacabana e identidade cultural”, um artigo de caráter qualitativo que teve como objetivo mostrar como a praia faz o elo entre o homem e a modalidade, por ser um local de comemoração esportiva onde os praticantes se encontram, compartilham vivências e emoções comuns, conhecem a si mesmos e exploram seus limites e potencialidades.

O artigo “Lesões em atletas de futevôlei” de Oliveira, Valença, Macedo e Matheus (2015), foi o único encontrado em todas as plataformas de busca e tinha

como objetivo analisar a ocorrência das lesões, identificar as regiões anatômicas acometidas e descrever o perfil de praticantes. Para isso foi utilizado o Inquérito de Morbidade Referida, aplicado em 69 atletas, de ambos os gêneros. Do total de praticantes, 27 relataram alguma lesão durante a prática da modalidade e em relação às maiores prevalências por região anatômica, 19 apresentaram lesões nos membros inferiores (55,8%) e 11 na coluna vertebral (32,3%). Através da pesquisa foi possível concluir que a ocorrência de lesões nos atletas de futevôlei foi de 39,1%, com maior predominância de lesões sendo do gênero masculino e naqueles com maior tempo de prática.

Ainda sobre lesões na modalidade, o artigo “Atletas de futevôlei podem apresentar desequilíbrio nos músculos que movem o joelho: achados preliminares” de Castro, Moraes, Matheus, Garcia, Leal e Macedo (2022), é um estudo transversal, observacional e analítico que utilizou um dinamômetro isocinético para avaliar o pico de torque, trabalho total, potência, índice de fadiga e relação agonista/antagonista de oito atletas. Com o objetivo de avaliar o equilíbrio entre os grupos musculares agonistas e antagonistas que envolvem a articulação do joelho e o equilíbrio entre os lados dominante e não dominante, foi aplicado o teste T-student pareado com nível de significância de 5%. Os resultados mostraram um desequilíbrio entre os grupos musculares agonista/antagonista no lado dominante de quatro atletas (50%) e no lado não dominante de seis atletas (75%). Também foi possível concluir que quatro atletas (50%) apresentaram uma diferença maior do que 10% no pico de torque do grupo muscular extensor e três atletas (37,5%) apresentaram uma diferença maior do que 10% no pico de torque do grupo muscular flexor no lado não dominante.

Diferente dos demais artigos encontrados a respeito de lesões, Matos e Raimundo (2023) no artigo “Estratégia de prevenção e reabilitação de lesões em atletas de futevôlei: uma revisão sistemática” tem como objetivo analisar as estratégias de prevenção e reabilitação, a fim de identificar quais práticas são mais eficazes para promover a recuperação adequada e minimizar os riscos de lesões. A revisão encontrou 14 estudos que atenderam aos critérios de inclusão nos últimos dez anos e as estratégias de prevenção que mais foram mencionadas incluem o fortalecimento muscular, treinamento adequado, intervenção fisioterapêutica e a adoção de técnicas corretas de movimentação.

O artigo “Caracterização da relação entre trabalho e recuperação de partidas profissionais de futevôlei” de Avena e Solis (2023), teve como objetivo elucidar a demanda física desse esporte, caracterizando essa relação trabalho-recuperação e a intensidade dos pontos disputados, duração dos sets e de partidas. Para isso, 15 jogos da Liga Nacional de Futevôlei da temporada de 2022 foram analisados e a relação trabalho-recuperação durante as disputas de pontos, teve uma tendência central de 1:3,1 (mediana), sendo que 95,4% das relações estão no intervalo de 1:0,8 e 1:9,0 e com um alto índice de variabilidade. Também foi constatado que 99,4% das disputas de pontos aconteceram em até 30s ou menos, sendo 96,1% dos pontos disputados em até 20s ou menos e 74% disputados em até 10s. Os autores também constataam 71,7% das disputas foram em alta intensidade, comprovando que a modalidade é um esporte de demanda física intervalada, com períodos curtos de alta intensidade e que juntamente com as especificidades da atividade em solo arenoso, é possível afirmar que as vias metabólicas ATP-CP e glicolítica são determinantes para a disputa de pontos no nível profissional de futevôlei.

Sobre a descrição do jogo e dos seus aspectos técnicos e táticos, assim como a análise de desempenho voltada para o futevôlei, não foram encontrados artigos, porém existem alguns livros, trabalhos de conclusão de curso e publicações em revistas não científicas que contém dados pertinentes ao nosso estudo. O livro “Futevôlei: compreender para jogar (melhor)” de Cecconi (2021) traz as ideias iniciais de como atacar e defender, comenta sobre as exigências físicas e competências psicológicas necessárias para jogar, além de retratar táticas e estratégias para quem está começando a praticar a modalidade.

