

DUPLA DE VOLIBOL

Pelo MAJOR VIRGILIO DAMAZIO DE SÁ

Introdução — O presente artigo visa dar aos praticantes do jôgo de dupla, alguns conhecimentos sôbre o proceder no desenrolar de um "set", e também conselhos sôbre determinadas jogadas a executar contra certos adversários.

Com a prática dêsse esporte durante um período de quinze anos entre os melhores jogadores do Brasil, quer jogando no "scratch" carioca, quer jogando nas praias ou nos quartéis com os mais variados tipos de oponentes, creio ter adquirido uma certa "tarimba", a qual tenho imenso prazer em transmitir aconselhando os elementos menos experimentados.

Considerações gerais — É uma modalidade esportiva muito atraente e que possui atualmente grande número de adeptos. Ao longo das praias do Leme, Copacabana, Arpoador, Ipanema, Leblon e Urca, vemos rédes de volibol com elementos empenhados em partidas disputadíssimas. Muitos são os jogadores que preferem uma dupla a um jôgo de seis, preferência essa admissível, porque nem sempre se encontram no quartel, no clube ou na praia elementos do mesmo nível técnico, e dêsse modo a partida se torna desinteressante, as discussões aparecem por falta de direção e conjunto, e por fim não existe o trabalho físico atraente desejado pelos seus praticantes. Êsse esforço é intenso, quando os "sets" são equilibrados e bem disputados até o fim; muitas vêzes um "set" em 15 pontos dura até hora e meia.

Homens altos e velozes com bom toque, são ideais para êsse jôgo, pois só pelo fato de serem altos poderão cortar com mais facilidade do que os baixos, além do que com as suas envergaduras avantajadas cobrem boa área do campo, o que não acontece com os baixos, que são obrigados constantemente a deslocamentos, tanto para a defesa como para o ataque, fazendo dêsse modo um esforço físico bem maior que os primeiros.

Tanto os altos como os baixos para jogarem bem dupla necessitam ter boa mão para fazerem ótima preparação (passe e levantada), e também ter uma boa visão do campo adversário para saberem onde estão colocados os seus antagonistas e em frações de segundo discernirem e executar a jogada com perfeição, mantendo esta conduta desde o início até o fim do jôgo! As dimensões do campo são as mesmas do volibol de seis, no entanto alguns elementos fisicamente mal preparados reduzem o seu comprimento a fim de não precisarem correr muito. As regras também são as mesmas; no entanto são tolerados: os dois toques involuntários, a agarrada sem intenção e a invasão por baixo quando não prejudica a jogada adversária. Pode-se também tentar o jôgo de dupla em dois toques, é, um excelente treinamento para a levantada de primeira e a cortada, muito usado no volibol de nossos dias.

O número de pontos de um "set" é variável; pode ser em 8, 10, 12 ou 15 pontos, de acôrdo com a vontade dos litigantes e o número dêles pode ser 1, 3 ou cinco de acôrdo com a "saúde" dos mesmos.

Fases do jôgo — Estudaremos a seguir, em detalhe, os elementos básicos sem os quais não poderemos apresentar um bom padrão de jôgo. São êles: saques — defesa — passe — levantada — cortada ou colocada — bloqueio.

Saque é o ato de pôr a bola em jôgo, muito importante na dupla, porque é primeiro elemento que dificulta a preparação contrária, quando executado com perfeição. Êle pode ser estudado sob vários aspectos:

