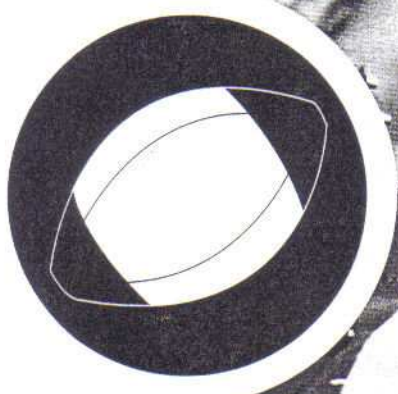
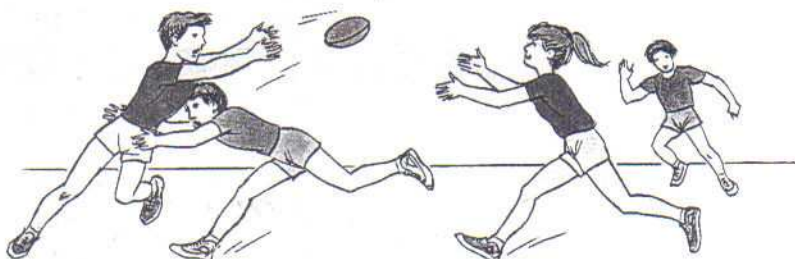


Rugby / Bitoque

4

O Bitoque é uma forma de jogo muito educativa e adapta-se aos espaços existentes nas nossas escolas.





Ao nível dos programas de Educação Física do 3º ciclo e do ensino secundário, o rugby surge como matéria alternativa. Nos programas do 3º ciclo não vem especificado qualquer tipo de objectivos para esta modalidade, sendo, por isso, algumas vezes, motivo de exclusão por parte de alguns docentes.

Neste capítulo iremos tentar adaptá-lo aos objectivos dos programas do 3º ciclo. O bitoque-rugby é uma forma de jogar mais simples e adaptada ao tipo de piso que existe nas escolas portuguesas.

O bitoque-rugby é um jogo fácil de jogar e envolve situações muito variadas. Pode ser jogado e praticado por equipas mistas, mesmo em espaços reduzidos e com pisos duros, normalmente existentes nas nossas escolas.

A criação deste jogo pretende responder à falta de condições que as escolas oferecem para se poder praticar o rugby, com as formas jogadas com quedas no solo e contactos. Este jogo é útil pois podem jogar equipas mistas. Como as turmas, nas nossas escolas, são normalmente mistas, facilita o trabalho do professor.

O campo O terreno deve ter as dimensões seguintes:

1. Forma de campo de basquetebol (3 × 3).
2. Forma de campo de andebol (4 × 4 e 6 × 6).

Estas medidas são para facilitar a utilização das instalações desportivas das escolas.

