

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DO MOVIMENTO E  
REABILITAÇÃO

Eduardo Ivan Friedrich

**A LÓGICA INTERNA DO BEACH TENNIS A PARTIR DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ**

Santa Maria, RS  
2023

Eduardo Ivan Friedrich

## **A LÓGICA INTERNA DO BEACH TENNIS A PARTIR DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciência do Movimento e Reabilitação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ciência do Movimento e Reabilitação.

Orientador: Prof. Dr. João Francisco Magno Ribas

Santa Maria, RS  
2023

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

Friedrich, Eduardo Ivan  
A LÓGICA INTERNA DO BEACH TENNIS A PARTIR DA  
PRAXIOLOGIA MOTRIZ / Eduardo Ivan Friedrich.- 2023.  
68 p.; 30 cm

Orientador: João Francisco Magno Ribas  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Maria, Centro de Educação Física e desportos, Programa de  
Pós-Graduação em Ciência do Movimento e Reabilitação, RS,  
2023

1. Beach Tennis 2. Praxiologia Motriz 3. Lógica  
Interna I. Ribas, João Francisco Magno II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, EDUARDO IVAN FRIEDRICH, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

**Eduardo Ivan Friedrich**

**A LÓGICA INTERNA DO BEACH TENNIS A PARTIR DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciência do Movimento e Reabilitação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ciência do Movimento e Reabilitação.

Aprovada em 19 de janeiro de 2023.

---

**João Francisco Magno Ribas, Dr. (UFSM)**  
(Presidente/Orientador)

---

**Lorenzo Iop Laporta, Dr. (UFSM)**  
(examinador)

---

**Thiago José Leonardi, Dr. (UFRGS)**  
(examinador)

Santa Maria, RS,  
2023

## **AGRADECIMENTOS**

Meu sincero agradecimento aos meus pais Zairo e Luciana e a minha irmã Ana, pelo apoio e incentivo em todas as decisões que tomo, por todas vezes em que precisei de auxílio e isso fizeram da melhor maneira, só cheguei onde estou por vocês. Amo-os de forma infinita;

Ao meu orientador, professor Dr. João Francisco Magno Ribas por me acolher como orientando possibilitando um maior amadurecimento profissional e como pessoa, pelas inúmeras contribuições que fez ao meu trabalho e pelo exemplo de pessoa e professor que é, acredito que poucas ou talvez nenhuma pessoa permitiria que o seu orientando trocasse de projeto e fizesse uma pesquisa sobre uma modalidade ainda não tão conhecida.

Em especial aos grandes amigos de longa data, obrigado e contem comigo sempre.

Aos colegas do GEP- Grupo de estudos Praxiológicos da UFSM os quais conversamos muito e me auxiliaram em muitos momentos.

Aos colegas professores de padel e Beach Tennis da CESLA, que são companheiros dessa fase da vida e ao Diego que gerou a oportunidade de trabalhar com esportes com raquete, que é algo que nunca imaginei fazer, mas que hoje se tornou o que mais gosto de fazer, todos vocês que contribuíram de alguma maneira, sintam-se como parte desse trabalho.

Aos meus queridos alunos, pois foi a partir deles que surgiu o tal problema de pesquisa e também onde aplico os resultados da minha pesquisa.

Aos professores que fizeram parte da minha formação, desde a creche até o mestrado. Obrigado pelo esforço e por tudo que me ensinaram. Levarei isso para sempre.

A todos colegas e conhecidos que de diferentes maneiras se fizeram presentes na construção desse trabalho e conseqüentemente da minha pessoa.

## RESUMO

### A LÓGICA INTERNA DO BEACH TENNIS A PARTIR DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ

AUTOR: Eduardo Ivan Friedrich  
ORIENTADOR: João Francisco Magno Ribas

O Beach Tennis é uma prática motriz onde cada praticante manuseia uma raquete e controla uma bola. Além disso, é praticada em uma quadra de areia dividida por uma rede. Essa modalidade é relativamente nova, tendo surgido em meados de 1987 na Itália e suas regras surgiram da mistura de algumas práticas motrizes, como o tênis, voleibol de praia, badminton e frescobol. No Brasil, o Beach Tennis chegou em meados de 2008 no estado do Rio de Janeiro. Devido aos recentes resultados dos atletas brasileiros nas competições internacionais e sua fácil jogabilidade, bem como a diversão que a prática proporciona - mesmo para quem nunca jogou - e por ser praticada em regiões litorâneas, rapidamente expandiu-se e vem conquistando adeptos em todo o Brasil. Sempre que uma nova prática motriz se faz presente na sociedade, inúmeras necessidades surgem, em especial a de compreender da melhor forma possível como esse esporte funciona, tanto por parte dos praticantes e em especial por quem ensina. Nesse sentido, a Praxiologia Motriz objetiva estudar a Lógica Interna dos jogos e esportes, ou seja, compreender como cada prática motriz funciona de acordo com as suas regras e como cada jogador pode atuar em relação a quatro elementos básicos: o espaço, demais jogadores, materiais e tempo. O objetivo desse estudo é caracterizar a Lógica Interna do Beach Tennis a partir da Praxiologia Motriz. Esse estudo se constitui de uma pesquisa teórica e com caráter exploratório. A análise praxiológica foi realizada dos conceitos da Praxiologia Motriz com as regras do Beach Tennis. Ao todo foram encontrados 27 subpapeis em um jogo individual, ou seja, cada jogador possui 27 princípios de ações estratégicas de rebater a bola, sendo dois no momento saque e 25 no momento jogo; e 35 subpapeis em um jogo de duplas, sendo três no momento saque e 32 desses, no momento jogo. Com o estudo, foi possível encontrar diversas informações relevantes, como as relações de cooperação e oposição dos jogadores durante uma partida, a influência que a prática em um ambiente aberto ou fechado tem para o jogo e principalmente os papéis e subpapéis que os jogadores podem assumir dentro de uma partida, sem dúvida isso facilita a compreensão da lógica de funcionamento desta prática motriz, em especial para quem não a conhece, mas também para quem atua diretamente com ela, como professores e jogadores, com o principal intuito de evidenciar elementos fundamentais que devem ser considerados durante o processo de ensino e treinamento desta modalidade.