Já o estudo “O ensino do futevôlei na educação física escolar: criação de uma cartilha para professores” de Holleben (2022) foi o primeiro ao tematizar o futevôlei no ambiente educacional, com o objetivo de desenvolver uma cartilha educativa sobre futevôlei para professores de Educação Física escolar. Para isso, foi aplicado um questionário com perguntas semi abertas, abertas e fechadas, cuja análise foi proposta por Bardin (2004) para 13 professores. A análise dos dados e resultados da pesquisa comprovam a importância de ter um material específico para que os professores possam utilizá-lo como base dentro da sua proposta pedagógica.

Sobre o processo de aprendizagem, foi publicado “Futevôlei: uma proposta para iniciação esportiva” de Rett e Claro (2021), que tem como objetivo identificar aspectos da iniciação esportiva a fim de estabelecer relações com o futevôlei e apresentar uma sequência de atividades para auxiliar os profissionais de Educação Física em uma aula de aprendizagem de fundamentos na modalidade. Através de uma pesquisa realizada por meio de estudos bibliográficos foi concluído que o ensino não se concentra apenas nos jogos, mas também mostra aos alunos o porquê da prática, assim como todos os aspectos que envolvem o ambiente deste esporte, como integração, socialização, cooperação e tornar os conhecimentos aprendidos nas partidas de futevôlei úteis para o dia a dia dos alunos.

4. MÉTODOS

4.1. Amostra

A amostra foi composta por seis jogos das semifinais e finais dos Team Águia Footvolley Cup, edições 43 e 44, totalizando 15 sets, que ocorreram na edição 43 em Cariacica-ES entre os dias 13 e 16 de junho de 2024, e na edição 44 no Rio de Janeiro-RJ entre os dias 15 e 18 de agosto de 2024, respectivamente. Participaram desta coleta de dados as duplas profissionais masculinas: Juninho SC e Saldanha; Brisa e Sandrey; Índio e Felipe; Dudu e Arthur; Bruno Barros e Kibinho; Renan Billy e Neguinho, todos do top 10 do ranking da Liga Brasileira de Futevôlei nas datas dos jogos. As gravações dos jogos estão disponíveis no canal da Liga Brasileira de Futevôlei denominado LBF no YouTube®.

4.2. Definições, medições e indicadores de desempenho usados

No jogo de Futevôlei, duas duplas disputam pontos a partir de ataques formados por até três golpes sucessivos de uma mesma dupla, realizados por qualquer segmento corporal, exceto os braços, antebraços e mãos, impulsionando-a por cima de uma rede de 2,20m (categorias masculinas e mistas) ou 2,10m (categorias femininas), até que a bola caia no solo ou fique na rede, definindo o vencedor do ponto. A contagem é similar ao vôlei de praia, disputado em sets de pelo menos 18 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos entre as duplas, não havendo limites de pontos para o desempate. É realizada uma disputa de sorte entre os capitães de cada dupla, antes do início da partida, para definir quem tem o direito de escolher entre começar com o serviço de saque ou lado da quadra de preferência. Após isso, a dupla que venceu o ponto anterior realiza o próximo saque. A ordem de saque entre os quatro atletas é definida pela primeira passagem de todos pelo serviço, e deve ser mantida até o final da partida.

Consideramos um ataque o conjunto de golpes realizados por uma dupla até o lançamento da bola para a quadra adversária. Assim, cada ponto é iniciado por um saque, seguido por uma sucessão alternada de ataques das duplas. O primeiro golpe do primeiro ataque de um ponto é chamado **saque**. Após o saque, em cada ataque sucessivo e alternado das duplas, definimos o primeiro golpe como **recepção**, o segundo golpe como **levantamento** e o terceiro golpe como **finalização**.

O saque é o golpe que dá início ao ponto, tem como objetivo transferir a bola para o adversário de uma maneira que impeça um ataque de qualidade, buscando, principalmente, dificultar a recepção e/ou o levantamento, uma vez que são raros os pontos realizados diretamente a partir do saque. Assim, no contexto profissional, a direção do saque em um jogo costuma ser no atleta adversário que pode ser menos efetivo na finalização. A recepção é o primeiro golpe da dupla que recebe o saque no ponto e que tem como objetivo lançar a bola com altura suficiente para dar tempo de um bom posicionamento do jogador que irá executar o levantamento. Deve ser direcionado para a região central próxima a rede e possibilitar um bom levantamento, possibilitando uma boa finalização, que pode definir o ponto ou permitir a continuidade do jogo por um novo ataque adversário.