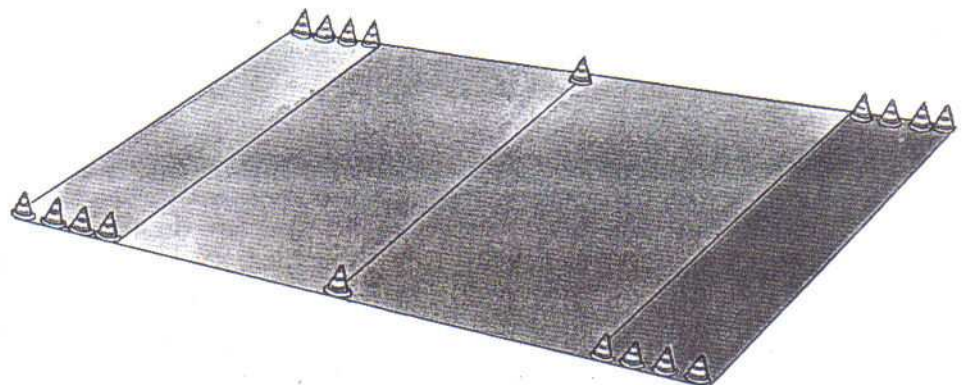
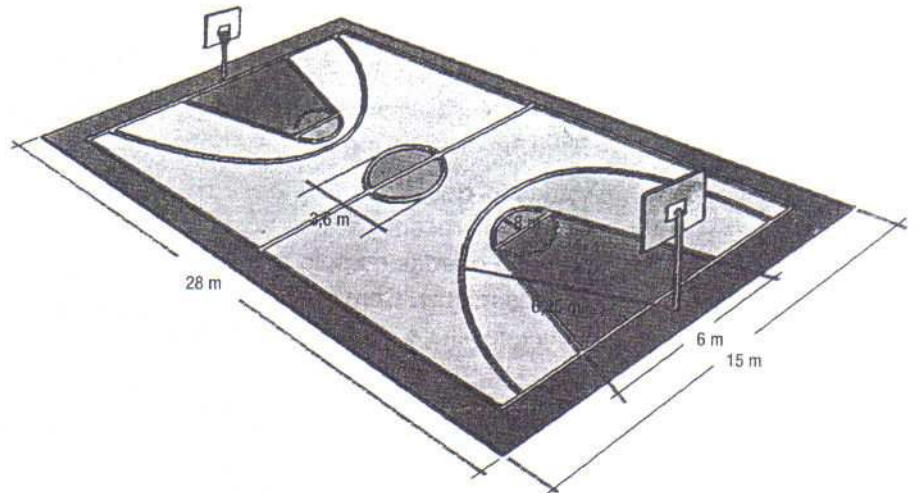
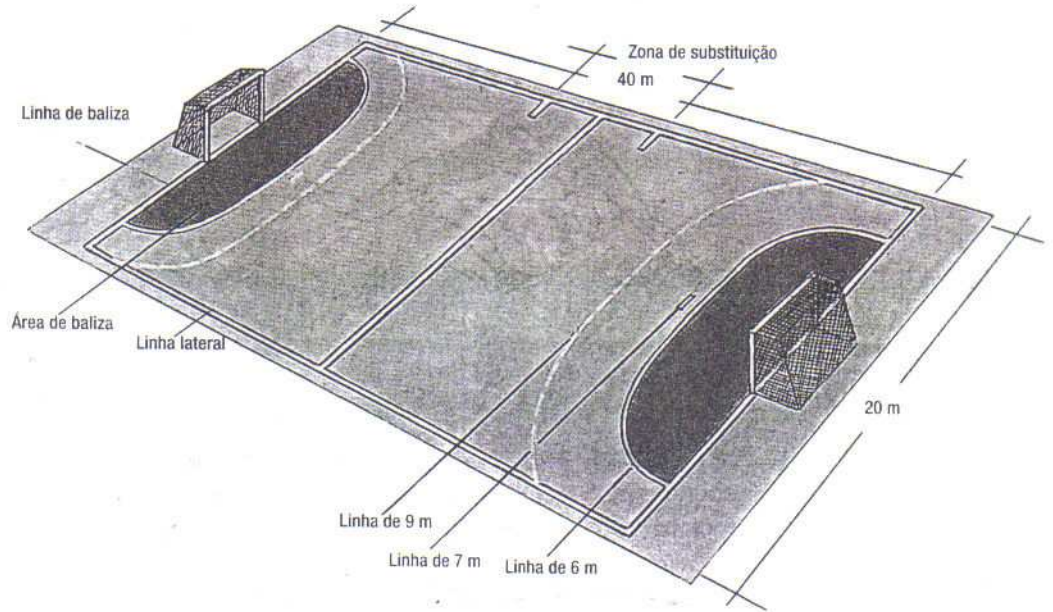
É importante que o terreno esteja livre:

- de material escolar;
- de obstáculos até à distância de 2 metros em relação a cada linha-limite.

O terreno de jogo tem de apresentar segurança a todos os praticantes.

Tema 4
Desportos alternativos

4





Objectivo do jogo

Ganha o jogo a equipa que marcar maior número de ensaios. O objectivo do jogo é o ensaio.

O ensaio

Há ensaio sempre que um jogador, transportando a bola, ultrapassa a linha de ensaio da equipa adversária.

Cada ensaio vale 5 pontos.

Neste jogo, o ensaio não tem que ser igual ao do rugby. A bola não tem que ser colocada no chão na área de ensaio do adversário. Assim, simplifica-se para se evitarem riscos de queda no solo no momento da marcação do ensaio (especialmente com os pisos duros).



Início e recomeço do jogo

Pontapé de saída

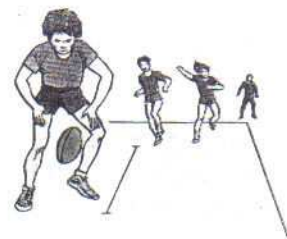
Cada equipa coloca-se no seu meio campo de jogo e a equipa que não está de posse da bola tem de colocar os seus jogadores a um mínimo de distância de 5 metros da linha de meio campo.