- 1.º Quanto à batida: — por cima: bola batida acima da cabeça por baixo: bola batida abaixo da cintura.
- 2.º Quanto à trajetória: rasante: quase tocando a rêde mergulhante: flecha mínima de 15 metros.
- 3.º Quanto ao corpo do sacador em relação a rêde: de frente: batida com o braço dobrado e cotovêlo projetado para a frente.
- 4.º Quanto à direção: na diagonal — no fundo — no meio dos dois — no que arremata mal — no que está visivelmente cansado.
- 5.º Quanto à violência: no adversário que não tem toque de bola.
No ataque esquerdo entre o jogador e a linha lateral. Vemos pelo exposto que existe uma grande variedade de saques, a qual deve ser empregada contra os diferentes tipos de adversários. O bom sacador é aquêlo que sabe usar com eficiência êsses vários tipos de saque, e principalmente saber executar com regularidade o saque ideal: dirigido e violento. Quando não fôr possível dar o máximo de violência com reccio de perder a direção, deve dar pelo menos direção e nos lugares que dificultem a preparação como sejam na diagonal — no fundo — no meio dos dois etc. . . Ainda como lembrete podemos citar o saque curto na frente e no meio dos dois, quase tocando a rêde; êle só pode ser feito de surpresa quando os adversários postados no fundo da quadra esperam sempre o saque violento.
É comum, no jôgo de dupla, serem feitos 2, 3, 4, pontos de saque americano; qualquer "cochilo" ao apanhar o saque é ponto para o adversário.

Defesa — Esta parte é de tôdas a mais difícil, porquanto a missão dos dois homens é a de defender uma área atribuída a seis num jôgo normal de Volibol. Para a defesa na dupla dividimos o quadrado em dois retângulos no sentido longitudinal do campo, e cada homem procurará evitar a queda da bola na sua área; esta é a norma mais usada para defender. Vejamos agora alguns conselhos para se ter um bom sistema defensivo:

- 1.º Colocação na quadra: os dois homens devem estar a 3 metros do fundo e a 1,50 metros da linha lateral mais próxima.
- 2.º Antecipação de jogada: com a experiência dos anos, alguns jogadores de dupla têm o sentimento exato do que vai fazer o adversário e se deslocam para o lugar da colocada, apanhando-a antes de chegar ao seu destino e muitas vêzes devolvendo-a de primeira para o lado contrário, obtendo êxito, pois os seus adversários são surpreendidos fora de suas posições.
- 3.º Troca de área de defesa: é uma artimanha muito usada, feita de surpresa, com o objetivo de fazer a colocada cair na mão do jogador que o adversário não deseja.
- 4.º Deslocamentos rápidos e suas fintas: são feitas constantemente em tôdas as direções para irem buscar a bola, ou muitas vêzes os jogadores fingem se deslocar para a frente ou para o lado e permanecem no mesmo lugar. Esta tática muitas vêzes perturba o atacante que entrega a bola de graça, àquele que fingiu o deslocamento!

5.^o) *Primeira defesa*: é a mais difícil de todas as partes do jogo, não só porque a área de defesa é muito grande, como não sabemos como vem o arremate contrário. A preocupação do jogador que defende a 1.^a bola seja de corte, seja de colocada deve fazê-la *bem alta* para cair pelo menos a 1,50 m da rede, a fim de dar tempo ao companheiro de corrigir o erro por acaso existente na jogada e fazer uma boa levantada para o terceiro toque. Essa primeira defesa na dupla é importantíssima, pois sem ela não teremos preparação.

6.^o) *Defesa do saque* — para defendermos o saque e fazermos um bom passe são necessárias três condições: 1 — olhar o sacador desde o momento que apanha a bola, até o da batida da sua mão na pelota, sentindo nessa ocasião a provável direção do saque. 2 — boa colocação na quadra: os jogadores devem estar colocados a 3 metros da linha do fundo e a 1,50 metros das linhas laterais correspondentes, para os deslocamentos serem os mais curtos possíveis. 3 — *atacar a bola*: ao sentirmos a direção do saque correremos de encontro a ela, atacando-a com dedos e pulsos firmes, polegares para dentro e para baixo, entrando embaixo da bola para fazer um bom toque. Quanto mais violento for o saque com mais vontade atacamos, amortecendo a sua violência, com um toque de bola, evitando ao mesmo tempo que ela “espirre” por cima dos dedos indo para traz e não para o companheiro como era desejado.