**Palavras-chave:** Beach Tennis. Praxiologia Motriz. Lógica Interna.

## ABSTRACT

### THE INTERNAL LOGIC OF BEACH TENNIS BASED ON MOTOR PRAXIOLOGY

AUTHOR: Eduardo Ivan Friedrich  
ADVISOR: João Francisco Magno Ribas

Beach Tennis is a driving practice where each player handles a racket and controls a ball. In addition, it is practiced on a sand court divided by a net. This modality is relatively new, having appeared in mid-1987 in Italy and its rules emerged from the mixture of some driving practices, such as tennis, beach volleyball, badminton, and racquetball. In Brazil, Beach Tennis arrived in mid-2008 in the state of Rio de Janeiro. Due to the recent results of Brazilian athletes in international competitions and its easy gameplay, as well as the fun that the practice provides - even for those who have never played - and because it is practiced in coastal regions, it quickly expanded and has been conquering fans throughout Brazil. Whenever a new driving practice is present in society, countless needs arise, especially that of understanding in the best possible way how this sport works, both by practitioners and especially by those who teach. In this sense, Motor Praxiology aims to study the Internal Logic of games and sports, that is, to understand how each motor practice works according to its rules and how each player can act in relation to four basic elements: space, other players, materials, and time. The objective of this study is to characterize the Internal Logic of Beach Tennis from the Motor Praxiology. This study is a theoretical and exploratory research. The praxiological analysis was carried out using the concepts of Motor Praxiology with the rules of Beach Tennis. Altogether, 27 subroles were found in an individual game, that is, each player has 27 principles of strategic actions to hit the ball, two at the service moment and 25 at the game moment; and 35 subroles in a doubles game, three of them at the service moment and 32 of those at the game moment. With the study, it was possible to find several relevant information, such as the cooperation and opposition relations of the players during a match, the influence that practices in an open or closed environment have for the game and mainly the roles and subroles that the players can assume within a part, undoubtedly this facilitates the understanding of the operating logic of this driving practice, especially for those who do not know it, but also for those who work directly with it, such as teachers and players, with the main intention of highlighting fundamental elements that must be considered during the teaching and training process of this modality.

**Keywords:** Beach Tennis. Motor Praxiology. Internal Logic.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Medidas da quadra de jogo de Beach Tennis de duplas.....	29
Figura 2 – Medidas da quadra de jogo de Beach Tennis simples.....	30
Figura 3 – Marcação da zona proibida.....	30
Figura 4 – Comunicação Prática.....	36
Figura 5 – Sistema de Classificação CAI.....	37
Figura 6 – Rede de Comunicação do Basquetebol e Futsal .....	39
Figura 7 – Rede de Interação Motriz do Beach Tennis praticado individualmente...	46
Figura 8 – Rede de Interação Motriz do Beach Tennis praticado em duplas.....	47
Figura 9 – Posições predefinidas para direcionamento do saque.....	48

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Bolas de Beach Tennis.....	31
Imagem 2 – Raquete de Beach Tennis.....	32

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Síntese dos conceitos da Praxiologia Motriz.....	34
Quadro 2 – Relações estabelecidas no jogo de Beach Tennis de acordo com cada papel em cada momento do jogo de duplas .....	51
Quadro 3 – Relações estabelecidas no jogo de Beach Tennis de acordo com cada papel em cada momento do jogo individual .....	52
Quadro 4 – Conceitos utilizados para caracterização dos subpapéis do Beach Tennis. .....	53
Quadro 5 – Subpapeis do Beach Tennis.....	55

## **LISTA DE SIGLAS**

CBT	Confederação Brasileira de Tênis
FGT	Federação Gaúcha de Tênis
FIT	Federação Italiana de Tênis
FPT	Federação Paulista de Tênis
GEP	Grupo de Estudos Praxiológicos
ITF	Federação Internacional de Tênis
UFSM	Universidade Federal de Santa Maria

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
1.1 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA.....	17
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>19</b>
2.1 OBJETIVO GERAL.....	19
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
<b>3. METODOLOGIA</b> .....	<b>20</b>
<b>4. BEACH TENNIS</b> .....	<b>22</b>
4.1 HISTÓRIA DO BEACH TENNIS.....	22
4.2 BEACH TENNIS NO BRASIL.....	24
4.3 O JOGO DE BEACH TENNIS.....	26
<b>4.3.1 Regras do jogo de Beach Tennis</b> .....	<b>26</b>
<b>4.3.2 A Contagem dos Pontos do jogo de Beach Tennis</b> .....	<b>27</b>
<b>4.3.3 O espaço do jogo de Beach Tennis</b> .....	<b>29</b>
<b>4.3.4 Os materiais do jogo de Beach Tennis</b> .....	<b>31</b>
4.3.4.1 A Bola.....	31
4.3.4.2 A Raquete.....	32
<b>5. PRAXIOLOGIA MOTRIZ</b> .....	<b>34</b>
5.1 AÇÃO MOTRIZ, LÓGICA INTERNA E CONDUTA MOTRIZ.....	355
5.2 INTERAÇÃO MOTRIZ E O SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO CAI.....	35
5.3 UNIVERSAIS LUDOMOTORES.....	38
<b>5.3.1 Rede de Comunicação Motriz</b> .....	<b>38</b>
<b>5.3.2 Os Gestemas</b> .....	<b>40</b>
<b>5.3.3 Os Praxemas</b> .....	<b>40</b>
<b>5.3.4 O Sistema de Papel Sociomotor</b> .....	<b>41</b>
<b>5.3.5 O Sistema de Subpapel</b> .....	<b>42</b>
<b>5.3.6 O Sistema de pontuação</b> .....	<b>42</b>
<b>5.3.7 A Rede de Interação de Marca</b> .....	<b>43</b>
<b>6. PRAXIOLOGIA MOTRIZ E BEACH TENNIS: A SISTEMATIZAÇÃO DOS ELEMENTOS DA LÓGICA INTERNA</b> .....	<b>44</b>

6.1 O SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO CAI E O BEACH TENNIS .....	44
6.2 A REDE DE INTERAÇÃO MOTRIZ DO BEACH TENNIS .....	45
6.3 OS GESTEMAS E PRAXEMAS DO BEACH TENNIS.....	47
6.4 OS PAPEIS SOCIOMOTORES DO BEACH TENNIS .....	49
6.5 OS SUBPAPEIS DO BEACH TENNIS.....	52
6.6 O SISTEMA DE PONTUAÇÃO DO BEACH TENNIS .....	60
6.7 A REDE DE INTERAÇÃO DE MARCA DO BEACH TENNIS .....	61
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>67</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O Beach Tennis é uma modalidade esportiva em que cada praticante manuseia uma raquete e controla uma bola, sendo praticada em uma quadra de areia dividida por rede. Essa modalidade é relativamente nova, tendo surgido em meados de 1987 na Itália e suas regras nasceram da mistura de algumas práticas motrizes, como o tênis, voleibol de praia, badminton e frescobol.

No Brasil, essa prática esportiva chegou em meados de 2008 no estado do Rio de Janeiro e, ainda no mesmo ano, foi formada a primeira equipe brasileira, a qual tinha o objetivo de representar o país no campeonato mundial da categoria e, de forma surpreendente, terminamos a competição na terceira colocação, ficando atrás apenas das fortíssimas equipes da França e Itália. Devido a suas características de fácil jogabilidade e diversão que a prática proporciona mesmo para quem nunca jogou, bem como por ser praticada em regiões litorâneas, rapidamente expandiu-se e vem conquistando adeptos em todo o Brasil.

