Desporto

André Couto, Nº 2

Miguel Faia, Nº 20

12º B

CAMILO CASTELO BRANCO

agrupamento de escolas

Índice

Futebol 1
Origem do nome 1
Basquetebol 3
História 3
Andebol 4
História 4
Ténis 5
História 5
Golfe 7
História 7
O jogo 7
Xadrez 9
Regras 9
Voleibol 11
História 11
No Brasil 11
Regras 12
O campo 12
Passagem de roupa radical 13
História 13
Curling 14
História 14
Rugbi 16
História 16
Regras de 1845 e Fundação da Football Association 16
Primeiro jogo internacional 17
Jogo entre País de Gales e Nova Zelândia em 1905 17
Desavenças e formação da Rugby League 17
Surfe 18
Freesurf 18
Manobras 18

Futebol

O futebol, também referido como futebol de campo, futebol de onze e, originalmente, futebol associado (em inglês: association football, football, soccer), é um desporto de equipe jogado entre dois times de 11 jogadores cada um e um árbitro que se ocupa da correta aplicação das normas. É considerado o desporto mais popular do mundo, pois cerca de 270 milhões de pessoas participam das suas várias competições. É jogado num campo retangular gramado, com uma baliza em cada lado do campo. O objetivo do jogo é deslocar uma bola através do campo para colocá-la dentro da baliza adversária, ação que se denomina golo (português europeu) ou gol (português brasileiro). A equipe que marca mais gols ao término da partida é a vencedora.

O jogo moderno foi criado na Inglaterra com a formação da The Football Association, cujas regras de 1863 são a base do desporto na atualidade. O órgão regente do futebol é a Federação Internacional de Futebol (em francês: Fédération Internationale de Football Association), mais conhecida pela sigla FIFA. A principal competição internacional de futebol é a Copa do Mundo FIFA, realizada a cada quatro anos. Este evento é o mais famoso e com maior quantidade de espectadores do mundo, o dobro da audiência dos Jogos Olímpicos.

Origem do nome

As regras do assim chamado "football association" foram codificadas na Inglaterra pela FA no ano de 1863 e este nome foi cunhado para distinguir o jogo das outras formas de futebol jogados na época, como o rugby football e o gaelic football, por exemplo.

A primeira "referência à bola inflada usada no jogo" foi em meados do Século XIV: "Þe heued fro þe body went, Als it was a foteballe". Já a palavra soccer, como uma abreviação de association apareceu pela primeira vez em escolas privadas e universidades inglesas na década de 1880 (às vezes usando a variante ortográfica "socker").

De acordo com o Online Etymology Dictionary, as "regras do soccer" foram feitas em 1848, antes da divisão do "football association" com o "rugby football" em 1863. O termo "soccer" vem de uma gíria ou abreviação jocular da palavra "association", com o sufixo "-er" anexado a ele. Esta palavra (que chegou à sua forma final em 1895) foi registrada pela primeira vez em 1889 na forma anterior de socca. A forma final "soccer" é creditada a Charles Wreford-Brown, um estudante da Universidade de Oxford que gostava de usar formas encurtadas de palavras, como "brekkers" para o café da manhã e "rugger" para o rugby. Clive Toye observou que ele pegou a terceira, quarta e quinta letras de Association e a chamou "soc-cer".

O termo football association nunca foi amplamente utilizado, embora na Grã-Bretanha alguns clubes de futebol em redutos onde o rugby football é popular adotaram o sufixo Association Football Club (A.F.C.) para evitar confusão com o esporte dominante em sua área. Por quase

cem anos depois de ser cunhado, a palavra "soccer" foi uma alternativa aceita e incontroversa na Grã-Bretanha se referir ao futebol, muitas vezes em contextos coloquiais e juvenis, mas também foi amplamente utilizado na fala formal e escrita sobre o jogo. "Soccer" era um termo usado pela classe alta, enquanto a classe trabalhadora e a classe média preferiam a palavra "football"; como a classe alta perdeu influência na sociedade britânica a partir da década de 1960, "football" suplantou "soccer" como a palavra mais usada e aceita. Há evidências de que o uso da palavra "soccer" está diminuindo na Grã-Bretanha, sendo considerado como um termo inglês americano.

Dentro dos países de língua inglesa, o football association é atualmente chamado de "futebol" no Reino Unido e principalmente "soccer" no Canadá e nos Estados Unidos. Pessoas em países onde outros códigos de futebol são predominantes (Austrália, Irlanda, País de Gales, África do Sul e Nova Zelândia) podem usar ambos os termos, embora as associações nacionais na Austrália e Nova Zelândia usem principalmente "football" para o nome formal.

"Fitbaa", "fitba" ou "fitbaw" é uma renderização da pronúncia escocesa de "football", muitas vezes usada em um contexto humorístico ou irônico.

No resto do mundo, o "football association", em sua forma moderna, foi exportada pelos britânicos, e muitas das nações adotaram este termo inglês comum para o esporte em sua própria língua. Isso geralmente era feito de duas maneiras: seja importando diretamente a palavra em si, ou como calque traduzindo suas partes constituintes, "foot" e "ball", como, por exemplo, "balompié".

Basquetebol

O basquetebol é um desporto olímpico desde os Jogos Olímpicos de Verão de 1936 em Berlim.

O nome vem do inglês basketball, que significa literalmente "bola no cesto". É um dos esportes mais populares do mundo.

Em dezembro de 1891, o professor de educação física canadense James Naismit, do Springfield College (então denominada Associação Cristã de Rapazes), em Massachusetts, Estados Unidos, recebeu uma tarefa de seu diretor: criar um desporto que os alunos pudessem praticar em um local fechado, pois o inverno costumava ser muito rigoroso, o que impedia a prática do Beisebol e do Futebol Americano.

Naismit logo descartou um jogo que utilizasse os pés ou com muito contato físico, pois poderiam se tornar muito violentos devido às características de um ginásio, local fechado e com piso de madeira.

Logo escreveu as treze regras básicas do jogo e pendurou um cesto de pêssegos a uma altura que julgou adequada: 10 pés, equivalente a 3,05 metros, altura que se mantém até hoje; já a quadra possuía, aproximadamente, metade do tamanho da atual.