Para o registro do jogo, foi criada uma planilha onde foram anotados os indicadores de desempenho associados aos ataques de cada ponto, distribuídos nas linhas da planilha, e aos três golpes possíveis de cada ataque, distribuídos nas colunas. Apresentamos a tabela 1 com o registro das medições, como exemplo, para melhor compreensão dos indicadores anotados e, a seguir, a descrição dos indicadores usados.

Tabela 1: Trecho da planilha com o registro dos ataques de cada ponto do início de um set (linhas) e os indicadores de desempenho associados aos golpes possíveis em cada ataque (colunas).

B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Placar	Saque	Recepção	Quebra de passe	Passou de primeira?	Levantamento	Passou de segunda?	Finalização	Defesa	Erro de Defesa	Bloqueio
0X0	ÍNDIO	BRISA			SANDREY		SH		X	
1X0	BRISA	FELIPE	X		ÍNDIO		DC	X		
		BRISA			SANDREY		PA	X		
		ÍNDIO			FELIPE		SH		X	
1X1	FELIPE	BRISA			SANDREY	X		X		
		ÍNDIO			FELIPE		SH		X	

Sigamos o exemplo da planilha para entendermos o processo de medição. A primeira linha mostra o placar do set na coluna B (0x0), o jogador responsável pelo saque na coluna C (Índio), o jogador que realizou a recepção na coluna D (Brisa), o responsável pelo levantamento na coluna G (Sandrey), a forma da finalização na coluna I (SH, *shark attack*) e o resultado do ataque como erro de defesa adversária após a finalização por *shark attack* na coluna K, indicando o final do ponto no primeiro ataque após o saque, chamado de **side out**, movimentando o placar para 1x0 a favor da dupla que recebeu o saque. Na segunda, terceira e quarta linhas podemos ver a descrição do segundo ponto do jogo, finalizado após quatro ataques, o saque, o *side out* e terceiro ataque, chamado de **contra-ataque**, e

o quarto ataque, também finalizado por um *shark attack*, realizado pelo jogador Felipe, e um erro de defesa definindo o ponto para a dupla sacadora. Todos os ataques após o contra ataque são chamados de *rally*.

Nas recepções, além do nome do jogador responsável, são associados dois indicadores: a **quebra do passe**, que representa o golpe que se afasta da região central próxima a rede, dificultando o levantamento, e o **passou de primeira**, usado quando a recepção passa a bola para o outro lado da rede, sob controle da outra dupla. Notem que nada é anotado quando a recepção é de qualidade e permite a continuidade do ataque com uma finalização.

A finalização, além do nome do jogador responsável, tem associada a técnica utilizada na coluna I e o resultado nas colunas J e K, podendo ser uma **defesa**, quando gerou a continuidade do ponto, ou **erro de defesa**, quando o ponto é marcado a favor da dupla que finalizou o ataque. Mais adiante iremos descrever as técnicas de finalização registradas.

O bloqueio é uma jogada que pode ser realizada por um dos jogadores da dupla adversária da dupla que tenta a finalização e consiste em tentar impedir que a bola lançada pelo adversário na finalização ultrapasse a rede alcançando o outro lado da quadra. Nos casos em que o golpe de bloqueio resultou no fim do ponto, foram marcados os indicadores "**bloqueio**" e "**erro de defesa**". Já nos casos em que ocorreu o golpe de bloqueio, mas o ponto teve continuação, foi marcado os indicadores "**bloqueio**" e "**defesa**", dando continuidade ao ponto na linha de baixo da planilha. Nos casos de erro de saque, a palavra "erro" aparece ao lado do nome do atleta que efetuou o saque, e nos casos de erro de golpe de ataque, a palavra "erro" aparece antes da sigla do golpe efetuado. Nos casos em que o golpe de finalização ocorreu no segundo golpe, segue-se o mesmo padrão dos ataques no terceiro golpe.