No início do jogo, a posse de bola e a escolha do terreno são sorteadas.

No início da 2ª parte, a posse de bola é da equipa que não beneficiou dela no início do jogo.

Após cada ensaio, o jogo recomeça com posse de bola para a equipa que sofreu o ensaio.

No início e recomeço do jogo, o jogador na posse de bola tem de a tocar com o pé de forma visível, projectando-a para fora das mãos (se a tem nas mãos) ou deslocando-a de forma visível com o pé se ela está no solo.



Neste toque com o pé, o jogador não pode passar directamente a bola para um dos seus companheiros ou tirar partido do pontapé para progredir no terreno de jogo.

Forma de jogar a bola

A bola pode ser transportada livremente nas mãos ou passada para o lado ou para trás (em relação à linha de ensaio do adversário).

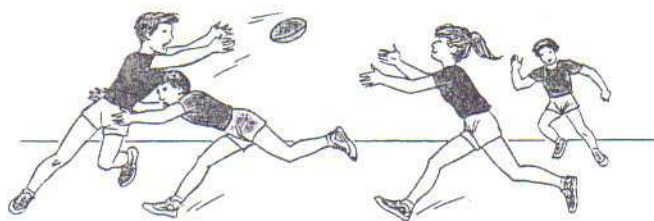
A bola não pode ser pontapeada, com excepção da situação já referida anteriormente.



O bitoque, forma de parar o portador

O bitoque serve para impedir o portador da bola de continuar a deslocar-se na posse da mesma.

Há bitoque quando o portador da bola é tocado pelas duas mãos de um adversário, em simultâneo entre a linha dos ombros e os joelhos. Este toque tem de ser bem visível para o árbitro não ter dúvidas.



Na execução do bitoque não é permitido impedir o portador de passar a bola, assim como não é permitido empurrá-lo ou bater-lhe violentamente com as mãos.

O bitoque não pode ser executado acima dos ombros nem abaixo dos joelhos, para não provocar lesões ao jogador em posse de bola.

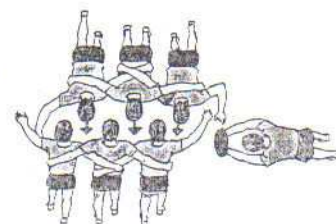
O portador de bola, a quem o árbitro assinalou bitoque, tem de passar ou largar a bola sem perda de tempo.

A formação ordenada

É a forma de recomeçar o jogo após toque ou passe para diante com as mãos.

– Esta forma só se utiliza a partir do bitoque de 4 e, nela, a bola será sempre ganha pela equipa que não provocou a formação.

– Na formação, os jogadores devem ligar-se como se vê na figura. Não podem empurrar, ao contrário do que é permitido no rugby.

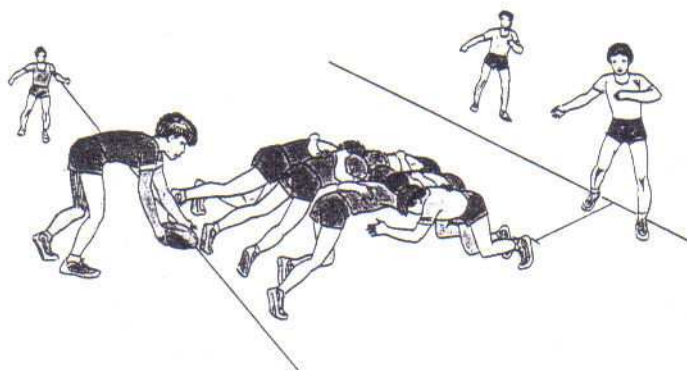


– Nenhum jogador pode fazer formação de forma a que provoque queda para o solo, isto é, não pode fazer derrocada da formação.

– Os jogadores não envolvidos na formação ordenada têm de colocar-se a 5 metros da linha que separa os jogadores das duas equipas (túnel).

– Estes jogadores só poderão ultrapassar essa linha quando a bola já tiver saído da formação ordenada.

– Os jogadores da equipa que ganha a bola (não envolvidos na formação) poderão colocar-se até uma linha que passa pelos pés dos jogadores da sua equipa que participam da formação.