Atualmente, segundo a Federação Internacional de Tênis (ITF), o Brasil é considerado a segunda maior força do mundo neste esporte, tanto no âmbito competitivo como no número de praticantes amadores, atrás apenas da Itália, país criador da modalidade. Os ótimos resultados que os atletas brasileiros vêm conquistando nos últimos campeonatos internacionais, assim como as conquistas de três campeonatos mundiais por equipes em 2018, 2019 e 2021 e a escolha do Brasil como sede das duas últimas edições dessa competição (2021 e 2022), resultaram em uma grande visibilidade nas redes sociais e principalmente nos canais midiáticos do país.

Porém, o que realmente causou uma grande “explosão” da prática da modalidade por jogadores amadores foi a pandemia do Sars-CoV-2 (COVID-19), a qual iniciou-se em meados de março de 2020 e gerou uma série de novas regras de convívio social, como o uso de máscaras, distanciamento entre as pessoas, utilização de álcool para higienização das mãos e objetos. Do mesmo modo, fez emergir uma grande preocupação na sociedade em relação aos cuidados com a saúde, onde se inclui a prática de exercícios físicos. No Brasil, a modalidade teve um aumento considerável de prática em aproximadamente 30% durante a pandemia (GUIMARÃES; FERNANDES, 2021).

Diante do contexto da pandemia, o Beach Tennis acabou sendo impulsionado também por ser uma prática que acontece em locais abertos e seus praticantes não possuem contato direto. Além disso, serve como uma ótima opção para quem quer melhorar o próprio condicionamento físico, é divertida, pode ser praticada por pessoas de todas as idades e é de fácil aprendizagem. Esses fatores contribuíram significativamente para o aumento do número de praticantes dessa modalidade no Brasil e, conseqüentemente, para a disseminação para cidades não litorâneas, onde é possível destacar a grande São Paulo.

A partir do momento em que um novo jogo ou esporte se faz presente na sociedade, inúmeras necessidades surgem, como a de locais que possibilitam a prática, materiais adequados, professores e profissionais de Educação Física capacitados para ensiná-la, seja em escolas ou nos clubes. Associado a isso, ainda é necessário conhecer de forma mais aprofundada o modo de funcionamento do jogo por parte dos praticantes e também por parte daqueles que ensinam.

Nesse sentido, a Praxiologia Motriz se constitui como uma ciência pautada no estudo da lógica interna das práticas motrizes (PARLEBAS, 2001; LAGARDERA; LAVEGA, 2003). É uma teoria científica responsável por analisar o funcionamento de uma prática, a qual pode ser um jogo ou uma modalidade esportiva, aprofundando conhecimentos sobre sua dinâmica de funcionamento e ações utilizadas para a prática e suas especificidades.

De uma forma geral, pode-se afirmar que a Praxiologia Motriz objetiva estudar a Lógica Interna dos jogos e dos esportes (LAGARDERA; LAVEGA, 2003). A Lógica Interna de um jogo origina-se de suas regras, onde constam permissões e proibições relativas à atuação dos participantes. Segundo Fagundes (2017, p. 17), “A Lógica Interna, em sua essência, irá ditar a forma como os jogadores poderão atuar no contexto do jogo em consonância com as regras quanto às possibilidades de interação com os quatro elementos básicos do jogo: espaço, demais jogadores, material e tempo”.

Ribas (2002) afirma que a Praxiologia Motriz pode auxiliar professores e treinadores a compreender melhor o que estão ensinando e, conseqüentemente, dar mais consistência, efetividade e sentido para o processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido o problema de pesquisa é: qual é a Lógica Interna do Beach Tennis a partir da Praxiologia Motriz, que através de suas ferramentas e conceitos, gera um

entendimento da prática motriz que vai além de um olhar superficial que muitas vezes é baseado nas técnicas de rebatida sem um intuito tático.

## 1.1 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

Este estudo justifica-se por dois motivos essenciais, sendo o primeiro pessoal e o segundo devido a uma carência da produção científica acerca do tema. Devido a isso, as justificativas serão escritas em primeira pessoa.

Sempre gostei de diversas práticas motrizes e também sempre tive muito interesse e curiosidade em conhecer e praticar novas modalidades, mas foi durante o período que cursei o ensino médio no Instituto Federal Farroupilha e, em especial durante o curso de graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, que tive a oportunidade de conhecer e vivenciar inúmeras modalidades que nunca antes tivera contato, evidenciando a importância das instituições federais, gratuitas e de qualidade para a formação, não só minha, mas de tantas outras pessoas.

Dentre todas as práticas motrizes que conheci durante esse período, o Beach Tennis foi uma das que conheci por último. Rapidamente comecei a gostar e jogar cada vez mais e, conseqüentemente, senti a necessidade de buscar um aprofundamento sobre essa modalidade. Coincidentemente, poucas semanas após o surgimento dessa necessidade, encontrei um curso em Porto Alegre/RS organizado em parceria com a Confederação Brasileira de Tênis (CBT), atual responsável por organizar e reger os principais campeonatos de Beach Tennis no Brasil. Sem hesitar muito, fiz minha inscrição e realizei o curso. O curso superou todas as minhas expectativas, principalmente porque me ensinou diversos conceitos e entendimentos diferentes do que eu tinha em relação às táticas do jogo. Isso abriu uma nova possibilidade, a de me tornar professor de Beach Tennis e, dessa forma, unir a paixão por uma nova prática motriz com uma essência que acredito ter, a de ensinar outras pessoas.

Em menos de um mês após concluir o curso, recebi algumas propostas de alguns clubes da cidade de Santa Maria/RS e, apesar de ter me qualificado para dar aulas de Beach Tennis, além das experiências que tive durante o curso de Educação Física na UFSM, surgia um imenso desafio.

Apesar do medo e insegurança inicial, aceitei uma das propostas e, de forma rápida, percebi que tomei uma decisão assertiva. Porém outra necessidade apareceu, a de compreender de forma detalhada e aprofundada a modalidade para ser mais efetivo em minhas aulas. Imediatamente acessei a internet e com uma busca em

português nas plataformas: SciELO, portal de periódicos CAPES e revistas online da Educação Física como a Movimento, Motricidade, Motriz, Motrivivência, Pensar a Prática, Revista Brasileira do Esporte e não encontrei nenhuma produção científica que abordasse essa temática e respondesse minhas dúvidas por completo.

Essa carência de produção científica, associada aos conhecimentos e conceitos da Praxiologia Motriz que adquiri durante as disciplinas ministradas pelo professor João Francisco Magno Ribas, na UFSM, e ao longo da produção de meu Trabalho de Conclusão de Curso, o qual abordou o tema, poderia muito bem responder minhas dúvidas.

Surgiu então a seguinte pergunta, conforme já exposto acima, que tem como principal objetivo me auxiliar como professor de Beach Tennis para organizar uma aula mais coerente e efetiva: qual é a Lógica Interna do Beach Tennis se associada a Praxiologia Motriz?