Em contrastes com as redes de basquete moderno, em cesta de pêssegos manteve a sua parte inferior, e as bolas tinham que ser retiradas manualmente após cada "cesto" ou ponto marcado, o que provou ser ineficaz. Dessa forma, um buraco foi perfurado no fundo da cesta, permitindo que as bolas fossem retiradas a cada vez com uma longa vara. Os cestos de pêssegos foram utilizados até 1906, quando foram finalmente substituídos por aros de metal com tabela.

Uma outra alteração foi feita logo cedo, de forma que a bola apenas passasse pela cesta, abrindo caminho para o jogo que conhecemos hoje. Uma bola de futebol foi usada para acertar as cestas. Sempre que uma pessoa arremessava uma bola na cesta, a sua equipe ganharia um ponto. A equipe com o maior número de pontos ganhava o jogo. As cestas foram originalmente pregadas ao balcão do mezanino da quadra de jogo, mas isto se provou impraticável quando os espectadores no balcão começaram a interferir nos arremessos. A tabela foi introduzida para evitar essa interferência, que teve o efeito adicional de permitir rebotes. Esse desporto chama-se "basquetebol".

História

James Naismith, o inventor do basquetebol.

Primeira quadra de basquetebol no Springfield College, em Massachusetts, Estados Unidos.

O primeiro jogo

O primeiro jogo de Basquetebol foi disputado em 20 de janeiro de 1892, com nove jogadores em cada equipe e utilizando-se uma bola de futebol, sendo visto apenas por funcionários da Associação Cristã de Moços. Cerca de duzentas pessoas viram o jogo, que terminou com o placar de 1 a 0, sendo a cesta feita de uma distância de 7,6 metros. Equipes de cinco pessoas passaram a ser o padrão por volta de 1897-1898.

O basquete feminino iniciou em 1892 quando a professora de educação física do Smith College, Senda Berenson, adaptou as regras criadas por James Naismith. A primeira partida aconteceu em 4 de abril de 1896. A Universidade de Stanford venceu a Universidade da Califórnia.

Andebol

Andebol (português europeu) ou handebol (português brasileiro) (do inglês handball) é uma modalidade desportiva criada pelo alemão Karl Schelenz, em 1919 — embora se baseasse em outros desportos praticados desde fins do século XIX, na Europa setentrional e no Uruguai. O jogo inicialmente era praticado na relva em um campo similar ao do futebol com dimensões entre 90 m a 110 m de comprimento e entre 55 m a 65 m de largura, a área de baliza (gol em português do Brasil) com raio de 13 m, a baliza com 7,32 m de largura por 2,44 m de altura (a mesma usada no futebol), e era disputado por duas equipas de onze jogadores cada, sendo a bola semelhante à usada na versão de sete jogadores. Hoje em dia a maioria dos jogadores pratica apenas o andebol de sete.

História

Karl Schelenz, o pai do andebol.

Atribui-se a invenção do andebol ao professor Karl Schelenz, da Escola Normal de Educação Física de Berlim, durante a Primeira Guerra Mundial. No início, o andebol era praticado apenas por moças e as primeiras partidas foram realizadas nos arredores de Berlim. Os campos tinham 40 x 20 m, e eram ao ar livre. Pouco depois, em campos de dimensões maiores, o desporto passou a ser praticado por homens e logo se espalhou por toda a Europa.

Em 1927, foi criada a Federação Internacional de Andebol Amador (FIHA), porém, em 1946, durante o congresso de Copenhaga, os suecos oficializaram o seu handebol de salão para apenas 7 jogadores por equipe, passando a FIHA a denominar-se Federação Internacional de Andebol (FIH), e o jogo de 11 jogadores passou para segundo plano.

Em 1933 foi criada a federação alemã que, três anos depois, introduzia o andebol nos Jogos Olímpicos de Berlim. Em 1954, a FIH contava com 25 nações. No dia 26 de fevereiro de 1940, foi fundada, em São Paulo, a Federação Paulista de Handebol, mas o desporto já era praticado no Brasil desde 1930. Até 1950, a sede da FIH era na Suécia. Transferiu-se no ano seguinte para a Suíça.

A primeira vez que o andebol foi disputado em Jogos Olímpicos foi em 1936, depois foi retirado e voltou em 1972, já na sua nova versão (de 7 jogadores) e em 1976 o andebol feminino também passou a fazer parte dos Jogos Olímpicos.

Ténis

Ténis (português europeu) ou tênis (português brasileiro) é um esporte de origem inglesa, disputado em quadras geralmente abertas e de superfícies sintéticas, cimento, saibro ou relva. Participam no jogo dois oponentes ou duas duplas de oponentes, podendo ser mistas (homens e mulheres) ou não. A quadra é dividida em duas meia-quadras por uma rede, e o objetivo do jogo é rebater uma pequena bola para além da rede (para a meia-quadra adversária) com ajuda de uma raquete.

Para marcar um ponto é preciso que a bola toque no solo em qualquer parte dentro da quadra adversária incluindo as linhas que demarcam o campo do oponente, fazendo com que o adversário não consiga devolver a bola antes do segundo toque, ou que a devolva para fora dos limites da outra meia-quadra. O desporto assim possui aspectos de ataque (rebater bem a bola, dificultando a devolução do adversário) e defesa (bom posicionamento em quadra, antecipação do lance adversário etc).

O tênis possui um intricado sistema de pontuação, que subdivide o jogo em games/jogospt e sets/partidas pt. Grosso modo, um game é um conjunto de pontos (15-30-40-game) e um set é um conjunto de games (1-2-3-4-5-set). Cada game tem um jogador responsável por recolocar a bola em jogo: fazer o serviço ou sacar. No tênis de competição, é comum que o jogador que serve fature o game, já que tem a vantagem do ataque e dita o ritmo do jogo. Desta forma, uma das estratégias de jogo é tentar inverter esta vantagem durante a troca de bola ou durante a defesa fazer com que o adversário, através de erros, perca os games em que está sacando. Ganha o jogobr/encontropt aquele que atingir um número de sets pré-definido — geralmente 2 sets, sendo de 3 sets para os grandes torneios masculinos.