Passé: é a consequência direta da defesa do saque pouco atrás comentada; ele é feito com as duas mãos de frente para o companheiro que o vai receber, e sempre entrando embaixo da bola. Dois tipos de passe são usados no jogo da dupla: o passe levantada ou a levantada de prima, que serve como o nome diz, para o companheiro cortar de primeira, ou o passe comum um pouco afastado da rede (mais ou menos um metro para ser feita a levantada). Esse segundo tipo de passe é muitas vezes consequência de uma defesa difícil e nem sempre é bem feito, ora vai em cima da rede, ora muito longe dela, dependerá exclusivamente da habilidade do companheiro consertar esse erro, afastando a levantada ou encostando-a conforme a situação exige para um bom arremate. Hoje em dia se procura fazer o passe junto à rede e alto, isto é, o passe levantada a fim do jogador poder fintar o corte e levantar para o companheiro.

Levantada: todo o jogador tendo recebido um bom passe tem obrigação de fazer uma boa levantada; para isso ele entra embaixo da bola com as duas mãos e bate nela para cima paralelamente à rede. A bola pode alcançar uma altura variável entre meio e três metros, acima da rede e numa

distância da mesma de vinte a oitenta centímetros; essa levantada feita dentro desses limites é considerada boa e o finalizador é obrigado moralmente a fazer o rodizio ou o ponto. Existem levantadas além de três metros, algumas poderão atingir até o dobro dessa altura, porém só em casos excepcionais em que um jogador fazendo uma defesa difícil no fundo da quadra, cai e necessita se levantar e progredir para a rede; o companheiro então deve jogar a bola bem alto e a um metro dela a fim de ser possível a corrida para a rede e o salto para o arremate, o que não seria possível se a bola fosse baixa e em cima da rede, quando o arrematador a tocaria fatalmente com o corpo inutilizando desse modo a jogada. As levantadas baixas e velozes são também usadas por jogadores que se conhecem e costumam jogar juntos; elas possibilitam a *surpresa* nos arremates, não permitindo a dupla contrária se armar para a defesa. As levantadas são quase todas feitas com as duas mãos, no entanto em alguns casos difíceis, alguns levantadores desequilibrados o fazem com uma só mão. As levantadas ideais são as feitas paralelamente à rede, no entanto, no jogo de dupla, vemos constantemente levantadas do fundo do campo, devido às bolas difíceis que o adversário nos envia; nesse caso devemos diagonalizá-las dando ao companheiro as bolas nas pontas, permitindo desse modo que ele as receba sempre de frente e nunca pelas costas. Temos assim as levantadas nas pontas e no centro todas elas com uma altura de meio a três metros acima da rede e uma distância da mesma (de vinte a oitenta centímetros). As levantadas muito longe da rede ocasionam duas jogadas:

1.^a) Cortada violenta no fundo da quadra.

2.^a) Largada na frente ou no fundo.

Dessas duas jogadas deve-se preferir a primeira, ou a largada no fundo, a fim de termos tempo para armar a nossa defesa contra um possível contra-ataque adversário.

Arremate: é uma consequência da nossa preparação e terá êxito se o nosso passe e a nossa levantada forem ótimas. Qualquer que seja o arremate deve ser precedido do pulo bem equilibrado e de frente para a rede, atrasando ou não o toque da bola de acordo com os deslocamentos contrários. Eles podem ser feitos de 1.^a, 2.^a, e até 3.^a intenções, com uma ou duas mãos, e de qualquer ponto da rede, seja no centro, seja nas pontas. Os de 1.^a intenção são aqueles em que predomina a violência; o cortador pula e corta com força, esquecendo por muitas vezes onde estão colocados os antagonistas e estes apanham as suas cortadas com relativa facilidade se forem bons na defesa; esses arremates têm eficiência quando possuem violência excessiva, causando pânico nos jogadores contrários; por outro lado têm a desvantagem de serem estafantes para que os executa, não sendo mantido o ritmo de violência até o fim da partida. Os de 2.^a intenção são aqueles em que o arrematador usa certa malícia, provocando por meio de uma finta o deslocamento dos adversários e então finaliza noutro sentido. Para se dar expressão à finta no jogo de vôleibol o arrematador necessita no momento de cortar ou colocar, executar uma seqüência em três fases:

- a) O pulo de frente para a rede.
- b) O olhar para o lugar do campo contrário onde não quer colocar a bola.
- c) O retardamento do ataque na bola ou não de acordo com os deslocamentos contrários.