## 2. OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVO GERAL

- Caracterizar a Lógica Interna do Beach Tennis a partir da Praxiologia Motriz.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apresentar a história, regras e materiais utilizados para a prática do Beach Tennis;
- apresentar os principais instrumentos e conceitos da Praxiologia Motriz utilizados para caracterizar a Lógica Interna das Práticas Motrizes;
- caracterizar a Lógica Interna do Beach Tennis a partir dos instrumentos e conceitos da Praxiologia Motriz;
- caracterizar os momentos do jogo de Beach Tennis com base na Lógica Interna;
- desvelar os papéis e subpapéis do Beach Tennis originados da Lógica Interna dessa prática motriz.

### 3. METODOLOGIA

Esse estudo tem o intuito de caracterizar a Lógica Interna do Beach Tennis a partir da Praxiologia Motriz. Nesse sentido, ele constitui-se de uma pesquisa teórica, a qual, segundo Demo (1995), se dedica a discutir conceitos, ideias, estruturar quadros de referência e aprimorar fundamentos teóricos. Essa pesquisa também é de caráter exploratório. Segundo Gil (2008) e Richardson (2012), pesquisas exploratórias buscam conhecer as características de um fenômeno para, posteriormente, desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias das causas e consequências do dito fenômeno.

Para a seleção do aporte teórico para esse estudo, nos meses de junho e julho de 2021 foi feita uma pesquisa bibliográfica com as palavras chave: Beach Tennis, Ensino do Beach Tennis, Lógica Interna do Beach Tennis em obras físicas impressas, principalmente em livros. Também se utilizou de obras digitais em português encontradas nas plataformas: SciELO, portal de periódicos CAPES e revistas online da Educação Física como a Movimento, Motricidade, Motriz, Motrivivência, Pensar a Prática, Revista Brasileira do Esporte que estão disponíveis na internet, a qual, segundo Gil (2008), constitui hoje um dos mais importantes veículos de informações. Foram utilizados trabalhos acadêmicos, teses, dissertações, revistas, livros e artigos variados com a temática do Beach Tennis e Praxiologia Motriz, escolhidos a partir da análise dos seus resumos e objetivos.

Partindo do fato do Beach Tennis ser o tema objeto dessa pesquisa e por essa prática motriz ainda não ser conhecida por todos, entende-se necessário, em um primeiro momento, situar o leitor do processo histórico de surgimento dessa modalidade, bem como seu processo de expansão mundial, em especial para o Brasil, a partir da adunação da bibliografia já existente em livros, revistas e sites da internet. Na sequência, será contextualizado o Beach Tennis em relação as regras e materiais necessários para a prática do jogo, pois é a partir disso que será possível caracterizar a Lógica Interna de uma Prática Motriz.

No capítulo seguinte, estruturam-se os conhecimentos e conceitos da Praxiologia Motriz para posteriormente realizar uma análise praxiológica da Prática Motriz. Segundo Follmann (2019), o entendimento aprofundado da Lógica Interna se dá a partir da utilização das ferramentas de análise: o Sistema de Classificação CAI e os Universais Ludomotores. Para isso, inicialmente foram analisadas as regras do

Beach Tennis e na sequência foram retomados os conceitos da Praxiologia Motriz para que posteriormente o cruzamento entre os conceitos da Praxiologia Motriz com as regras da prática motriz resulte na Lógica Interna dessa modalidade. Também foram definidos alguns conceitos como critérios para definição dos subpapéis, conforme o Quadro 4 que está localizado no subcapítulo 6.5.

Vale destacar que esse método de análise praxiológica é semelhante ao que outros estudos que o Grupo de Estudos Praxiológicos – GEP da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) já realizaram, tais como: a lógica interna do voleibol, sob as lentes da praxiologia motriz elaborado por Oliveira e Ribas (2019); a Sistematização da Lógica Interna do Futsal a partir da Praxiologia Motriz elaborado por Follmann (2019); e Praxiologia Motriz e a lógica interna do Brazilian Jiu-jítsu, elaborado por Schmidt (2021). Também é importante destacar que devido ao convívio com esses autores e outros colegas que pesquisam sobre a temática da Praxiologia Motriz, inúmeras discussões relacionadas a interpretação e associação dos conceitos desta teoria constantemente acontece, o que, de certa forma, pode ter influenciado neste estudo, tornando-o parcialmente irreprodutível.

Vale ressaltar que o autor do presente estudo utilizou, além das regras do Beach Tennis e dos conceitos da Praxiologia Motriz, que são os elementos centrais para compor a Lógica Interna de uma modalidade, a sua experiência como professor e jogador de Beach Tennis. Segundo Larossa Bondia (2002), o saber da experiência é o que se adquire ao longo da vida e pelo que nos acontece, por isso é um saber particular, subjetivo, relativo, contingente e pessoal. Apesar do acontecimento ser comum para várias pessoas, a experiência é singular e, de alguma maneira, impossível de ser repetida.

## 4. BEACH TENNIS

Nesse capítulo, o intuito é situar o leitor no processo de surgimento dessa modalidade, bem como sua sequência de expansão mundial, principalmente para o Brasil. Em seguida, será contextualizado o Beach Tennis em relação às regras e materiais necessários para o jogo.

O Beach Tennis, ou *Racchettoni*, é uma variação do tênis, praticado em uma quadra de vôlei de praia, que surgiu na Itália (SANTINI; MINGOZI, 2017). Essa modalidade esportiva utiliza raquetes e pode ser praticada por duas pessoas (individual) ou quatro pessoas (duplas) em uma quadra de areia com demarcação retangular de oito por dezesseis metros, sendo dividida por uma rede. Sempre que a bola tocar o solo ou um participante infringir uma regra, é feito um ponto.

Segundo Evangelista (2012), essa modalidade surgiu a partir da mistura de outras como o tênis, de onde herdou boa parte das regras e praticamente todos os golpes e respectivos nomes; do voleibol de praia, de onde trouxe a medida das quadras; do badminton e tênis, de onde recebeu a altura da rede e a permissão de apenas um contato por vez com a bola; e do frescobol, com a raquete de tamanho e formato similar.

Atualmente o Beach Tennis é conhecido e vem sendo praticado em diversos países, como Chile, França, Espanha, Argentina, Portugal, Estados Unidos e Rússia, mas com um grande destaque para Brasil e Itália, países esses que possuem os maiores números de praticantes e os melhores jogadores profissionais, segundo o atual ranking (CBT, 2022).

### 4.1 HISTÓRIA DO BEACH TENNIS

Neste subcapítulo será apresentado um breve resgate histórico da modalidade, primeiramente em nível mundial e, em seguida, em nível nacional até a atual situação da modalidade. Para a construção deste subcapítulo de cunho histórico sobre o Beach Tennis, foram utilizadas como principais fontes o site da Confederação Brasileira de Tennis (CBT) e da Federação Italiana de Tennis (FIT), os quais atualmente são os órgãos que regem o Beach Tennis no Brasil e na Itália, respectivamente. Por este motivo, reúnem inúmeras informações a respeito da história, campeonatos, regras e

outros materiais. Também foi utilizado o livro “Beach Tennis: um esporte em ascensão” e algumas publicações feitas por Marcela Evangelista na “Revista Tênis”.