4.2.1. Descrição das técnicas das finalizações

Separamos as técnicas de finalização em duas categorias: **com a cabeça** ou **com o pé**. Para os ataques com a cabeça, o atleta utiliza a região da testa ou lateral no contato com a bola, executando o movimento de pescoço para colocar a direção desejada. Nesta técnica de finalização, usa-se muito a chamada finta que serve para tentar enganar os adversários quanto a direção da bola, fingindo

cabecear para um lado, mas mudando a direção do ataque no final do movimento, assim podendo variar os ataques com a cabeça, com intensidades forte ou fraca e a direção para os lados, fundo ou bolas curtas. (Rett; Claro, 2021)

Neste protocolo, a categoria de finalizações com a cabeça foi dividida em três diferentes formas: pingos, cravadas e *lobbys*. Os **pingos** são os ataques de bolas curtas, caracterizados por uma retirada do “peso” da bola no momento da finalização e tem como objetivo fazer a bola atingir o chão do lado adversário próximo à rede. Aos pingos, foram associadas quatro possibilidades, em função da direção da bola, isto é, de acordo com a região da quadra adversária em que a bola atinge ou atingiria o chão: **pingo para trás (PT)**, quando a bola atinge o chão do lado adversário próximo a rede, do lado do defensor que está na paralela do atacante; **pingo para o meio (PM)**, quando a bola tem a direção do lado adversário próximo à rede entre os dois defensores; **pingo paraguaio (PP)**, quando a bola tem a direção do lado adversário no meio da quadra, entre os dois defensores; e a **diagonal curta (DC)**, quando a bola tem a direção do lado adversário próximo a rede, do lado do defensor que está na diagonal do atacante.

As **cravadas** são os ataques potentes com a cabeça, de cima para baixo, com maior velocidade da bola, podendo ter direção **paralela (CRP)**, no **meio (CRM)** ou na **diagonal (CRD)**, de acordo com a posição do atacante. Os *lobbys* são os ataques que atingem a porção final da quadra adversária, podendo ser na **paralela (PA)**, no **meio (MF)** ou na **diagonal (DL)**, de acordo com a posição do atacante.

Quanto às finalizações com o pé, foram divididas em três formas: **shark attack (SH)**, que significa “ataque do tubarão”, **voo da águia (VA)** ou **bicicleta (BK)**. O **shark attack**, segundo Rett e Claro (2021), é um movimento complexo onde o atleta faz um salto jogando todo o tronco para trás, batendo na bola com a planta do pé, por cima da rede. Esta técnica também é utilizada para executar o movimento do bloqueio nos casos em que a bola está muito próxima à rede. Pode, também, ser realizada em forma de pingo (**PS**) se no momento do ataque o atacante tirar o “peso” da bola, fazendo-a atingir o chão de forma lenta. O **voo da águia** é um movimento parecido com o *shark attack*, porém, na hora do salto o atleta realiza um giro em torno do eixo longitudinal, ficando de costas para a quadra adversária e batendo com o peito do pé na bola. Pode também ser realizado em forma de pingo (**PV**) se no momento do ataque o atacante tirar o “peso” da bola, fazendo-a atingir o chão de

forma lenta. Por fim, a bicicleta é um movimento idêntico ao utilizado no futebol, sendo usado no futevôlei para bolas que ficam mais afastadas da rede e/ou levantadas para trás. A figura 1, a seguir, mostra fotos das três formas de finalização com os pés.



Figura 1: Imagens das técnicas de finalização com o pé no Futevôlei (fotos do autor).

Com o objetivo de criar discussões pertinentes à descrição do jogo, foram analisados os pontos realizados por cada dupla em cada set, indicando em que momento do ponto ele foi finalizado (saque, *side out*, contra-ataque ou *rally*) e se o ponto aconteceu através de boas escolhas de golpes ou de um erro da dupla adversária. Também foram analisados e detalhados os possíveis golpes em cada um dos ataques, além da incidência e eficácia de cada uma das formas.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foram medidos os dados de seis jogos, que totalizaram 2769 golpes distribuídos em 468 pontos, sendo 17 pontos finalizados em saques, 289 em *side outs*, 77 em contra-ataques e 85 em *rallys*, ao longo dos 15 sets analisados.

A tabela 2, a seguir, mostra o desempenho das duplas analisadas, com métricas específicas para cada set, como pontos, saques, side outs, contra-ataques e rallys. Cada linha representa o desempenho de uma dupla em um set, enquanto as colunas organizam esses dados em categorias que indicam a distribuição dos pontos das equipes em momentos específicos do jogo. As duplas são listadas com sua pontuação total em cada set e sua performance nas ações específicas do jogo: os saques (considerando tanto os erros do adversário quanto os pontos a favor); os side outs; os contra-ataques e os rallys. Ao final, a tabela apresenta uma soma total de cada métrica, permitindo uma visão geral do desempenho das duplas ao longo das partidas.