Colocação da bola na formação ordenada

- No bitoque de 4 a formação ordenada é composta por um jogador de cada equipa.
- No bitoque de 5 a formação ordenada é composta por dois jogadores de cada equipa.
- No bitoque de 6 a formação ordenada é composta por três jogadores de cada equipa.
- No bitoque de 4 e 5 a bola é colocada no meio do túnel e, ao sinal do árbitro, a equipa que provocou a formação recua até a bola ser ultrapassada pelos seus adversários e pode ser jogada por um jogador não participante.
- Na formação, os jogadores apenas se ligam uns aos outros. Não lhes é permitido empurrar para diante, evitando lesões na coluna dos jogadores participantes na formação.
- No bitoque de 6 há três jogadores na formação. A bola é introduzida na formação no meio do túnel por um jogador da equipa não infractora, colocado a cerca de um metro da formação. A bola é introduzida com as mãos junto ao solo e de forma a ser tocada para trás com o pé (por um dos colegas de equipa envolvidos na formação). É aconselhável que o jogador que toca na bola seja o jogador que se encontra no meio, por razões de equilíbrio da formação.
- O jogador que introduz a bola no centro da formação, deve retirar-se de imediato para trás dos pés dos seus colegas, aguardando que a bola saia da formação e possa ser jogada.

Recomeço após saída da bola pela linha lateral

Alinhamento

Sempre que a bola ou um jogador na posse de bola tocam ou ultrapassam a linha lateral, o jogo recomeça com um alinhamento. Esta forma de recomeço não se aplica ao bitoque de 3.

- No alinhamento, a bola é recolocada em jogo por um jogador da equipa que não foi responsável pela sua saída pela lateral.
- O ponto onde a bola é recolocada em jogo é o ponto onde se verificou a saída.
- O jogador que recoloca a bola em jogo faz um lançamento manual para o meio do corredor que separa os jogadores participantes no alinhamento.
- Os jogadores colocam-se em duas colunas, deixando um corredor de um metro entre as 2 equipas, situando-se a pelo menos 3 metros da linha lateral.
- Os pés do lançador estão junto à linha lateral, mas fora do terreno de jogo.
- O lançador pode entrar em jogo depois de fazer o lançamento. Tem de colocar-se entre o alinhamento e a sua linha de ensaio.
- A bola é disputada entre os jogadores das 2 equipas, podendo ser auxiliados por colegas fazendo saltos ou sustentando um colega no ar.
- Nenhum jogador poderá dificultar o salto ou a elevação de um adversário.
- Os jogadores não participantes no alinhamento deverão colocar-se a pelo menos 5 metros da linha que passa pelo meio do corredor que separa os participantes no alinhamento.
- Só podem ultrapassar esta distância quando a bola for jogada por um dos participantes do alinhamento ou se a bola for lançada para lá do alinhamento.



Pontapé livre

É ordenado pontapé livre sempre que se verifica uma infracção ao regulamento estabelecido.

O pontapé livre é marcado no local onde o jogador infractor cometeu a infracção.

No bitoque de 3, realiza-se um pontapé livre em substituição das formações ordenadas e alinhamentos. O local onde se executa o pontapé livre, após saída da bola pela linha lateral, é correspondente ao local de saída mas dentro do terreno de jogo.





- Todos os jogadores da equipa que beneficia do pontapé livre terão de colocar-se entre a linha da bola e a sua linha de ensaio.
- Os jogadores da equipa que cometeu falta terão de colocar-se a 5 metros da linha da bola, no sentido da sua linha de ensaio.
- A marcação de pontapé livre é feita da mesma forma que a prevista para o pontapé de saída.

Faltas

- Considera-se que está fora de jogo um jogador que não respeita as distâncias indicadas no presente regulamento.
- Não é permitido chocar, agarrar, rasteirar e impedir de qualquer forma desleal um adversário de se deslocar livremente, com bola ou sem ela.
- Demonstrar atitudes de falta de respeito ou de espírito desportivo em relação aos seus colegas, adversários e árbitro.



Sempre que existe uma infracção ao regulamento, o jogo deve ser interrompido e recomeçado da forma prevista, excepto quando a interrupção vai beneficiar a equipa faltosa. Nestas situações o árbitro não deve interromper o jogo, salvo nos casos em que a aplicação da vantagem possa provocar riscos de lesão.

Quando o árbitro aplica a lei da vantagem, o procedimento disciplinar deverá ser aplicado ao infractor quando o jogo for interrompido.