História

Ver artigo principal: História do tênis

Gravura do jeu de paume de 1632

O jogo atual de tênis originou-se no século XIX, na Inglaterra. Muitos historiadores, porém, acreditam que a origem do esporte data do século XII, na França, onde contudo usava-se a mão para bater na bola. No final do século XVI começou-se a usar raquetes para bater na bola e o jogo passou a ser chamado de "tênis", do francês antigo Tenez, que pode ser traduzido como "segure" ou "receba". O jogo era popular na França e na Inglaterra, onde era praticado em locais cobertos, onde a bola batesse em uma parede. Mais tarde, o jogo seria chamado de "tênis real".

O torneio mais antigo de tênis no mundo, o Torneio de Wimbledon, foi realizado pela primeira vez em Londres em 1877. Essa primeira edição gerou um debate sobre a padronização das regras do esporte.

Em 21 de Maio de 1881, a ''United States National Lawn Tennis Association'' foi fundada para padronizar as regras e organizar as competições. O U.S. National Men's Singles Championship, hoje o US Open de tênis, foi realizado pela primeira vez em 1881, em Newport, Rhode Island. O torneio feminino se estabeleceu em 1887. O esporte também era popular na França, com o Aberto da França datando de 1891. Assim, Wimbledon, o US Open, o Aberto da França e o Aberto da Austrália (de 1905) tornaram-se os eventos de maior prestígio no tênis, algo que se mantém até hoje. Juntos, esses torneios são chamados de Majors ou Slams (termo retirado do basebol).

As regras mais abrangentes foram promulgadas em 1924, pela Federação Internacional das Regras de Tênis, hoje conhecida como Federação Internacional de Tênis, e se mantém até os dias atuais, com a principal alteração sendo a adição do tie-break, desenvolvido por Jimmy Van Alen. No mesmo ano, o esporte se retirou dos Jogos Olímpicos, tendo retornado somente em 1984, como um evento promocional. O sucesso do evento foi tão grande que o COI decidiu reintroduzir o tênis como um esporte olímpico na edição de 1988, em Seul. A Copa Davis, a principal competição internacional entre as federações nacionais, existe desde 1900. A versão análoga para as mulheres é a Fed Cup, iniciada em 1963.

Em 1968, após denúncias de lavagem de dinheiro envolvendo tenistas menos expressivos, iniciou-se a era aberta, onde todos os jogadores poderiam competir em todos os torneios. Com o estabelecimento da era aberta, também iniciou-se o circuito profissional internacional, aumentando a receita e a popularidade do esporte pelo mundo.

Golfe

Golfe é um esporte no qual os jogadores usam diversos tipos de tacos para arremessar uma bola para uma série de buracos numa vasta extensão de terreno (campo de golfe), usando o menor número possível de tacadas.

É um dos poucos desportos com bola que não exige uma área de jogo normalizada. Em vez disso, o desporto é praticado num campo de golfe, o qual geralmente consiste numa progressão de nove ou dezoito buracos. Cada buraco inclui uma área de terreno inicial (tee) e uma área final (putting green), na qual se encontra uma bandeira e o buraco propriamente dito. Entre as duas áreas existem diversos tipos padronizados de terreno e obstáculos (caixas de areia, lagos, rios, poças etc), e cada buraco possui uma configuração única (podendo haver ondulações no terreno).

As competições de golfe são geralmente pontuadas em função do menor número de tacadas individuais, no formato chamado stroke play, ou a pontuação mais baixa em cada buraco individual durante uma ronda completa de um jogador ou de uma equipe, ou jogo por buraco. O formato jogo por tacadas, no entanto, é o mais comum em todas as competições.

História

A palavra golfe tem origem inglês golf, que por sua vez provém do alemão kolbe, significando taco. Considerado um esporte de elite por muitas pessoas, sua real origem é bastante discutida, sendo que a mais aceita é a sua criação pelos escoceses que já o praticavam por volta de 1400. Em 1457, o parlamento escocês, por ordem do rei Jaime II da Escócia, proibia a prática do golfe por considerá-lo um divertimento que afetava os interesses do país.

Alguns historiadores tentam atribuir aos ingleses a criação deste esporte. Outras origens são conhecidas, um antigo jogo romano chamado Paganica (o jogo dos camponeses), era praticado nos séculos XVII, XVIII e início do XIX, com uma bola de pele ou couro cheia de penas e com uma vara curva, lembrando bastante o golfe.

Existem historiadores que acreditam que o golfe tem origem no jeu de mail, antigo jogo francês do qual se assemelha ao golfe principalmente nas regras, mas que é praticado em espaços fechados e às vezes em quadras. Outras possíveis origens do golfe são o flamengo chole e o holandês kolven, mas estas hipóteses não são consideradas as mais prováveis, uma vez que o chole, embora jogado em campo aberto, utiliza uma bola para os dois times, o que não é permitido no golfe. Segundo documentos antigos, todo golfista que jogar com a bola do adversário receberá penalização.

É geralmente considerado um desporto burguês, cuja prática é exclusiva e apanágio das classes mais abastadas e socialmente privilegiadas.

O jogo

Jogador em uma tacada.

O golfe é jogado em campos de relva ou em parques apropriados, com um ou mais percursos delimitados. O objetivo do jogo consiste em sair de um local determinado, em campo aberto, e embocar a bola no menor número de tacadas possível, em buracos estrategicamente colocados em distâncias variadas. O jogo normalmente é disputado em percurso de 18 buracos, e, numa competição, quem totalizar o menor número de tacadas ao término dos 18 buracos é o

vencedor. Para dificultar a tarefa, o trajeto até o buraco pode incluir pequenos lagos, poços de areia, árvores e locais com relva mais alta.

O golfe pode ser jogado individualmente ou em grupos de dois a quatro jogadores, e tem como particularidade a ausência de um "adversário" propriamente dito, o único adversário do golfista é o próprio campo, uma vez que não há nada que ele possa fazer no sentido de dificultar o desempenho de outros jogadores. O resultado depende de seu esforço individual e sorte, e cada golfista luta para baixar a sua pontuação total no campo.

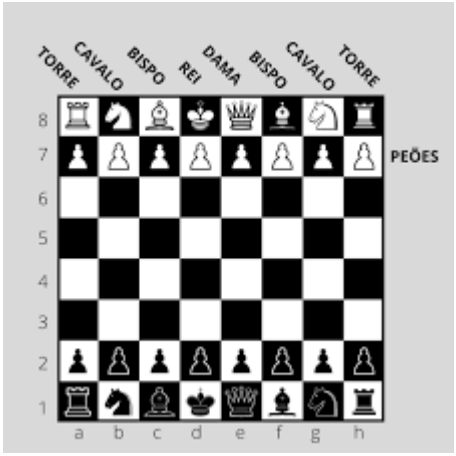
O número de tacadas de cada jogador é acumulado e vence quem completar os 18 buracos com um menor número de tacadas. Os jogadores caminham ao ar livre pelo menos quatro quilômetros por jogo. Uma partida costuma durar em média quatro horas.