Tabela 2: Dados dos golpes de ataque dos jogos e das duplas em cada set

Nº do Jogo	Set	Duplas	Pontos no Set	Saque	Side Out	Contra-Ataque	Rally
1	1º	Juninho e Saldanha	18	2	7	5	4
		Arthur e Dudu	11	0	10	1	0
	2º	Juninho e Saldanha	18	2	9	5	2
		Arthur e Dudu	16	0	9	3	4
2	1º	Brisa e Sandrey	20	1	14	3	2
		Índio e Felipe	18	0	13	2	3
	2º	Brisa e Sandrey	20	1	13	2	4
		Índio e Felipe	18	0	14	2	2
3	1º	Juninho e Saldanha	15	0	8	3	4
		Brisa e Sandrey	18	2	11	3	2
	2º	Juninho e Saldanha	19	0	11	3	5
		Brisa e Sandrey	17	1	12	2	2
	3º	Juninho e Saldanha	15	0	10	3	2
		Brisa e Sandrey	13	0	9	3	1
4	1º	Renan e Neguinho	18	0	12	2	4
		Brisa e Sandrey	15	0	13	2	0
	2º	Renan e Neguinho	14	1	11	0	2
		Brisa e Sandrey	18	0	10	4	4
	3º	Renan e Neguinho	15	0	9	2	4
		Brisa e Sandrey	12	1	8	1	2
5	1º	Bruno Barros e Kibinho	18	0	10	3	5
		Índio e Felipe	14	0	7	3	4
	2º	Bruno Barros e Kibinho	12	2	7	0	3
		Índio e Felipe	18	0	10	5	3
	3º	Bruno Barros e Kibinho	15	1	7	4	3
		Índio e Felipe	10	0	7	1	2
6	1º	Renan e Neguinho	18	1	9	3	5
		Bruno Barros e Kibinho	10	2	6	0	4
	2º	Renan e Neguinho	14	0	8	4	2
		Bruno Barros e Kibinho	9	0	5	3	1
Total de Pontos			468	17	289	77	85

A tabela 3 apresenta uma análise de todos os golpes de finalização realizados em três momentos específicos dos ataques: nos terceiros, segundos e primeiros golpes. Os dados estão organizados em quatro colunas que representam o **Total de Golpes**, os **Pontos realizados a favor do finalizador**, os **Pontos realizados contra o finalizador**, e os golpes que resultaram em **Continuidade** do ponto.

Tabela 3: Descrição dos ataques em cada golpe e suas características

	Total de Golpes	Pontos realizados a favor do finalizador	Pontos Realizados contra o finalizador	Continuidade
Ataques no Terceiro Golpe	688	433	38	217
Golpes de Cabeça	431	220	19	192
Golpes de pé	251	175	13	63
Ataques no Segundo Golpe	17	8	0	9
Golpes de Cabeça	12	6	0	6
Golpes com o pé	5	2	0	3
Ataques no Primeiro Golpes	468	2	15	451

Sem contabilizar os erros de continuidade (erros de saque, toques na rede, dois toques, finalizações para fora) que geraram pontos, observou-se 682 golpes de finalização, descritos na tabela abaixo, que apresentam uma análise detalhada dos tipos de ataques, seus níveis de assertividade, as incidências de erros e a eficácia, permitindo uma compreensão aprofundada sobre a efetividade de cada golpe.

Tabela 4: descrição dos pontos a favor e contra o finalizador de cada forma de ataque

Descrição	Nº Total	Ataque	Pontos realizados a favor do finalizador	Pontos realizados contra o finalizador	Continuidade	Eficácia
Cravadas	60	CRD	6	0	3	66,6 %
		CRM	18	1	18	48,6 %
		CRP	11	0	3	78,5 %
Pingos	172	DC	39	6	19	60,9 %
		PT	19	4	7	63,3 %
		PM	27	0	28	49,1 %
		PP	14	0	9	60,8 %
Lobbys	185	PA	37	3	32	51,3%
		MF	25	2	26	47,1 %
		DL	21	3	36	58,3%
Golpes com o pé	265	PS	10	0	4	71,4%
		SH	174	13	63	69,6%
		VA	1	0	0	100%