O Beach Tennis, segundo a Confederação Brasileira de Tênis (2022), surgiu em meados de 1987 nas areias da província de Ravena, na costa nordeste da Itália e tinha como objetivo ser uma atividade recreativa. Inicialmente, era praticado com raquetes de madeira e não possuía regras bem determinadas, nem campos delimitados por linhas e/ou redes, porém isso foi suficiente para atrair muitos adeptos (FIT, 2022).

Em 1996, esse esporte começou a ser profissionalizado, o que resultou em um conjunto de regras padronizadas e bem definidas e que vêm se modificando ao longo do tempo e, conseqüentemente, contribuiu para a expansão dessa modalidade para todo o mundo. Dentre essas regras, segundo a FIT (2022) foi definido o tamanho da quadra medindo oito por dezesseis metros e com uma rede divisória de 1,70 metros de altura. As demais regras, salvo pequenas variações, como por exemplo o saque de qualquer lugar do fundo da quadra, são oriundas do tênis, incluindo o placar.

Em 2003, a Federação Italiana de Tênis (FIT) organizou os primeiros eventos de Beach Tennis, disseminando esse esporte de forma progressiva, principalmente para a costa de Lazio, Sardenha, Sicília, Puglia, Toscana e Veneto, regiões da Itália próximas de onde essa modalidade esportiva surgiu (SANTINI; MINGOZZI, 2017). Em 2005 nascem os primeiros campeonatos italianos individuais e por equipes. Nos anos seguintes, a partir de 2007, começam a acontecer os campeonatos Europeus e Mundiais, onde a Itália foi protagonista pela organização do triênio 2009-2011 com três edições da Copa do Mundo (FIT, 2022).

A partir desse momento, a difusão nacional e internacional tornou-se cada vez mais ampla, principalmente com o envolvimento da Federação Internacional de Tênis (ITF) através da regulamentação global.

Atualmente, a principal instituição que rege o Beach Tennis no âmbito mundial é a Federação Internacional de Tênis (ITF) e no âmbito nacional pelas federações e confederações nacionais de tênis, como, por exemplo, a Confederação Brasileira de Tênis (CBT) e a Federação Italiana de Tênis (FIT). No caso do Brasil, cada estado é gerido pelas respectivas confederações e associações estaduais de tênis, como por exemplo, a Federação Gaúcha de Tênis (FGT) e Federação Paulista de Tênis (FPT).

Hoje o Beach Tennis conta com inúmeros eventos em seu calendário, desde campeonatos regionais, estaduais, nacionais e internacionais que são responsáveis

por gerar a pontuação para os rankings de atletas, bem como os campeonatos Mundiais de Equipes e Campeonatos continentais, como o Europeu e Pan-Americano (FIT, 2022). Ainda segundo os autores, o objetivo primordial é tornar o Beach Tennis um esporte olímpico, pois está sendo cada vez mais praticado em todo o mundo. Atualmente, o Beach Tennis está presente em mais de 80 países e tem mais de 1,2 milhões de praticantes no mundo, sendo aproximadamente 1/3 desse número, ou seja, 400 mil, atletas amadores no Brasil (GUIMARÃES; FERNANDES, 2021).

#### 4.2 BEACH TENNIS NO BRASIL

No Brasil, os primeiros relatos apontam para o ano de 2006, quando o Italiano Gianluca Padovan criou, em uma rede social da época, uma comunidade dedicada a difundir e propagar informações sobre o Beach Tennis. Mas foi em 2008 que Adão Chagas e Leopoldo Correa importaram um conjunto de quatro raquetes, e, dessa forma, as primeiras ações efetivas para introdução desse esporte iniciaram (MOREIRA, 2017).

Ainda em junho de 2008, Gianluca Padovan teve seu primeiro contato com Joana Cortez, proeminente ex-tenista profissional brasileira, passando então a ensinar os primeiros passos do Beach Tennis no país. Logo em seguida, formou a primeira equipe brasileira com o objetivo de representar o país no campeonato mundial da categoria (SANTINI; MINGOZZI, 2017, p. 27). A equipe brasileira, formada por Adão Chagas, Rodrigo Ribeiro, Joana Cortez e Marcela Evangelista, finalizaram a competição em terceiro lugar, ficando atrás apenas das potências da época, França e Itália (MOREIRA, 2017).

Outro fato histórico marcante é o primeiro local fixo, conhecido como “*point*”, para a prática de Beach Tennis no Brasil. Este foi fundado por Gianluca Padovan e Antônio Carlos Lopes, com o nome de “Itapema 500”, localizado em frente ao número 500 da Avenida Vieira Souto, na praia de Ipanema, no Rio de Janeiro. Foi criado, assim, o primeiro e mais importante local de ensino e divulgação do esporte em nosso país (SANTINI; MINGOZZI, 2017).

“O primeiro torneio oficial aconteceu na praia da Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro no dia 13 de dezembro de 2008” (SANTINI; MINGOZZI, 2017, p. 26). Esse foi o marco inicial para a expansão da modalidade pelo território brasileiro, principalmente pelas áreas litorâneas, mas também para cidades não tão próximas do mar, como

São Paulo/SP, Cuiabá/MS e Porto Alegre/RS (MOREIRA, 2017). Ainda segundo Moreira (2017, p. 23), “nesses locais o Beach Tennis é praticado, principalmente, em academias e clubes, mas também em parques públicos e mesmo nas praias formadas às margens de rios e lagos”. Com a expansão dessa modalidade, além do número de praticantes que jogam por lazer ou por competição amadora, muitos novos atletas profissionais surgiram e, segundo Santini e Mingozi (2017, p. 28), “em 2017 o Brasil já desponta como a segunda potência no esporte, ficando atrás apenas da Itália”.

Essa evolução ficou evidente no ano de 2013, quando a equipe brasileira formada pelas jogadoras Samantha Barijan, Joana Cortez, os jogadores Vinicius Font, Guilherme Prata e Guilherme Lopes, além do capitão Antônio Carlos Lopes, conquistou o 1º campeonato mundial, realizado em Moscou, na Rússia, colocando o Brasil na história do Beach Tennis global, quebrando a hegemonia italiana e consagrando o nosso país como potência mundial na modalidade (MOREIRA, 2017).

No mesmo ano, a dupla brasileira formada por Joana Cortez e Samantha Barijan alcançou a primeira colocação no ranking mundial feminino. Além disso, o Brasil venceu também a primeira edição dos Jogos Pan-americanos com as jogadoras Samantha Barijan e Joana Cortez e os jogadores Thales Santos e Marcus Ferreira (EVANGELISTA, 2014).