Quando a bola durante o jogo cair em locais adversos para a jogada, por exemplo, dentro de um lago perto do campo, o jogador poderá tirá-la e colocá-la o mais próximo do local onde a bola caiu. Por isso, receberá a penalidade de uma tacada extra. Caso o obstáculo seja uma banca de areia, não há nenhuma penalidade, o jogador tem de jogar dentro desse obstáculo.

Em competições oficiais, é proibido um golfista falar com outros jogadores acerca do jogo. Já em jogos entre amigos, é normal o golfista mais experiente dar "dicas" aos menos experientes.

Xadrez

Xadrez, também conhecido como xadrez ocidental ou xadrez internacional, é um esporte, arte e também ciência. Pode ser classificado como um jogo de tabuleiro de estratégia (do tipo recreativo ou competitivo) para dois jogadores. O tipo ocidental é diferente dos seus antecessores antigos (persa e indiano) e de outras variantes atuais. A forma atual do jogo surgiu no sudoeste da Europa na segunda metade do século XV, durante o Renascimento, após ser desenvolvido de suas antigas origens. O xadrez pertence à uma família dos jogos e atualmente segundo historiadores do enxadrismobr. (ou xadrezismopt.), todos eles se originaram do jogo Chaturanga, que se praticava na Índia no Século VI.



Existem muitos tipos de xadrez: o xadrez ocidental, xadrez árabe (Xatranje), chinês (Xiangqi), coreano (Janggi), japonês (Shogi), indiano (Chaturaji), tailandês (Makruk), etíope (Senterej) entre inúmeros outros. Há muitas semelhanças entre tais jogos, com todos possivelmente compartilhando uma origem comum. São encontradas características da arte e de ciência nas composições enxadrísticas e em sua teoria (que abrange aberturas, meio-jogo e finais - fases em que classificam o andamento do jogo). Na terminologia enxadrística, os jogadores de xadrez são conhecidos como enxadristasbr. (ou xadrezistaspt.).

Este por ser um de estratégia e tática, não envolve o elemento sorte. A única exceção é o sorteio das cores no início do jogo, já que as brancas sempre fazem o primeiro movimento, tendo assim uma pequena vantagem por isso. Este fenômeno é demonstrado por um grande número de estatísticas e comentado por alguns enxadristas.

A partida de xadrez é disputada em um tabuleiro de casas claras e escuras intercaladas, sendo que, no início, cada enxadrista controla dezesseis peças com diferentes formatos e características. O objetivo da partida é derrubar o rei adversário, a jogada final chamada de "xeque-mate" (também chamado simplesmente de mate). Teóricos do enxadrismo desenvolveram várias estratégias para se atingir este objetivo, embora não seja um fato muito comum em jogos oficiais, pois os jogadores em grande desvantagem ou percepção de iminência da derrota têm a opção de abandonar (desistir) a partida, antes de receberem o mate. As competições enxadrísticas oficiais tiveram início ainda no século XIX, sendo Wilhelm Steinitz considerado o primeiro campeão mundial de xadrez. Existe também o campeonato internacional por equipes realizado a cada dois anos, a Olimpíada de Xadrez. Desde o início do século XX, duas organizações de caráter mundial, a Federação Internacional de Xadrez e a Federação Internacional de Xadrez Postal vêm organizando eventos que congregam os melhores enxadristas do mundo. O atual campeão do mundo é o norueguês Magnus Carlsen e a campeã (2018) é a chinesa Ju Wenjun. O enxadrismo foi reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional em 2001, tendo sua olimpíada e campeonatos mundiais em todas as suas categorias.

O Dia Internacional do Enxadrismo é comemorado todos os anos no dia 19 de novembro, data de nascimento de José Raúl Capablanca, um dos maiores enxadristas de todos os tempos e o único hispano-americano a se sagrar campeão mundial. No Brasil o I Congresso Brasileiro de Cultura e Xadrez instituiu o dia 17 de agosto como o Dia Nacional do Livro de Xadrez. O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), clubes, escolas, pela internet ou ainda por correspondência.

Regras

Durante uma partida de xadrez, cada enxadrista controla dezesseis peças que podem ser de cor clara ou escura (normalmente brancas e pretas), sendo que as brancas devem sempre fazer o primeiro lance. São necessários um tabuleiro com oito fileiras e oito colunas composto por sessenta e quatro casas (sendo metade claras e metade escuras, alternadamente) e um relógio de xadrez que é opcional para disputas não oficiais. Para que o tabuleiro fique corretamente posicionado antes de cada partida, cada enxadrista deve ter um quadrado claro à sua direita.

No transcorrer da partida, quando o rei de um enxadrista é diretamente atacado por uma peça inimiga, é dito que o rei está em xeque. Nesta posição, o enxadrista tem que mover o rei para fora de perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque com uma de suas próprias peças, sendo que esta última opção não é possível se a peça atacante for um cavalo, pois tal peça pode saltar sobre as peças adversárias. O objetivo do jogo é dar xeque-mate ao adversário, o que ocorre quando o rei oponente se encontra em xeque e nenhum lance de fuga, defesa ou ataque pode ser realizado para anular o xeque. Neste caso, ou a peça é capturada (ou tomada) pelo adversário ou o concorrente perdedor tomba o rei, como sinal de desistência. Não existe a obrigatoriedade de o concorrente dizer, em caso de xeque, Xeque, e em caso de xeque-mate, Xeque-mate, ou simplesmente mate, conforme verificado no artigo "Regras do Xadrez".

O enxadrista ainda dispõe de três lances especiais: o roque que encastela o rei, protegendo-o de ataques inimigos; a captura en passant, quando um peão avançado toma um outro peão oponente que apenas passou pelo primeiro com o seu lance inicial de duas casas; e a promoção, obrigatória ao peão que, ao alcançar a oitava fileira, deve ser promovido a cavalo, bispo, torre ou dama, de mesma cor.