5.1 Desempenho dos Vencedores vs. Perdedores

É possível constatar que os vencedores tiveram um desempenho superior em pontos de saque no decorrer dos sets, sendo 10 pontos para as equipes que venceram os sets (58%) contra 7 pontos das equipes derrotadas (42%). Além disso, dos 11 sets em que ocorreram pontos no primeiro golpe (erros e aces), os vencedores do set venceram 6 deles, contra 5 vitórias das duplas perdedoras,. Nos cinco primeiros sets e no 13º, os perdedores não conseguiram nenhum ponto de saque, podendo indicar uma forte defesa ou recepção da dupla vencedora. Também podemos afirmar que os vencedores consistentemente marcam mais pontos de *side out* que os perdedores, 150 para as duplas vencedoras (51%) contra 139 das perdedoras (49%), o que sugere um controle mais eficaz das trocas de serviço para as duplas vencedoras. Já sobre os contra-ataques, embora os vencedores tenham um número de pontos elevado, marcando em 50 oportunidades (64%), os perdedores também conseguiram aproveitar, marcaram 27 pontos (36%) nesse momento do jogo, e especialmente em sets onde venceram, devido a necessidade de recuperar a vantagem perdida no andamento da partida. Nos *rallys*, 60% (51) dos pontos foram marcados pelos vencedores, se destacando em situações prolongadas de troca de golpes, o que pode indicar uma melhor resistência física e técnica

A tabela 2 permitiu identificar alguns padrões do jogo. A maioria dos jogos mostra uma tendência de que a dupla que vence o primeiro set tende a manter um

desempenho forte nos sets subsequentes, uma vez que apenas no jogo 3 entre Juninho e Saldanha contra Brisa e Sandrey, o primeiro set foi vencido pela dupla que perdeu a partida. Os vencedores costumam ter um desempenho mais consistente nos quatro tipos de ponto, ou seja, não permitem que os perdedores cresçam no jogo, o que pode ser crucial em partidas apertadas. Outro padrão observado é que, nos quatro sets em que os perdedores perderam nos pontos de saque e *side outs*, como os 1º sets dos jogos 2 e 3, por exemplo, resultaram em derrotas, mostrando a importância de uma boa recepção para possibilitar uma melhor escolha de finalização.

Os *side outs* representam 62% do total dos pontos, um aspecto central para o sucesso no futevôlei de alto nível, porém, também foi observada a importância dos *rallys* para a vitória, uma vez que os vencedores em 11 dos 15 sets conseguiram pontuar mais nesse quesito, indicando um bom controle das jogadas mais longas.

O desequilíbrio em pontos de contra-ataque entre vencedores e perdedores (50 x 27) em sets indica a competitividade e a necessidade de uma defesa bem posicionada para um bom desempenho. Em todos os 15 sets analisados, as duplas perdedoras não tiveram um número maior de pontos de contra-ataque do que as duplas vencedoras do set.

Uma comparação relevante observada foi que os pontos de saque, que representam 3% do total de pontos, ao se comparar com os 80% dos pontos referentes a *side outs* e *rallys*, indicam que embora o saque seja crucial para iniciar uma jogada difícil para o oponente, não é a principal fonte de pontos.

Outra comparação importante a ser feita é sobre a diferença entre os vencedores e perdedores em sets finais. Os vencedores tendem a ter uma menor quantidade de erros de rally e side out em comparação com os perdedores, sugerindo uma maior consistência na performance. Essa tendência é vista no Jogo 6, Set 2, onde Renan e Neguinho superaram seus adversários em contra-ataques (4 contra 3) e *rallys* (2 contra 1), e no jogo 3, Set 3, onde Juninho SC e Saldanha também superaram Brisa e Sandrey nos quesitos, 3 contra 2 em contra-ataques e 5 contra 2 em *rallys*, indicando uma habilidade de fechar sets sob pressão.

Os dados mostram que a eficiência no saque, a capacidade de conquistar side outs e a habilidade em rallies são determinantes para o sucesso nas partidas de futevôlei. A análise também revela que a equipe mais eficaz nessas estatísticas tende a sair vitoriosa, reforçando a importância da estratégia e da técnica em cada ação do jogo. Com o aumento da visibilidade da modalidade, essas informações podem ser valiosas para treinadores e atletas em busca de melhorar seu desempenho.

5.2 Análise e Comparações dos Ataques

A tabela 3 mostra a análise dos ataques em diferentes fases do jogo: **Terceiro Golpe**, **Segundo Golpe** e **Primeiro Golpe**. Em cada fase, são apresentados o total de golpes realizados, os pontos marcados a favor do finalizador, os pontos marcados contra o finalizador e a continuidade (ou seja, se causou a sequência da jogada).