Os de 3.^a intenção são aqueles em que o arrematador terá que fintar duas vezes durante a execução do pulo para então finalizar; são os demais difícil execução; a maioria dos arremates em dupla são de segunda intenção.

Daremos a seguir alguns tipos de arremates todos eles sendo executados das melhores posições (ataques esquerdo e centro) com as melhores levantadas. São eles: (Figura I).

A olha pulando na direção AA^1 , fintando a cortada ou colocada nessa direção.

C corre para frente para defender e nesse caso D toma três atitudes: (1.^a) corre atrás de C, (2.^a) corre para frente fechando o centro e (3.^a) fica parado onde se encontra. A irá arrematar de conformidade com esses três casos; então teremos no 1.^o caso: A joga a bola nas direções: AA^2 , AA^3 , AA^4 ; no 2.^o caso: A jogará a bola nas direções: AA^5 ou em qualquer lugar do fundo da quadra porque os dois C e D correram para frente; no 3.^o caso: A colocará nas direções AA^2 , AA^4 , AA^6 .

Esses arremates foram feitos devido à finta de A na direção AA^1 e provocando a corrida de D para a frente; teríamos os arremates semelhantes sobre a área de C; quadro abaixo:

Em 1.^o) A joga nas direções: AA^3 , AA^4 , AA^5 . Em 2.^o) A joga nas direções: AA^6 ou no fundo em qualquer ponto. Em 3.^o) A joga nas direções: AA^3 , AA^5 , AA^7 .

- 1.^o) C corre atrás de D.
- 2.^o) C corre para a frente.
- 3.^o) C não se mexe.

B poderá também arrematar do ataque direito, e no entanto uma posição desvantajosa para tal; quando a dupla contrária é boa sempre nos obriga a arrematar do ataque direito, sacando sistematicamente em cima de B no fundo em diagonal. A variedade de ataques do lado de B é a mesma e ele poderá executá-los desde que procure ficar o mais possível de frente para a rede, para boa visão do campo e poder atacar qualquer parte do mesmo.