Voleibol

Voleibol (chamado frequentemente no Brasil de Vôlei e em Portugal de Vólei) é um esporte praticado numa quadra dividida em duas partes por uma rede, possuindo duas equipes de seis jogadores em cada lado. O voleibol foi originalmente chamado de Mintonette, devido à sua semelhança com o Badminton. Ele também tem alguns elementos de tênis e handebol e até beisebol porque no conjunto de regras original havia 9 entradas com três saídas (saques). O objetivo da modalidade é fazer a bola passar sobre a rede de modo a que a bola toque no chão dentro da quadra adversária, ao mesmo tempo que se evita que os adversários consigam fazer o mesmo. O voleibol é um desporto olímpico, regulado pela Fédération Internationale de Volleyball (FIVB).

História

Ver artigo principal: História do voleibol

William George Morgan, o criador do voleibol.

O vôlei foi criado em 9 de fevereiro de 1895 por William George Morgan nos Estados Unidos. O objetivo de Morgan, que trabalhava na "Associação Cristã de Moços" (ACM), era criar um esporte de equipes sem contato físico entre os adversários, de modo a minimizar os riscos de lesões. Inicialmente jogava-se com uma câmara de ar da bola de basquetebol e foi chamado Mintonette, mas rapidamente ganhou popularidade com o nome de volleyball. O criador do voleibol faleceu em 27 de dezembro de 1942 aos 72 anos de idade.

O voleibol de praia, uma modalidade derivada do voleibol surgida na década de 1920, tem obtido grande sucesso em diversos países, nomeadamente no Brasil e nos Estados Unidos.

Em 1947, foi fundada a Federação Internacional de Voleibol (FIVB). Dois anos mais tarde foi realizado o primeiro Campeonato Mundial de Voleibol. Na ocasião, só houve o evento masculino. Em 1952, o evento foi estendido também ao voleibol feminino. No ano de 1964, o voleibol passou a fazer parte do programa dos Jogos Olímpicos, tendo-se mantido até a atualidade.

A partir dos Jogos Olímpicos de 1988, uma nova regra impediu a interrupção do jogo para que se pudesse secar a quadra. Os times passaram a entrar com toalhinhas presas na parte de trás do calção, usadas sempre que o suor molha o piso (esta regra não está mais em vigor).

Karch Kiraly é considerado o maior jogador de vôlei de sempre, tendo conseguido medalhas de ouro no vôlei nos Jogos Olímpicos de 1984 e 1988 e depois repetido o feito no vôlei de praia, nos jogos de 1996, tendo sido o único jogador a conseguir a proeza.

No Brasil

Antes do estouro do voleibol no Brasil, durante os anos 1980, a Seleção Brasileira se resumia a um único grande jogador. A dinastia de Antônio Carlos Moreno durou 21 anos e 366 jogos. Uma trajetória exemplar, iniciada aos dezessete anos, em que ele disputou sete campeonatos sul-americanos e quatro jogos Pan-Americanos. Participou também de quatro mundiais e cinco Olimpíadas.

Nos esportes coletivos, a primeira medalha de ouro olímpica conquistada por um país lusófono foi obtida pela equipe masculina de vôlei do Brasil nos Jogos Olímpicos de Verão de 1992. A

proeza se repetiu nos Jogos Olímpicos de Verão de 2004 e nos Jogos Olímpicos de Verão de 2008 foi a vez da seleção brasileira feminina ganhar a sua primeira medalha de ouro em Olimpíadas.

A Seleção Masculina de Voleibol do Brasil possui os dois recordes mundiais de público na história do voleibol: em 26 de Julho de 1983, no Estádio do Maracanã, no Rio de Janeiro, 95 887 pessoas viram O Grande Desafio de Vôlei – Brasil X URSS, uma partida amistosa na qual o Brasil derrotou a então campeã olímpica e mundial, União Soviética, por 3-1, num recorde absoluto da história do esporte. No dia 6 de Julho de 1995, no Ginásio do Mineirinho, em Belo Horizonte, foi batido o recorde de público numa partida indoor: 25 326 torcedores superlotaram o ginásio para ver a Itália bater o Brasil por 3-2, na fase decisiva de classificação para as finais da Liga Mundial daquele ano.

Regras

As seleções de Bulgária e Sérvia se enfrentam em 2011.

Cada equipe de voleibol é constituída por 12 jogadores: seis efetivos (sendo um líbero) e seis suplentes. Em quadra, portanto, ficam dois times de seis jogadores.

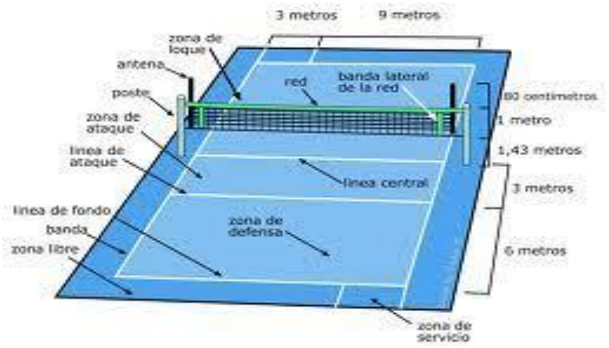
As equipes são separadas por uma rede no meio da quadra. O jogo começa com um dos times que devem sacar. Logo depois do saque, a bola deve ultrapassar a rede e seguir ao campo do adversário onde os jogadores tentam evitar que a bola entre no seu campo usando qualquer parte do corpo (antes não era válido usar membros da cintura para baixo, mas as regras foram mudadas). O jogador pode rebater a bola para que ela passe para o campo adversário sendo permitidos dar três toques na bola antes que ela passe, sempre alternando os jogadores que dão os toques. Caso a bola caia, é ponto do time adversário.

O jogador não pode encostar na rede e, caso isso ocorra, o ponto será para o outro time. O mesmo jogador não pode dar 2 ou mais toques seguidos na bola, exceção no caso do toque de Bloqueio.

O campo

É retangular, com a dimensão de 18 x 9 metros, com uma rede no meio colocada a uma altura variável, conforme o sexo e a categoria dos jogadores (exemplo dos seniores e juniores: masculino 2,43 metros e feminino 2,24 metros).

Há uma linha de 3 metros em direção do campo para a rede, dos dois lados e uma distância de 6 metros até o fim da quadra. Fazendo uma quadra de extensão de 18 metros de ponta a ponta e 9 metros de lado a lado.