Na fase de ataques no **Terceiro Golpe**, foi observado o maior número total de golpes, com 688 finalizações. Dentre essas, 431 foram realizados com golpes com a cabeça, enquanto 251 foram realizados com golpes com o pé. Essa fase também gerou o maior número de pontos a favor do finalizador, com um total de 433 pontos, dos quais 220 foram de golpes com a cabeça e 175 de golpes com o pé. No entanto, o Terceiro Golpe resultou em uma quantidade considerável de pontos contra o finalizador, totalizando 38 pontos, sendo 19 desses advindo de golpes com a cabeça e 13 de golpes com o pé. Em relação à continuidade, após os ataques no Terceiro Golpe, houve 217 jogadas que deram sequência, sendo 192 dessas com golpes com a cabeça e 63 com golpes com pé. Portanto, podemos afirmar que dos 688 golpes de finalização, 62.65% foram de golpes com a cabeça contra 36.48% de golpes com o pé, porém, os golpes com o pé apresentam uma porcentagem maior em relação aos Pontos Realizados a Favor do Finalizador do que os golpes com a cabeça, 69.72% contra 51%, respectivamente.

A fase de ataques no Segundo Golpe apresentaram um número significativamente menor de golpes, com apenas 17 ocorrências, das quais 12 foram provenientes de golpes com a cabeça e 5 foram de golpes com o pé. Esta fase resultou em 8 pontos a favor do finalizador, dos quais 6 foram conquistados com golpes com a cabeça e 2 com golpes com o pé. Não houve pontos marcados contra

o finalizador nesta fase. Quanto à continuidade, após os ataques no Segundo Golpe, houve apenas 9 jogadas que deram sequência, sendo 6 delas realizadas com golpes de cabeça e 3 com golpes de pé. Diferente dos ataques no Terceiro Golpe, os golpes com a cabeça foram mais eficientes, 50% dos pontos a favor do finalizador nesse momento do jogo, enquanto os golpes com o pé representaram 40% dos pontos a favor do finalizador.

Na fase de ataques no Primeiro Golpe, foram realizados 468 golpes no total. Contudo, essa fase gerou apenas 2 pontos a favor do finalizador, sendo a menos eficaz em termos de pontuação favorável. Por outro lado, resultou em 15 pontos contra o finalizador, sugerindo uma vulnerabilidade maior no início da jogada em momentos de pressão ou necessidade de forçar um erro do adversário.

Em vista disso, os dados indicam que o Terceiro Golpe é a fase mais utilizada para finalizações, sendo a mais eficaz em pontos a favor, mas, também, a que produz mais pontos contra. O Primeiro Golpe é caracterizado por uma alta continuidade, por ser o golpe que dá início ao ponto, porém teve baixo impacto direto em pontuação favorável e alta exposição a pontos contra causada pelos erros. O Segundo Golpe, por sua vez, apresenta uma menor quantidade de golpes e continuidade, devido a sua utilização apenas em momentos estratégicos da partida.

5.3 Análises e Comparações das Formas de Ataque.

A tabela 4 nos mostra que o *shark attack* (**SH**) foi a forma de ataque mais utilizada, com um total de 250 golpes, sendo 174 pontos realizados a favor do finalizador, 13 pontos realizados contra o finalizador e 63 pontos que tiveram continuidade, totalizando uma eficácia de 69.6%, evidencia ser uma técnica amplamente empregada nas estratégias de jogo. A alta frequência de *shark attacks*, que representa 43% dos pontos realizados a favor totais, indica a importância desse golpe no alto rendimento devido a sua força e dificuldade de defesa, que mesmo sendo um movimento com difícil execução, o que é justificado pelo maior número de pontos realizados contra o finalizador (13), é altamente utilizado nas estratégias ofensivas das duplas.

Por outro lado, ao observar a incidência de erros (pontos realizados contra o finalizador), ataques como a diagonal curta (**DC**) com 64 tentativas e 6 erros e pingo para trás (**PT**) com 30 tentativas e 4 erros, apresentam taxas de erro

relativamente elevadas em comparação com a quantidade de pontos realizados a favor do finalizador, resultando em uma eficácia de 60,8% (DC) e 63,3% (PT), isso sugere que apesar de serem opções ofensivas efetivas em ações de continuidade, esses golpes podem exigir maior precisão na execução para minimizar a margem de erro.

