

Volley-Ball Gigante Jogo preliminar ao ensino

O "volley-ball gigante" é um ótimo jogo preliminar para o volley-ball.

É um jogo que causa muita alegria e, ao mesmo tempo, exercita o corpo, sem ser fatigante.

É altamente recomendado, pois o número de jogadores é limitado somente pelo tamanho do campo e as regras são muito simples. Um pouco de habilidade é necessária para alegrá-lo.

MATERIAL — Uma rede de *volley* e postes. Um espaço mais ou menos plano, do tamanho de um campo de *volley-ball*. Uma bola esférica constituída por uma câmara de ar de borracha e de um invólucro de couro. Não terá menos de 0m,50, nem mais de 0m,70 de circunferência, nem pesará menos de 280 gramas.

JOGADORES — De 30 a 60.

OBJETIVO — Jogar a bola no campo oposto, de modo que os adversários sejam incapazes de devolvê-la.

"SCORE" — Um ponto, todas as vezes que o lado oposto falhar na devolução das bolas, mandando-a para fora do campo ou na rede. Somente o lado que saca pode fazer pontos. Quando o lado que saca falha no devolver a bola ou a joga na rede ou fora do campo, nenhum ponto será marcado para o lado oposto, mas o lado que estava sacando perde o saque.

O JOGO — Os jogadores alinham-se o mais perto possível uns dos outros, mesmo em grande número. Devido à natureza do jogo, torna-se difícil manter às vezes, a colocação do diagrama. As regras são praticamente as mesmas do *volley-ball*. Num jogo de muitos jogadores, a bola é posta em jogo pelo jogador que se achar no canto do lado direito, sacando o mesmo com os pés atrás da linha. No caso da bola bater na rede ou não ultrapassá-la, o sacador tem direito a novo saque.

1 — A bola, quando sacada, pode ser batida por outro jogador do lado do sacador, para ajudá-la a atravessar a rede.

2 — Quando em jogo, a bola pode ser passada da frente para trás entre os jogadores do mesmo quadro em número ilimitado de vezes, antes de ser enviada para o lado oposto.

3 — A bola deve ser batida com as mãos abertas e não *atirada* ou *segurada*.

4 — Um jogador continua sacando, até perder o saque ou o seu "quadro" falhar na devolução da bola.

MARCAÇÃO DE PONTOS —

1 — Quando o quadro que receber o saque não devolver a bola legalmente, por cima da rede, para o campo oposto, será marcado um ponto para o quadro que tiver sacado.

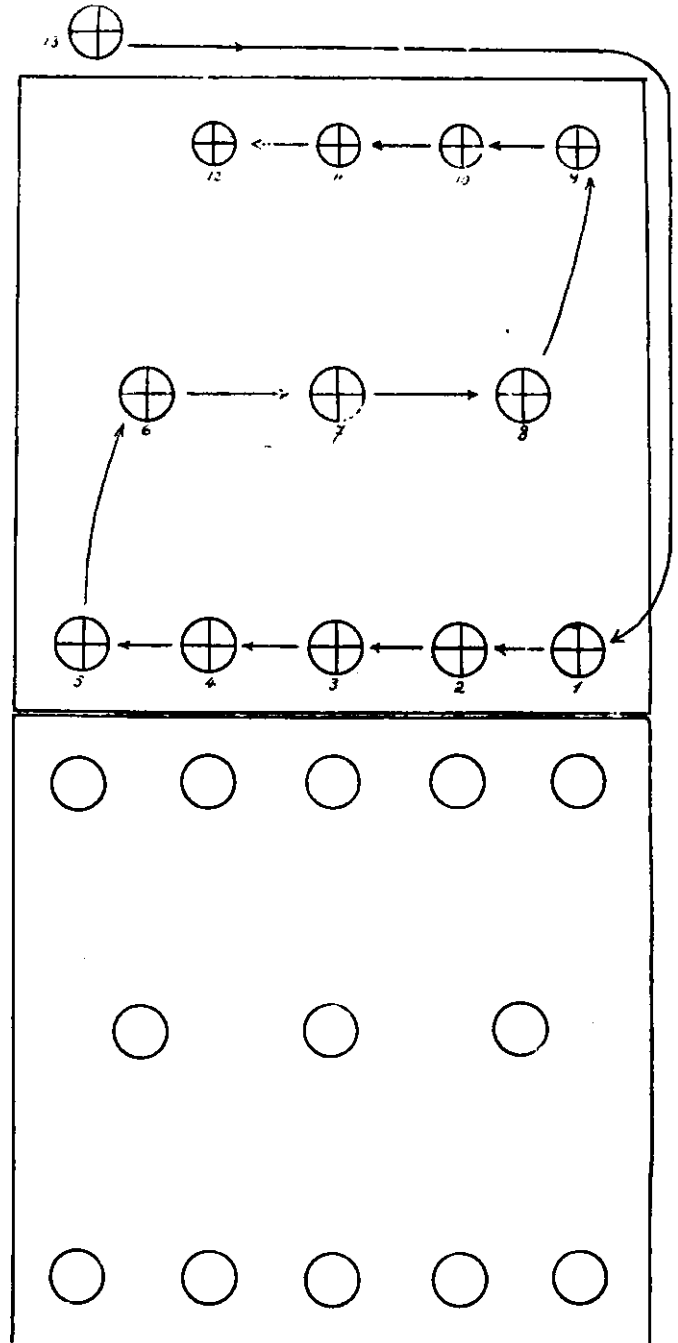
2 — Somente o quadro que saca faz ponto.

3 — O jogo será ganho, logo que um dos quadros alcance 15 pontos ou mais, com 2 pontos de vantagem sobre o adversário.

— Se qualquer jogador do quadro que sacar cometer um dos atos abaixo discriminados, será ordenada a mu-

dança de saque; será marcado um ponto para o quadro que sacar, se qualquer jogador do quadro adversário cometer um dos mesmos atos:

1 — Sacar fora de sua vez;



2 — Segurar ou reter a bola;

3 — Atirar a bola;

4 — Tocar na rede enquanto joga a bola.