O campo mede 18 metros de comprimento por 9 de largura (18 x 9 metros), e é dividido por uma linha central em um dos lados de nove metros que constituem as quadras de cada time. O objetivo principal é conquistar pontos fazendo a bola encostar na quadra adversária ou sair da área de jogo após ter sido tocada por um oponente.

Passagem de roupa radical

Passagem de roupa radical (Extreme Ironing ou EI, no original em língua inglesa) é um esporte radical e uma arte performática na qual indivíduos levam tábuas de passar roupa a locais remotos e passam itens de vestuário. A prática é definida por seus idealizadores como "um esporte de adrenalina, que combina as emoções de uma atividade radical ao ar livre com a satisfação de uma camisa bem engomada".

Parte da atração e do interesse que a mídia demonstrou em relação à passagem de roupa radical parece ser o debate sobre se este realmente seria um esporte ou não. O consenso geral é de que ele é, antes de tudo, irônico.

Entre os locais onde a prática foi realizada estão a subida de uma montanha, uma floresta, uma descida de canoa, uma descida de snowboard, no topo de imensas estátuas de bronze, no meio da rua, em mergulhos subaquáticos, durante uma corrida de keirin, durante um salto de paraquedas e sob a cobertura de gelo de um lago. As apresentações são conduzidas tanto solo quanto em grupo.

História

O esporte teria surgido em 1997 em Leicester, Inglaterra, no quintal do praticante de esportes radicais Phil Shaw. Ele havia voltado para casa após um árduo dia de trabalho em uma fábrica de artigos de malha, se deparando com uma pilha de roupas para passar. Preferindo a ideia de uma noite fora escalando, ele decidiu combinar as duas atividades em um novo esporte radical. Em junho de 1999, Shaw, que usa o pseudônimo "Steam", embarcou em uma turnê internacional para divulgar a atividade, passando pelos Estados Unidos, Fiji, Nova Zelândia, Austrália e África do Sul, entre outros países. Um encontro com turistas alemães na Nova Zelândia levou à formação de um grupo chamado "Extreme Ironing International" e ao surgimento de uma divisão alemã chamada German Extreme Ironing Section (GEIS).

A passagem de roupa radical ganhou atenção internacional após a exibição de um documentário chamado Extreme Ironing: Pressing for Victory, produzido pela Wag TV para o Channel 4. O programa acompanhou os esforços da equipe britânica e sua eventual conquista das medalhas de bronze e de ouro no 1° Campeonato Mundial de Passagem de Roupa Radical na Alemanha. Uma história paralela registrou a rivalidade entre o Extreme Ironing Bureau (EIB) e um grupo dissidente chamado Urban Housework, que tentava estabelecer seu próprio esporte radical baseado na limpeza a vácuo. O filme foi exibido posteriormente pelo National Geographic Channel.

Curling

O Curling é um esporte olímpico coletivo praticado em uma pista de gelo cujo objetivo é lançar pedras de granito o mais próximo possível de um alvo, utilizando para isso a ajuda de varredores. O nome do esporte origina-se do verbo em inglês "to curl", que significa "curvar", e se deve ao fato de as pedras serem levemente giradas no ato do lançamento, descrevendo uma parábola em sua trajetória.

Criado por volta do século XVI na Escócia, o esporte teve as primeiras regras elaboradas em 1838. Disseminado pelo mundo através de imigrantes escoceses, o curling é hoje em dia praticado principalmente no Canadá. Em Jogos Olímpicos de Inverno, teve sua primeira aparição em Chamonix 1924, embora esta só tenha sido considerada oficial em 2006. Depois de três aparições como esporte de demonstração, o curling voltou ao programa olímpico em Nagano 1998, sendo disputado até os dias atuais.

As equipes são compostas por quatro jogadores, sendo cada um responsável por lançar duas pedras em cada end, como é chamada cada subdivisão de uma partida. Após o lançamento, os outros jogadores podem varrer o gelo com o objetivo de diminuir o atrito entre a pedra e pista, fazendo-a parar mais longe. Os jogos são disputados, de modo geral, em dez ends, podendo terminar antes se uma das equipes desistir ou for matematicamente eliminada. A pontuação só é determinada ao final do end, e apenas uma equipe pode pontuar em cada etapa. A equipe faz um ponto para cada pedra localizada mais próxima ao centro do alvo que qualquer uma das pedras adversárias.

O curling possui duas variantes. Na disputa de duplas mistas, a principal mudança é a presença de duas pedras posicionadas antes do início do end. Na modalidade em cadeira de rodas, disputada em Jogos Paralímpicos de Inverno desde Turim 2006, as pedras são lançadas com o jogador parado (geralmente com a ajuda de um bastão) e a varrição não é permitida.

As competições mais importantes do esporte são o Campeonato Mundial e os Jogos Olímpicos de Inverno. Entre os países lusófonos e sul-americanos apenas o Brasil possui seleção nacional, que participou em 2009 e 2010 de um desafio continental em busca de vaga no Campeonato Mundial.

História

Caçadores na Neve (Pieter Bruegel, 1565)

Uma gravura retrata um grupo de pessoas jogando curling. Uma delas, ao centro, varre o gelo na direção do alvo, onde está outra, parada, segurando outra vassoura. Dentro do alvo, três pedras jogadas anteriormente. Outras pessoas aguardam para jogar e outras apenas observam.

Uma partida de curling em Eglinton Castle, Ayrshire, Escócia, em 1860.

O curling não tem origem exata, mas admite-se que é um dos esportes mais antigos do mundo. Pinturas do artista flamengo Pieter Bruegel retratam uma atividade semelhante ao curling atual sendo praticada sobre lagos congelados. Uma referência escrita em latim no ano de 1540 fala de um desafio entre John Sclater, um monge da Abadia de Paisley, na Escócia, e Hamilton Gavin, um representante do Abade. Também na Escócia foram encontradas, em Dunblane, pedras datadas de 1511 e 1551, outra evidência da origem do curling.