Portanto, esses dados permitem afirmar que o *shark attack* (SH) é o mais incidente, indicando a popularidade do golpe e a preferência tática significativa, mesmo também sendo o com maior números de erro. Já a cravada paralela (CRP), é a forma de golpe de cabeça que se destacou como altamente eficaz entre as demais, com 78,5% de eficácia em 14 tentativas, oferecendo maior dificuldade de defesa para os adversários, sendo utilizada com menos frequência devido ao alto nível de dificuldade de execução. Enquanto os golpes de cabeça, diagonal curta (DC) e pingo para trás (PT), exigem maior atenção e precisão para serem utilizados, uma vez que se destacam pela incidência de erros. A análise desses dados permite que os jogadores e treinadores identifiquem quais ataques são mais confiáveis e quais demandam ajustes para otimizar a performance e reduzir a probabilidade de erros em partidas futuras, além de possibilitar encontrar um padrão dos principais ataques de uma dupla adversária.

6. CONCLUSÕES

O Futevôlei é um esporte que vem atraindo cada vez mais os olhares dos profissionais da área. A modalidade requer muitas necessidades de estudo e especialistas que aumentem cada vez mais o rendimento dos atletas. Assim, esse estudo observou, através da criação de um protocolo de análise do jogo, diversos dados e informações que podem ser analisadas para uma melhor elaboração de treinamentos e por sua vez um aumento do rendimento. O protocolo descritivo, com análise dos golpes do jogo e de seus indicadores de desempenho, foi aplicado em seis jogos, gerando informações pertinentes para treinadores e atletas.

Os principais achados no trabalho foram: que na categoria profissional é muito importante a finalização no terceiro golpe da dupla, pois possibilita uma maior eficácia para realizar o ponto; que o saque, diferente de outras modalidades de esportes com rede, não é um fator crucial para realização de pontos e sim uma golpe que tenta dificultar uma boa jogada do adversário; que os ataques com a cabeça ainda apresentam a maior parcela das formas de finalização, porém os ataques com o pé vem se tornando cada vez mais utilizados pelas duplas devido sua eficácia e dificuldade de defesa.

Além disso, o protocolo pode trazer informações pertinentes se aplicado em diferentes níveis do jogo e diferentes categorias, bem como ser aplicado durante torneios, principalmente na análise de futuros adversários através da descrição dos jogos, mas para que isso seja possível, é necessário automatizar ao máximo o processo de coleta, para que os dados possam ser coletados simultaneamente aos jogos, enquanto ele ocorre.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AVENA, R.; SOLIS, C. *Caracterização da relação entre trabalho e recuperação de partidas profissionais de futevôlei*. 2023.

CASTRO, A.; MORAES, F.; MATHEUS, R.; GARCIA, T.; LEAL, D.; MACEDO, P. *Atletas de futevôlei podem apresentar desequilíbrio nos músculos que movem o joelho: achados preliminares*. 2022.

CECCONI, F. *Futevôlei: compreender para jogar (melhor)*. 1. ed. São Paulo: Editora XYZ, 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEVÔLEI (CBFV). *Regulamento*. Disponível em: <https://cbfutevolei.com.br/regulamento/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA (CONFEF). *Revista Educação Física*. Disponível em: <https://www.confef.org.br/confef/comunicacao/revistaedf/4653>. Acesso em: 18 nov. 2024.

FUTEVÔLEI. *História do Futevôlei*. Disponível em: <https://www.futevolei.org/historia-do-futevolei>. Acesso em: 18 nov. 2024.

FUTEVÔLEI. *Regras do Futevôlei*. Disponível em: <http://www.futevolei.com.br/Regras.html>. Acesso em: 18 nov. 2024.

HOLLEBEN, P. *O ensino do futevôlei na educação física escolar: criação de uma cartilha para professores*. 2022.

MATOS, R.; RAIMUNDO, A. *Estratégia de prevenção e reabilitação de lesões em atletas de futevôlei: uma revisão sistemática*. 2023.

MERCADANTE, L. A. *Basquetebol por números: do jogo livre ao alto rendimento*. 1. ed. Curitiba: Editora CRV, 2021.

NETO, V. *Futevôlei na praia de Copacabana e identidade cultural*. 2007.

NETO, V.; COSTA, M. *The game of the “futevôlei” by the speeches of its pioneers*. 2006.

OLIVEIRA, C.; VALENÇA, J.; MACEDO, P.; MATHEUS, R. *Lesões em atletas de futevôlei*. 2015.

RETT, P.; CLARO, D. *Futevôlei: uma proposta para iniciação esportiva*. 2021.