- Quando um jogador comete falta dentro da sua área de ensaio e não é aplicável a lei da vantagem, o jogo é interrompido pelo árbitro e recomeça com um pontapé livre (bitoque de 3) ou uma formação ordenada (bitoque de 5 e 6) a 5 metros da linha de ensaio dessa equipa, com a posse de bola para a equipa adversária.
- O pontapé livre ou a formação ordenada será executada no local onde a falta foi cometida.
- Se um jogador comete falta dentro da área de ensaio da equipa adversária e não é aplicada a lei da vantagem, o jogo é interrompido pelo árbitro e recomeça com um pontapé livre para a equipa não infractora a 5 metros da linha de ensaio.
- O local para a marcação deste pontapé livre será escolhido pela equipa que dele beneficia, desde que não situado a mais de 5 metros da sua linha de ensaio.

Substituições

As substituições são em número ilimitado e efectuadas a qualquer momento, desde que o jogo esteja parado e haja a autorização do árbitro.

Arbitragem

O jogo do bitoque é dirigido por um árbitro e deve ser auxiliado por 2 juizes de linha.

O árbitro tem como funções:

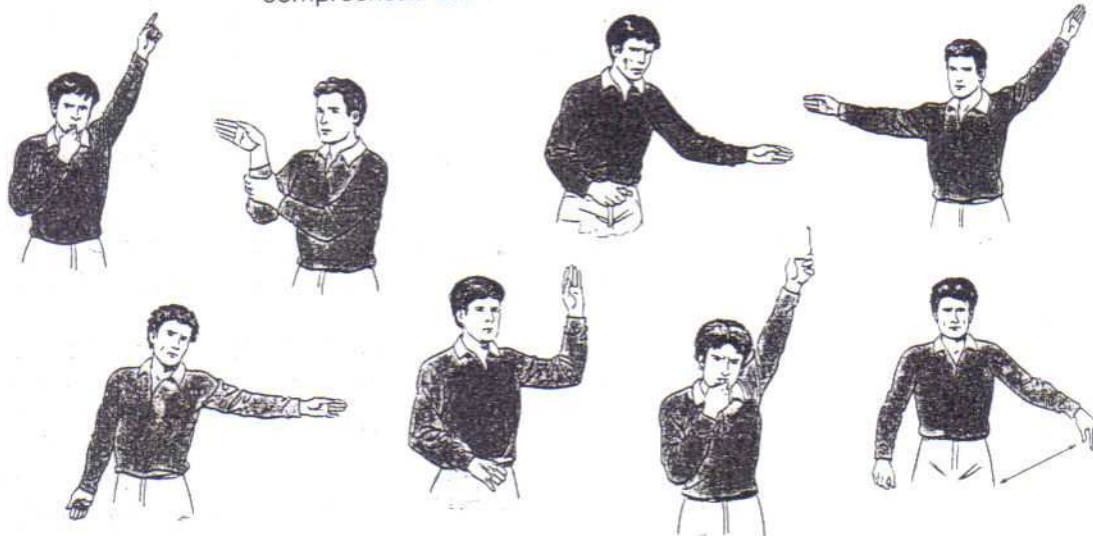
- ajuizar o cumprimento do regulamento;
- controlar o tempo de jogo;
- controlar a pontuação das equipas;
- usar um apito para indicar o início e o final de cada parte;
- interromper o jogo quando há faltas;
- assinalar os ensaios.



Os juizes de linha devem usar uma bandeirola para indicar a saída da bola pela linha lateral e devem auxiliar o árbitro.

Sinais de arbitragem

É fundamental que o árbitro utilize sinais e seja claro para facilitar a compreensão das suas decisões.



Formas de jogo

A evolução do bitoque de 3 contra 3 até 6 contra 6 relaciona-se com a impossibilidade de desenvolver os elementos fundamentais do jogo com menos de 3 jogadores e de acordo com os espaços utilizados e existentes nas escolas. Dificilmente poderá permitir-se a utilização de mais de 6 jogadores para espaços desportivos máximos, como o gimnodesportivo, com uma área útil de 40 por 20 metros (campo de andebol).

As formas evolutivas e o número de jogadores envolvidos está referido no seguinte quadro:

| Número de jogadores | Formação ordenada | Alinhamento | Dimensões do terreno | Tempo de jogo |
|---------------------|-------------------|-------------|----------------------|---------------|
| 3 contra 3 | Não há | Não há | 15 x 28 | 7 + 7 min. |
| 4 contra 4 | 1 x 1 | 1 x 1 | 20 x 40 | 8 + 8 min. |
| 5 contra 5 | 2 x 2 | 2 x 2 | 20 x 40 | 9 + 9 min. |
| 6 contra 6 | 3 x 3 | 3 x 3 | 20 x 40 | 10 + 10 min. |