O primeiro clube de curling oficialmente constituído foi o Kilsyth Curling Club, de Kilsyth, Escócia, em 1716. As primeiras regras também foram elaboradas na Escócia e adotadas formalmente como as "Regras do Curling" pelo Grand Caledonian Curling Club, clube formado em Edimburgo em 1838 e que se tornou o órgão gestor do esporte. Em 1843, após assistir a uma apresentação no Palácio de Scone, a Rainha Vitória ficou fascinada pelo jogo e permitiu a mudança no nome do clube para Royal Caledonian Curling Club.

A disseminação do esporte pelo mundo se deu através de emigrantes escoceses durante o Século XIX. Nos dias atuais, o curling é praticado principalmente no Canadá, sendo o Royal Montreal Curling Club o mais antigo clube ainda ativo na América do Norte, fundado em 1807. Nos Estados Unidos, o Orchard Lake Curling Club, primeiro clube do país, foi fundado em 1832 em Detroit. Outros países, como Suécia, Suíça, Noruega e Nova Zelândia, também sofreram influência escocesa no desenvolvimento do curling.

Um grupo de homens, vestidos com roupas de inverno e usando chapéus, participam de uma partida de curling. Um deles varre o gelo, enquanto os outros, também com vassouras na mão, observam.

Homens jogam curling em Ontário, Canadá, em 1909.

Há registros da realização de torneios ainda no século XIX, mas nenhum é considerado oficial até os Jogos Olímpicos de Inverno de 1924, em Chamonix, na França. Mesmo esta competição não era considerada pelo Comitê Olímpico Internacional como parte dos Jogos, até que em 2006 uma investigação feita pelo jornal escocês The Herald possibilitou ao COI oficializar os resultados e declarar os vencedores como campeões olímpicos. Na ocasião, a equipe da Grã-Bretanha (nome pelo qual o Reino Unido é tratado no COI) venceu Suécia e França e ficou com o ouro. O primeiro Campeonato Mundial ocorreu em 1959. Ainda sob o nome de Scotch Cup, o torneio foi disputado apenas pelas equipes da Escócia e do Canadá. Nos anos seguintes, mais países aderiram ao campeonato, fazendo com que em 1966 o Royal Caledonian Curling Club fundasse a Federação Internacional de Curling. Em 1991, o nome do órgão foi mudado para Federação Mundial de Curling (WCF).

O Comitê Olímpico Internacional decidiu em 1992 incluir o esporte no programa olímpico, sendo disputado de forma oficial a partir dos Jogos de 1998, em Nagano, Japão, após aparecer como esporte de demonstração em três edições (Lake Placid 1932, Calgary 1988 e Albertville 1992). Participaram oito equipes masculinas e oito femininas. Em 1994, a WCF passou a ter um escritório próprio, se desligando do Royal Caledonian Curling Club. Outras categorias de competição foram criadas nos últimos anos e atualmente o curling faz parte do programa da Universíada, dos Jogos Asiáticos de Inverno e dos Jogos Paralímpicos de Inverno. Além desses eventos ainda há campeonatos mundiais júnior masculino e feminino, de duplas mistas e de seniores.

Rugbi

O rúgbi (português brasileiro) ou râguebi (português europeu), também chamado rugby e Rugby Football,[é um esporte coletivo de intenso contato físico. É originário da Inglaterra em 1845, quando suas regras forma pela primeira vez escritas. O rugby, no entanto, cultiva um mito fundador que remete sua origem ao ano de 1823.

Existem duas modalidades de rugby, o Rugby Union e o Rugby League, jogados com regras diferentes e regulados por entidades distintas, constituindo-se como esportes distintos. A separação entre Rugby Union e Rugby League se deu em 1895. Por sua maior difusão, o Rugby Union costuma ser chamado apenas de "rugby", "rúgbi" ou "râguebi".

O Rugby Union é jogado por duas equipes de 15 jogadores cada. A principal variação do Rugby Union é o Rugby Sevens (o "Rúgbi a 7", "Rugby de Sete" ou "Rúgbi de Sete"), jogando por 7 jogadores de cada lado. Com isso, o Rugby Sevens é uma forma do Rugby Union. Para fazer a distinção entre a modalidade principal de 15 jogadores e o Rugby Sevens, o termo "Rugby XV" (com numeral romano) ou "Rugby de 15" é utilizado.

O Rugby Union conta ainda com formas modificadas como o rugby de praia (o "Beach Rugby"), o rugby de fita (Tag Rugby) e o rugby de toque (Touch Rugby).

O Rugby League é jogado por duas equipes de 13 jogadores cada. A principal variação do Rugby League é o Rugby League Nines, jogando por 9 jogadores de cada lado. O Rugby League de 13 jogadores é comumente chamado "Rugby League a 13", "Rúgbi a 13", "Rugby League a XIII" ou "Rugby a XIII" (com numeral romano).

Em ambas as formas, o rugby é jogado em um gramado com duas goleiras em formato de "H", e o objetivo é levar uma bola oval até a linha de fundo do time adversário e encosta-la no chão, realizando um try (e chutando ao gol para pontuação extra). A bola é segurada com as mãos mas há chutes também. Entretanto, é permitido passes apenas para as laterais ou para trás. Pode-se ainda segurar e derrubar o oponente com a posse da bola, realizando um tackle.

Existem ainda outras formas como o rúgbi subaquático e o rúgbi em cadeira de rodas.

História

Estátua de William Webb Ellis na Rugby School

Uma lenda bem difundida diz que o desporto surgiu de uma jogada irregular de football na qual um jogador do colégio de Rugby (situado na cidade inglesa com o mesmo nome, em Warwickshire), de nome William Webb Ellis, teria pegada a bola do jogo com as mãos e seguido com ela até a linha de fundo adversária, em 1823. Pelo fato das regras do futebol (Association Football) terem sido estabelecidas apenas em 1863, o football praticado na época de Webb Ellis não era o futebol moderno.

Contudo, sabe-se que várias formas de jogo com bola existiram pela Europa no século XIX, e que tanto o Rugby Football (o rugby atual, que, atualmente, é controlado pela World Rugby) quanto o Football Association (o futebol atual, que, agora, é controlado pela Federação Internacional de Futebol) tiveram caminhos correlatos, sendo, portanto, dissidências de uma mesma forma de jogar futebol.

Regras de 1845 e Fundação da Football Association

As primeira regras escritas para o Rugby Football foram redigidas por alunos da Escola de Rugby em 1845 e clubes fundados nos anos seguidas adotavam tais regras. A fundação da Football Association, que se deu em 26 de outubro de 1863, com 21 clubes, unificou as regras das principais vertentes do futebol da Inglaterra, como as de Cambridge e as de Sheffield, porém os adeptos das regras da Escola de Rugby não aderiram à nova organização.

