

## Ensino de Voleibol: uma abordagem tática ao jogo através do *Smashball*

Ricardo Nunes<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade da Madeira

O voleibol tem sido, nos últimos 25 anos, uma das modalidades que mais alterações às suas regras tem efetuado, de modo a tornar o seu jogo mais equilibrado e emocionante.

Entre outras alterações as que mais se destacam, como potenciadoras do aumento do tempo de bola em jogo; o rally – momento contabilizado desde o início da jogada (serviço) até à queda da bola, são:

- Contacto de bola na defesa com qualquer parte do corpo (1994)
- Liberalização do contacto de bola ao 1º toque (desde 1994 atualizado frequentemente)
- Recuperação de bolas ao 2º toque por fora das varetas (1997)
- Rally Point System (1998)
- Introdução do líbero (1998)
- Passagem do tempo de serviço para 8 segundos (1999)
- Toque da bola na rede aquando do serviço (2000)
- Alteração da regra de toque simultâneo (2007)
- Alteração da regra de invasão na linha central (2008)
- Diretiva sobre a recuperação em recurso no 2º toque (2016)

Estas regras, naturalmente estudadas e testadas antes de serem aplicadas permitiram - de acordo com os estudos de monitorização do jogo, da Federação Internacional de Voleibol (F.I.V.B.), publicados no relatório anual – “picture of the game 2017” - o aumento do tempo médio do “rally” observado ao mais alto nível nas competições organizadas pela FIVB – Liga Mundial (anual), Campeonato do Mundo e Jogos Olímpicos (quadrienal).

Ainda mais importante do que a variabilidade acumulada, a duração média dos rallies (5,73 masculino, 6,86 Feminino) ou a duração média sem os pseudo-rallies (7,03 Masculino e 7,93 Feminino), a percentagem de rallies que acabam após um só ataque e o número de contactos em cada rally são indicadores determinantes para se perceber a tendência evolutiva do voleibol.

Nestes casos as alterações têm sido profundas, com o sector masculino a baixar de 75% de jogadas terminadas com um só ataque em 2006, para o valor de 52% em 2017 (-23%) bem como o número de contactos em cada jogada a subir de 4,5 em 2006 para 6,76 em 2017 (+50%).

Este maior tempo de bola em jogo, com o conseqüente aumento do número de contactos de bola, permitem que as equipas entrem em muitas situações numa fase de jogo referida por João Mateus como “Contra-ataque após Contra-ataque”, atualmente identificada com algumas nuances como Transição ou K3 (Complex III).

A maior espetacularidade do jogo advém desta situação, com frequentes trocas de bola entre as duas equipas, sendo cada vez mais difícil a conquista do ponto e mais entusiasmante para o público cada uma das sequências de jogo.

Esta situação de grande espetacularidade e emoção pode ser presenciada por todos nós, in loco ou à posteriori como agora dada a ampla divulgação atual por diversos meios tecnológicos de transmissão de informação.

No entanto, a questão que se coloca é como fazer os nossos jovens experienciar, e não somente observar, situações de envolvimento e de empenhamento motor tão acentuado.

Esta fase – Transição – que emerge de uma forma mais acentuada após a alteração das regras, identifica-se nos mais diversos níveis de jogo dos dois géneros.

Mais próximo de nós, e num estudo de análise e observação de jogo que desenvolvo há já algumas épocas (Masculino - II Divisão / III Divisão, Feminino - II Divisão / III Divisão), os dados de como se pontua no jogo de voleibol referentes a 2017/18 apesar de serem numa amostra reduzida, são elucidativos:

Pontos	Gerais
Serviço #	9,5
Ataque à recepção	19,2
Contra-ataque	12,0
transição	15,7
Erros	
Serviço = Adv.	11,6
Erros Adversários	27,0
Faltas adv.	5,0

TOTAIS	Gerais
Serviço	21
Ataque à recepção	28,7
Contra-ataque	17,8
transição	27,4
Faltas adv.	5,0

O número de pontos ganhos ou concedidos na fase de transição é percentualmente elevado e determinante para o resultado dos sets e dos jogos.

Esta é uma realidade inequívoca que não podemos deixar de constatar, de modo a nos adaptarmos e ensinarmos um Voleibol de acordo com as tendências do jogo.

Ao continuarmos a ensinar o voleibol da mesma forma com recurso aos ensinamentos técnico analíticos e às formas jogadas tradicionais não correremos o risco de apresentar uma modalidade que já não existe ou cuja identidade está alterada?

A terceira fase do jogo – A transição - acontecerá quando abordamos o jogo na escola ou as situações que se verificam limitam-se ao Ataque à receção (KI) e ao contra-Ataque (KII)?

Neste âmbito, e procurando quantificar os resultados de outras abordagens ao Voleibol, Silva D. (2016) realizou um estudo com as turmas de estágio comparando as ações resultantes de duas situações jogadas - O minivoleibol e o smashball.

Os resultados revelaram que no âmbito do número de contactos o smashball originou um aumento de:

21% no Número de ações por jogo

26% no Número Toque de dedos

705% no Número de Remates

Em relação aos dados da monitorização da frequência cardíaca o aumento foi de:

8% na Frequência cardíaca

13% na amplitude da Frequência cardíaca.

Por outro lado, o Minivolley originou o aumento do número de Serviços em 131% e do número de Manchetes em 92% o que parece estar de acordo com a menor continuidade das ações que dá origem a um reinício das jogadas.

O autor conclui que:

O Smashball parece apresentar características propícias para ajudar os docentes a resolver algumas das dificuldades apresentadas inicialmente para a abordagem do Voleibol (a diminuta capacidade de sustentação da bola, o número reduzido de contactos por jogador, a percentagem elevada de insucessos, as constantes interrupções da circulação da bola, as ações ofensivas são inexistentes, dinâmica motora é muita reduzida.

Com o smashball e com os seus diversos níveis parece evidente que uma maior sustentabilidade da bola em jogo é possível, permitindo a entrada das duas equipas participantes na fase de transição após o ataque à receção (equipa A) e o contra-ataque (equipa B).

Inicia-se em qualquer das circunstâncias (após K1 ou K2) pela cobertura ao atacante que executa o remate contra a oposição do bloco ou na ausência deste pelo bloco que se opõe à ação de contra-ataque do adversário.

Esta fase de troca constante de bolas entre as duas equipas atingida com a aplicação do smasball, é extremamente rica do ponto de vista da motricidade e contribui para o aumento exponencial do tempo de empenhamento motor, permitindo resolver algumas das dificuldades das abordagens tradicionais ao voleibol.