Em 2014, o brasileiro Vinicius Font liderou o ranking mundial da categoria masculina e com isso tornou-se o primeiro não italiano a liderar esse ranking (ITF, 2014). Nos anos seguintes, o Brasil seguiu conquistando resultados expressivos. Hoje, o Brasil possui quatro títulos do campeonato mundial de equipes, um a menos que a Itália, que conquistou o seu quinto título no ano de 2022. Além disso, é a atual e primeira equipe tricampeã com as conquistas em 2018, 2019 e 2021. Vale ressaltar que devido a pandemia do coronavírus, o campeonato não aconteceu em 2020.

Outro fato importante para o país foi a realização da copa do mundo de equipes no Brasil pela primeira vez na história, denominada *ITF Beach Tennis World Cup*, a qual aconteceu na praia de Copacabana, no Rio de Janeiro, entre os dias 04 e 10 de outubro de 2021. Esse evento foi noticiado pelo principal portal de notícias do país como a celebração da “febre” do Beach Tennis no Brasil (NORIEGA, 2021). O país foi sede dessa competição novamente no ano de 2022.

É importante destacar que a maioria das etapas da turnê mundial de Beach Tennis, organizada pela ITF, estão acontecendo no Brasil. Associado a isso, alguns dos jogadores e jogadoras que compõem o *ranking* mundial, como o espanhol Antomi

Ramos e os italianos Michelle Cappelletti e Alex Mingozzi, sendo o último o atual treinador da seleção brasileira, estão residindo no Brasil. Além disso ser um indicativo da modalidade estar ganhando mais espaço no país, também traz outras influências, pois esses atletas de alto nível, além de realizarem seus treinos em diversos clubes do país, muitas vezes realizam clínicas. Isso gera influência, principalmente nas aulas de outros professores, acarretando um melhor nível de jogo por parte dos praticantes amadores. Também trará boas influências financeiras geradas pelas vendas de materiais utilizados pelos atletas de alto rendimento.

### 4.3 O JOGO DE BEACH TENNIS

Neste subcapítulo serão apresentadas as principais características do Beach Tennis, começando pelas suas principais regras, seguido da contagem dos pontos, características do espaço de jogo e materiais utilizados para a prática. Para isso, será utilizado como base o último livro de regras do Beach Tennis<sup>1</sup>, publicado em 2020 pela Federação Internacional de Tênis. Em suma, este é um jogo praticado em uma quadra de areia dividida por uma rede, em que cada participante precisa controlar uma bola com raquete, de modo a mantê-la dentro da delimitação da quadra e evitar que toque o solo.

#### 4.3.1 Regras do jogo de Beach Tennis

A principal regra enfatiza um dos principais indicadores para o entendimento da lógica Interna do jogo, ela “estabelece que esse é um jogo essencialmente aéreo, ou seja, sempre que a bola tocar o solo o ponto é finalizado” (MOREIRA, 2017 p. 24). Também é obrigatório que a bola sempre troque de lado na quadra em relação à rede, sendo permitido apenas um toque na bola em cada jogada, ou seja: mesmo que o

---

<sup>1</sup> Livro de Regras do Beach Tennis - 2020. Disponível em: [http://cibt-tenis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis\\_5ee38447d236d\\_12-06-2020\\_10-33-59.pdf](http://cibt-tenis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis_5ee38447d236d_12-06-2020_10-33-59.pdf)

jogo esteja sendo disputado por duplas, isso não possibilita que um companheiro passe a bola para o outro, como acontece no voleibol, por exemplo. Também é importante destacar que nenhum (a) jogador (a) pode tocar a rede e que a quadra possui marcações nas linhas laterais, as quais ficam à três metros da rede para cada lado, sendo a chamada zona restritiva, onde nenhum jogador (a) pode invadi-la antes da execução do saque, podendo resultar na perda de um ponto.

O Beach Tennis pode e é praticado por pessoas de todas as idades, nas categorias: simples, ou seja, um (a) jogador (a) contra outro (a); em duplas masculinas ou femininas; e em duplas mistas, compostas por um membro de cada sexo.

Em relação ao saque, também chamado de serviço, o jogador ou a jogadora que irá executá-lo pode ficar em qualquer lugar atrás da linha de fundo da quadra e, no caso dos jogos de duplas, sacar em qualquer um dos (as) adversários (as), diferente de outras modalidades com raquete, como o Padel ou o Tênis, em que o sacador ou também conhecido como servidor precisa obrigatoriamente sacar na diagonal dentro de uma área delimitada. Outra diferença é a não existência do segundo serviço e a não repetição do saque quando a bola tocar a rede. Ou seja, sempre que um saque é executado, isso gera um ponto, diferente do padel e o tênis onde o sacador tem uma segunda oportunidade de sacar caso erre o primeiro serviço e tem a possibilidade de repetir o saque caso a bola toque a rede e caia na área de saque. Além disso, o (a) jogador (a) que está servindo permanece executando o saque até que uma dupla faça quatro pontos e conseqüentemente o *game* seja finalizado. Ao término de um game, o (a) jogador (a) adversário (a) saca também até finalizar o *game*, e, assim, se estabelece uma ordem que será seguida até o jogo ser finalizado, seja ele individual ou em dupla.

Também é importante destacar que no jogo de duplas mistas o jogador do sexo masculino obrigatoriamente precisa sacar por baixo da linha do ombro, enquanto as jogadoras do sexo feminino podem executar o saque acima da linha do ombro.

#### **4.3.2 A Contagem dos Pontos do jogo de Beach Tennis**

A contagem dos pontos do Beach Tennis, em grande maioria segue o mesmo padrão do Padel e do Tênis. “São divididas em unidades de medidas decrescentes e sempre apresentadas pelo seu nome em língua inglesa de *Match*, *Set*, e *Game* que

são construídos a partir da menor unidade de medida de nome *Point* ou Ponto na língua portuguesa” (MOREIRA, 2017, p. 25).

Normalmente, joga-se melhor de 3 *Sets*, ou seja, quem ganhar 2 *Sets* conquista o *Match*, o qual só acontece quando for o último ponto da partida. Muitas vezes, antes da disputa deste último ponto, algum jogador (a) ou o árbitro fala *Match Point*, ou seja, ponto da partida, pois esse ponto pode definir a partida. É importante salientar que esse número de *Sets* que o jogador(a) ou a dupla precisa conquistar para ganhar a partida pode variar de acordo com cada jogo ou campeonato e sempre é definido previamente. Em alguns campeonatos, quando cada jogador (a) ou dupla vence 1 *Set*, deixando o jogo empatado em 1 a 1, joga-se um super *tie-break*, o 3º e decisivo *Set*, e a contagem dos pontos é de 1 em 1 e não possui *Games*, onde o jogador(a) ou dupla que chegar a 10 pontos tendo 2 pontos de vantagem vence a partida. Caso não houver 2 pontos de vantagem, joga-se até um jogador (a) ou dupla conseguir essa vantagem, fechando o *Set* decisivo em 11 a 9 ou 18 a 16, por exemplo.