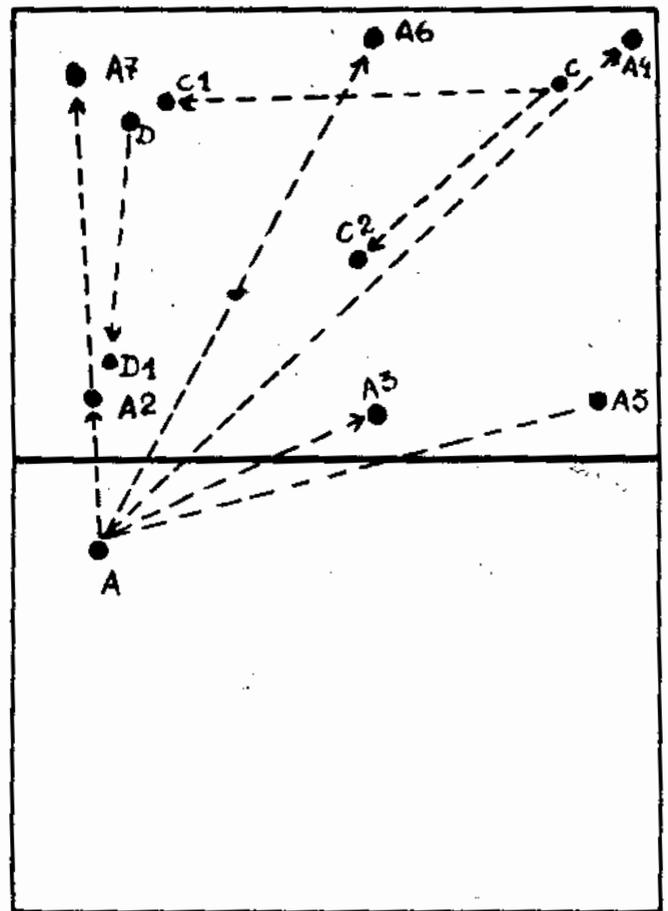


Figura II

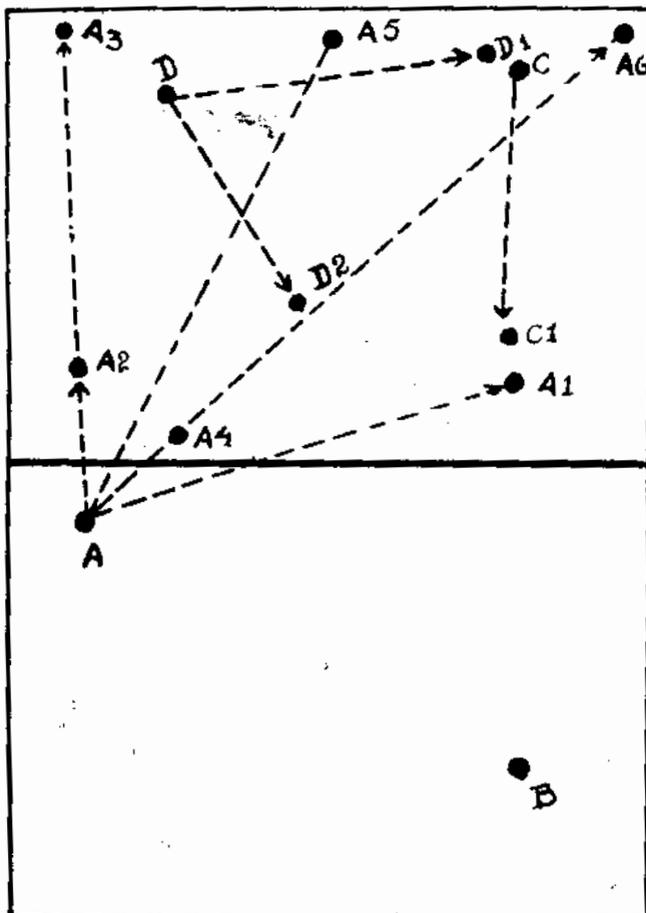


Figura I

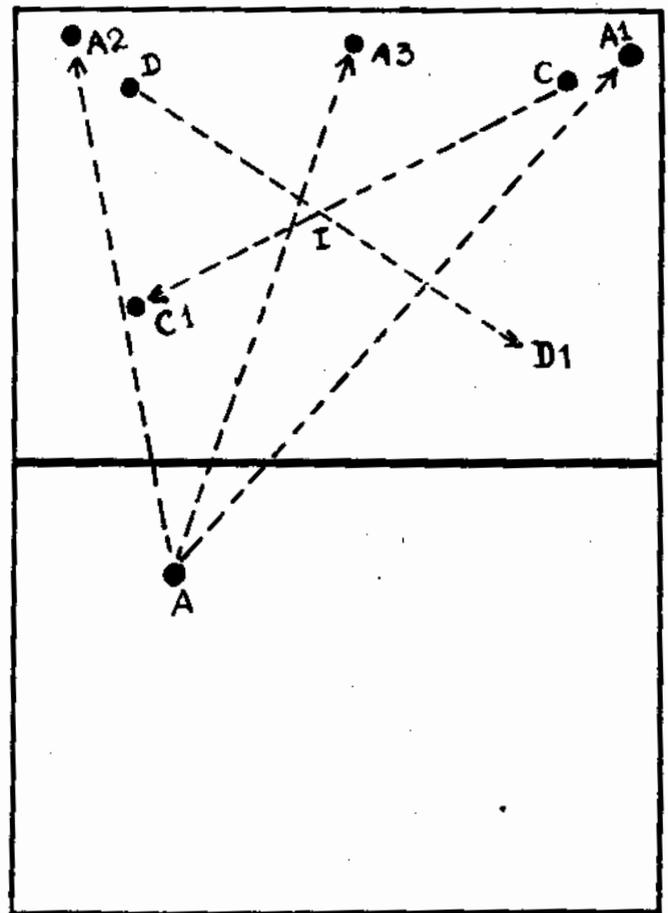


Figura III

A ao pular sente a corrida em X feita por C e D antes de fazer qualquer finta; êsses deslocamentos "a priori" são feitos com o objetivo de perturbar A no arremate jogando a bola no defensor que êle não deseja. No entanto A não se perturbando poderá arrematar sôbre o deslocamento de C ou de D, a bola irá cair atrás de um ou do outro assim teremos as duas direções AA^1 ou AA^2 ; ainda poderá retardar o arremate e no momento que C e D se cruzarem no ponto I, colocar a bola no fundo da direção AA^3 . B poderá fazer o mesmo do ataque direito.

- (a) A pula olhando na direção AA^1 .