Rompimento com a Football Association e formação da Rugby Football Union

Devido a um desentendimento do clube de futebol Blackheath (um dos fundadores da The Football Association) cujo presidente era Francis Maude Campbell, sobre a retirada de duas regras do futebol pela Football Association (uma era sobre carregar a bola com as mãos, a outra sobre os tackles), em 26 de janeiro de 1871, durante uma reunião em um restaurante em Londres com representantes de 21 equipas da Inglaterra, foi fundada a Rugby Football Union, a primeira entidade controladora do esporte no mundo. Algernon Rutter foi eleito o primeiro presidente da Rugby Football Union e as primeiras leis do esporte foram oficializadas em junho de 1871.

Primeiro jogo internacional

Seleção da Inglaterra no primeiro jogo internacional de rugby em 1871.

O primeiro jogo internacional de rugby foi disputado no Raeburn Place, em Andrew's, na Escócia, em 27 de março de 1871, entre a Escócia e a Inglaterra. O jogo foi vencido pela Escócia por um gol e um try contra um try da Inglaterra.

Jogo entre País de Gales e Nova Zelândia em 1905

Devido a uma discussão sobre um try entre as seleções da Inglaterra e da Escócia em um jogo em 1884, foi criada em 1886 a International Rugby Football Board pela Escócia, Irlanda e País de Gales. A Inglaterra se recusou a participar da International Rugby Football Board por de terem uma quantidade maior de clubes e por não aceitarem que a International Rugby Football Board regê-se as leis do esporte. A International Rugby Football Board proibiu seus membros de organizarem partidas contra a Inglaterra ou contra clubes ingleses até que a Rugby Football Union aceitasse entrar para a International Rugby Football Board. A Inglaterra só aceitou entrar na International Rugby Football Board em 1890. Em 1997, a International Rugby Football Board mudou a sua sede de Londres para Dublin. Em 1998, a entidade passou-se a chamar simplesmente International Rugby Board, e em 2014, World Rugby.

Desavenças e formação da Rugby League

Devido a desavenças sobre o pagamento de jogadores e profissionalismo do rugby, em 29 de agosto de 1895, em um encontro em um hotel em Huddersfield, 20 clubes deixaram a Rugby Football Union e fundaram a Northern Rugby Football Union, que, em 1922, se passou a chamar Rugby Football League. O mesmo aconteceu em 1907 com oito clubes em Sydney, na Austrália, sendo formada, então, a New South Wales Rugby League. Mais tarde, com a autonomia dos dois códigos do esporte, eles começaram a se diferenciar em relação às regras.

Surfe

O surfe (aportuguesamento brasileiro do termo inglês surf, mais comum em Portugal devido à pronúncia /sɐr.fɨ/, também recorrente sob a forma surfing) é uma prática desportiva efetuada na superfície da água, frequentemente considerada parte do grupo de atividades denominadas esportes de aventura,[2] cuja proficiência é verificada pelo grau de dificuldade dos movimentos executados pelo surfista ao deslizar em pé na prancha de surfe, aproveitando a onda que quebra quando se aproxima da praia ou costa.

Freesurf

O chamado “freesurf” é uma vertente do surfe em que o seu praticante (conhecido como "freesurfer") surfa única e exclusivamente para se divertir, sem se preocupar com a performance e sem participar de competições. Os freesurfers ganham dinheiro fazendo contratos que envolvem aparição em eventos, filmagens, shootings de coleções de roupa/equipamentos, fotos conceituais da marca, teste de protótipos, entrevistas, revistas, sites de conteúdo, tudo que associe a imagem deles e da marca ao público.

Manobras

Assim como na maioria dos esportes radicais, no surfe também existem manobras. As principais são:

Tube ride or barreling: (Tubo): A manobra de surfe que pontua mais alto nas competições quando realizada. Muito cobiçada, é um dos principais objetivos dos surfistas. Ocorre quando ele entra debaixo da crista da onda, que quando está quebrando se levanta a uma altura que deixa um espaço para o surfista passar por dentro do túnel de água.

Off-the-lip (Batida): Uma das manobras mais clássicas. Nela, o surfista bate com as bordas e o fundo da prancha na lip (crista) da onda. Na manobra, o atleta quase sai da onda, daí vira rápido e volta.

Re-entry (Rasgada): A re-entry é feita na face da onda, rasgando a parede com a borda e as quilhas da prancha.

Floater: Nesta manobra quando a onda começa a se fechar, o surfista desliza sobre a espuma e retorna para a onda. É similar às manobras de skate sobre corrimãos de escadas

Cutback: Uma das manobras de surfe que são consideradas funcionais. Serve para que o surfista retorne à parte com mais energia na onda, direcionando a prancha de volta para a espuma.

Aéreos: Esta manobra nada mais é do que um voo sobre a onda. Ao realizá-la o surfista precisa pular sobre a crista e fazer um movimento no ar e aterrissar em pé (para valer a pontuação), continuando na onda.

Bottom turn (Cavada): Nesta manobra, o surfista faz uma curva na base da onda para ganhar velocidade e, depois, ir na direção da crista ("cortando" a onda).

360º: Nesta manobra o surfista efetua uma volta completa sobre si mesmo, utilizando a prancha, e continua na mesma direção.

Layback: Para executá-la, é preciso cavar a onda, entrando de frente para a onda. Na sequência, é preciso chutar a rabeta (parte de trás da prancha), para trocar de borda. Com isso, o surfista precisa encostar as costas na água (como se estivesse se deitando na onda).

Backflip (Mortal de costas): Consiste em realizar um aéreo com a prancha, dar um giro para trás e aterrissar em pé sobre a mesma. É uma das manobras mais fantásticas e avançadas do esporte. Em 2016, Gabriel Medina fez história no circuito mundial, depois de realizar um backflip perfeito e aterrissar pela primeira vez na liga, conseguindo nota 10 dos juízes.[8]

Conseguir manobrar no surfe exige muita técnica e acima de tudo muito equilíbrio e prática. Com o passar dos anos o Brasil atingiu um alto nível de surfe com atletas que a cada dia que passam inovam a forma em que se surfa. .