Para conquistar um *Set*, o jogador (a) ou a dupla precisa vencer 6 *Games* e abrir vantagem de 2 *Games*. Por exemplo, 6 a 1 ou 6 a 4. Em caso de empate, em 5 a 5, o *Set* vai até 7 *Games*, ou seja, o vencedor ganha esse *Set* de 7 a 5. Em caso de empate em 6 a 6, joga-se o *Tie-break*.

O *Tie-break* possui uma contagem dos pontos diferente de como se conta um *Game*. Nesse caso, conta-se 1, 2, 3 e assim sucessivamente. O (a) jogador (a) ou dupla que atingir 7 pontos primeiro vence o *Tie-break* e conseqüentemente o *Set* pelo placar de 7 a 6, pois este estava empatado em 6 a 6. Porém, no *Tie-break* também é necessário abrir a vantagem de 2 pontos, ou seja, é possível vencer um *Tie-break* por 7 a 1, 7 a 5 ou ele se estender um pouco mais. Nesse caso, a pontuação pode chegar a 11 a 9 ou 17 a 15, por exemplo. Vale destacar que a ordem dos (as) sacadores (as) que foi estabelecida permanece, porém, o (a) primeiro (a) jogador (a) vai sacar uma vez, depois, cada jogador (a) sacará duas vezes.

O *Game* é a contagem normal de cada ponto do jogo. Cada *Game* vencido resulta em um ponto para o *Set*. O primeiro ponto conta 15, o segundo 30, o terceiro 40 e o quarto *Game*. Ou seja, o jogo pode ter um placar parcial do *game* de 15 a 0, 0 a 15, 30 a 0, 30 a 15, 15 a 40 e assim por diante até um jogador ou dupla realizar 4 pontos (*Game*). Também é contada sempre a pontuação de quem está sacando primeiro, ou seja, se o jogador (a) que está sacando fizer o primeiro ponto, o *Game* que está sendo disputado tem um placar parcial de 15 a 0 e, se ele perder o primeiro

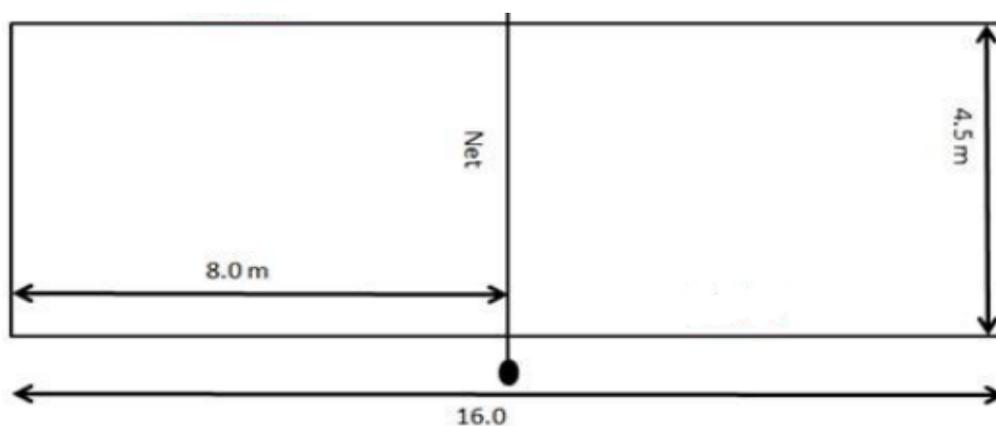
ponto, 0 a 15. Em caso de um empate, em 40 a 40, o próximo ponto é conhecido como “ponto de ouro”, pois será aquele que vai definir o ganhador do *Game*. Isso acontece pois o Beach Tennis é jogado com o sistema de pontuação *No-Ad*, ou seja, sem vantagem, por isso não é necessário abrir a vantagem de 2 pontos consecutivos para finalizar um *Game* que está empatado em 40 a 40, como acontece no Tênis.

Como o Beach Tennis, na maioria dos casos, é praticado em um espaço aberto onde o sol e o vento podem interferir bastante no jogo, os jogadores(as) trocam de lado na quadra. A troca acontece sempre quando a soma dos *Games* disputados for ímpar, ou seja, ao final do primeiro *Game*, no terceiro *Game*, quinto *Game* e assim sucessivamente até o finalizar o *Set*. A troca de lado também acontece ao final do primeiro *Set* caso o número total de *Games* do primeiro *Set* seja ímpar. Caso contrário, a mudança acontece no final do primeiro *Game* do segundo *Set*. Durante o *Tie-break*, a troca de lado acontece após o primeiro ponto, depois a cada 4 pontos.

#### 4.3.3 O espaço do jogo de Beach Tennis

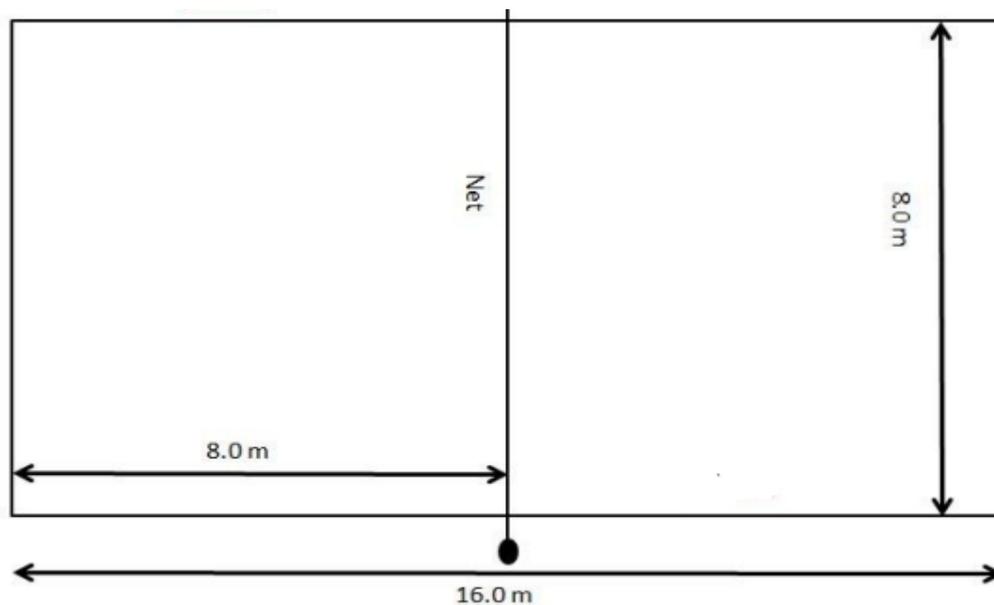
O Beach Tennis é praticado em uma quadra de areia delimitada com linhas que contrastem a cor da superfície e estejam claramente visíveis, conforme as normas estabelecidas no livro de regras de Beach Tennis da ITF (CBT, 2020), com uma medida 16m de comprimento por 4,5m de largura para o jogo individual, conforme a Figura 1; e de 16 metros de comprimento por 8m de largura para o jogo de duplas, conforme a Figura 2. Vale destacar que sempre que a bola tocar qualquer parte da linha, é considerada uma bola boa, pois a linha é tida como uma parte da quadra.