 C e D correm nas direções CC^1 e DD^1 .
 A joga a bola nas direções AA^2 , AA^3 , e AA^4 .
- (b) A pula olhando na direção AA^1 .
 C e D não se mexem.
 A corta enterrada ou larga na direção AA^1 , junto à rêde.
 B pôderá fazer o mesmo ataque direito.

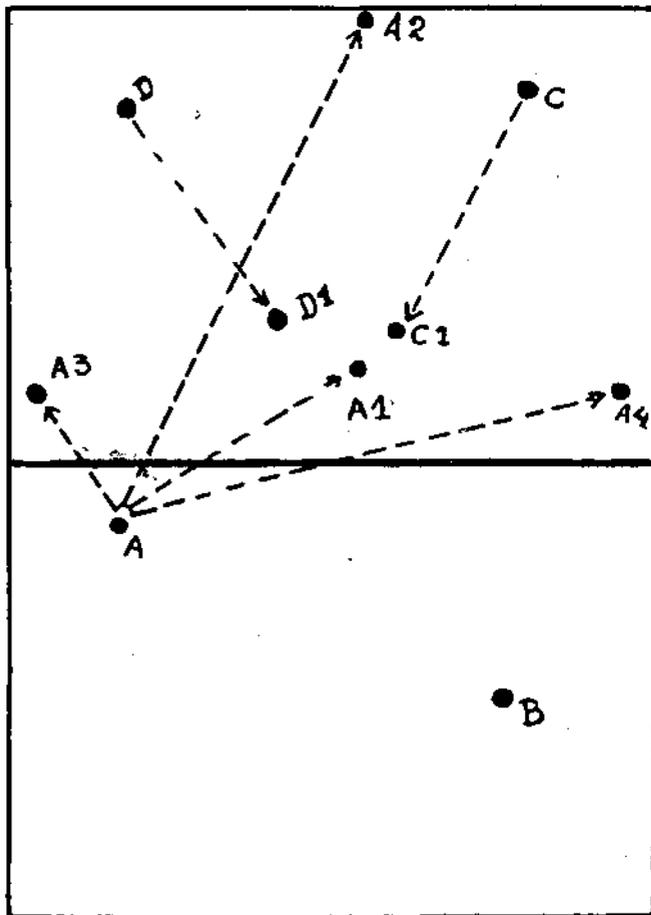


Figura IV

Finta de levantada: A bola é sacada em A, que passa para B e corre para A^1 pedindo a bola para o corte; B neste momento sente as posições de C e D no fundo da quadra e em vez de levantar alta e boa, faz uma levantada baixa e veoz *mal feita* para cair na direção BB^1 . A continua na corrida e faz salto para o corte, deixando a bola passar; geralmente essa jogada têm êxito total. A variante dessa jogada é justamente quando D percebendo a intenção de B,

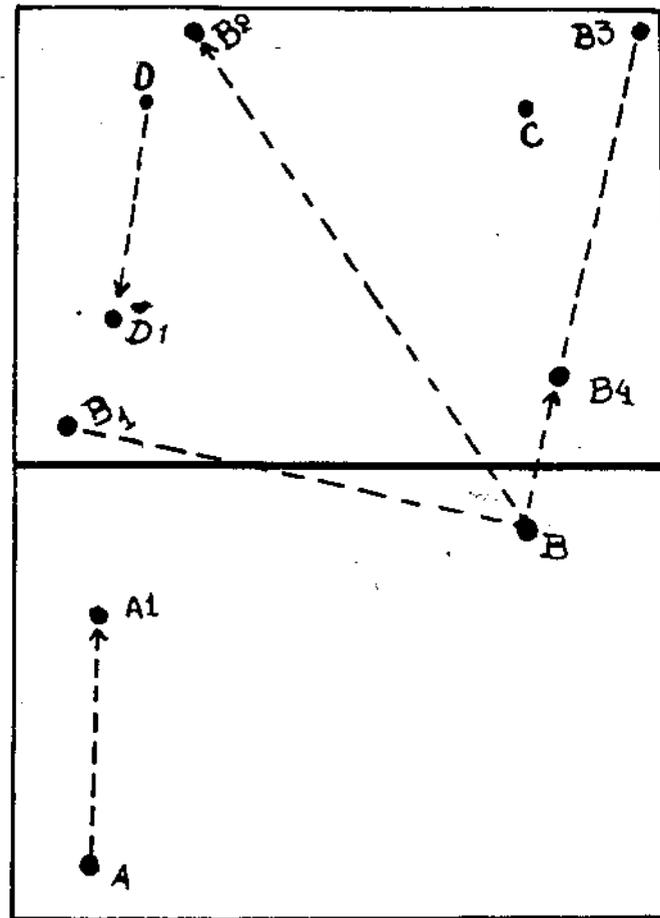


Figura V

corre para frente, nesse caso B colocará a bola na direção BB^2 atrás de D, se C permaneceu parado; se C cobriu a retaguarda de D, B jogará na direção de BB^3 ou ainda BB^4 . É um tipo de arremate para ser executado por um grande jogador possuidor de muitos recursos, e para ser feito sem repetição continuada. Todos os arremates assim acima estudados poderão ser executados na 2.^a bola ou na 3.^a, porém arrematar na 1.^a bola só quando os dois jogadores contrários estão completamente fora da jogada, isto é, quando deram uma "bola de graça", do nosso lado e junto à rêde é que podemos cortar ou colocar aonde quisermos; em caso contrário devemos preferir os três toques ou apenas dois, porém o arremate que nos assegurará o êxito total será aquele executado no 3.^o toque quando a preparação atingiu o grau máximo de perfeição!

BLOQUEIO

Por último faremos alguns comentários sôbre o bloqueio; êste no jôgo de seis nunca poderá deixar de ser feito, porém no jôgo de dupla nunca ou quase nunca deverá ser feito.

A razão dessa afirmativa é clara; quando um bloqueio ou outro fica com nove metros para defender o que praticamente é impossível.

O bloqueio só deverá ser feito quando de surpresa e assim mesmo quando o cortador se perturba facilmente e insiste em cortar, ou quando corta uma bola de costas. Nos demais casos o bloqueio "ato suicida"; um arrematador calmo de posse da bola a colocará onde quiser.

Penso que estas modestas linhas possam ter contribuído para elucidação de alguns detalhes do jôgo de dupla e que êstes conselhos executados com constância e perfeição possam lhes proporcionar a vitória.