Figura 1 – Medidas da quadra de jogo de Beach Tennis simples.



Fonte: Livro de regras do Beach Tennis 2020, p.23.

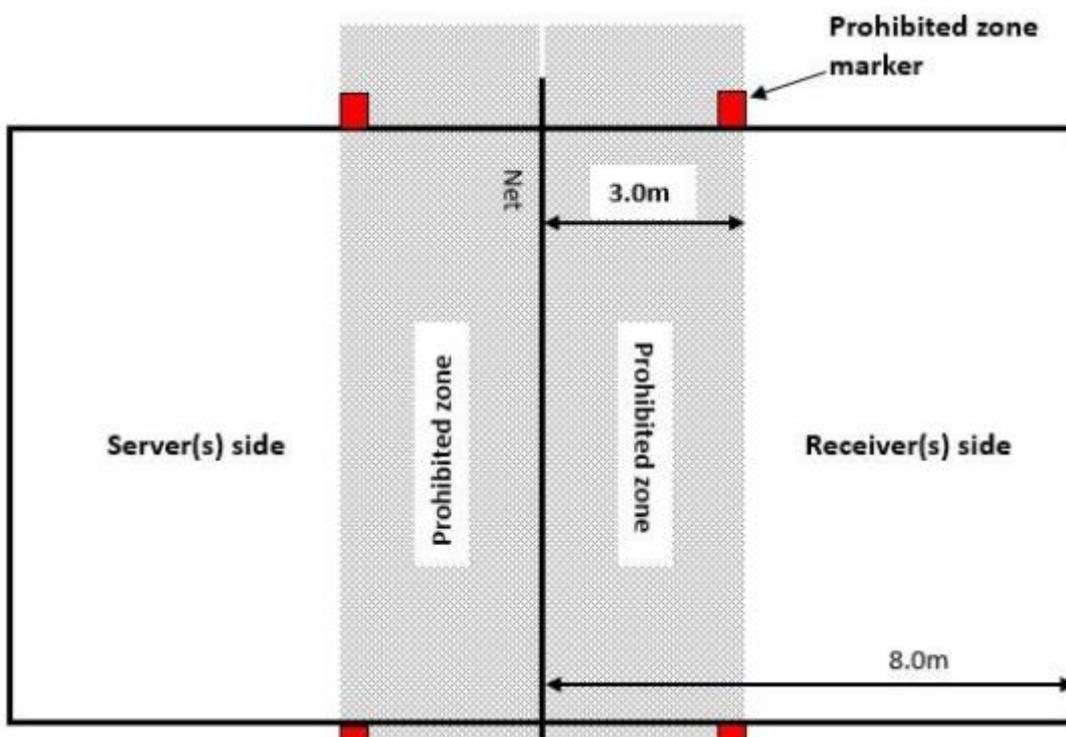
Figura 2 – Medidas da quadra de jogo de Beach Tennis de duplas.



Fonte: Livro de regras do Beach Tennis 2020, p.23.

As linhas laterais possuem uma marcação que fica a 3 metros da rede para cada lado da quadra, onde nenhum jogador (a) pode invadir esse espaço antes que o saque aconteça, conforme a área acinzentada da Figura 3.

Figura 3 – Marcação da zona proibida.



Fonte: Livro de regras do Beach Tennis 2020, p.14.

Além disso, a quadra é dividida por uma rede com uma malha feita de forma que bola não possa passar por ela. Essa rede deve estar a uma altura de 1,70m do chão. Em casos de competições masculinas a nível profissional e alguns casos de torneios regionais, desde que sempre especificado previamente no regulamento, a rede deve ser ajustada a uma altura de 1,80m.

#### 4.3.4 Os materiais do jogo de Beach Tennis

Nesse subcapítulo serão apresentados os materiais utilizados nessa prática motriz. Para jogar Beach Tennis, utiliza-se uma bola e cada jogador (a) faz uso de uma raquete. Esses materiais possuem especificações que serão apresentadas abaixo, conforme o livro de regras de Beach Tennis da ITF (CBT, 2020)

##### 4.3.4.1 A Bola

A bola utilizada para a prática de Beach Tennis é semelhante a uma bola de Tênis. É uma bola de estágio 2, ou seja, possui baixa pressão quando comparada a uma bola de Tênis. Além disso, para uma bola ser aprovada pela ITF, ela deve possuir um peso de 36 a 46,9g, além de um tamanho de 6 a 6,86cm. A maioria das bolas de Beach Tennis são de cor laranja e amarela, porém, devido à dificuldade para ver a bola em um jogo que está sendo transmitido por vídeo, algumas cores alternativas estão sendo testadas, sendo que algumas já foram aprovadas e podem ser utilizadas, como azul e amarelo, roxo e amarelo ou roxo e laranja, conforme a Imagem 1.

Imagem 1 – Bolas de Beach Tennis.



Fonte: Decathlon (2022).

#### 4.3.4.2 A Raquete

A raquete não deve exceder 50cm de comprimento entre a ponta do cabo até a outra extremidade, chamada de cabeça da raquete. A superfície de impacto ou cabeça da raquete é onde a bola irá bater na raquete. Esta não pode conter cordas, bem como não deve ter mais de 30cm de comprimento e 26cm de largura e seus orifícios (furos) não podem ter mais de 13mm de diâmetro, com exceção dos furos do coração da raquete, os quais ficam entre o cabo e a cabeça. Em relação a espessura, que é a distância entre uma superfície de contato e a outra, esta não deve ser maior do que 38mm. Atualmente, a maioria das raquetes possui o comprimento máximo de 50cm e de 20 a 22mm de espessura, conforme a Imagem 2.

Imagem 2 - Raquete de Beach Tennis.



Fonte: Adaptado de Netshoes (2022).

As raquetes de Beach Tennis sofreram diversas mudanças. Na década de 80 e 90, as raquetes tinham quase 800g e eram feitas de madeira compensada. Já hoje,

são feitas de diversos materiais onde podemos destacar a fibra de vidro, o carbono e o kevlar, com o preenchimento em goma de EVA, o que resultou principalmente na diminuição do peso, o qual varia entre 330 e 400g. Além disso, é possível proporcionar características como o controle, potência ou leveza (MOREIRA, 2017; SANTINI; MINGOZI, 2017).

Com base nessas características destacadas sobre o Beach Tennis, o capítulo a seguir permeará a Praxiologia Motriz a fim de fundamentar conceitualmente a abordagem para posteriormente desvelar a Lógica Interna desta modalidade a partir desses conceitos.

## 5. PRAXIOLOGIA MOTRIZ

A Praxiologia Motriz se constitui como uma teoria científica pautada no estudo da lógica interna das práticas motrizes (PARLEBAS, 1999; LAGARDERA; LAVEGA, 2003). É responsável por analisar o funcionamento de uma prática motriz, que pode ser um jogo ou uma modalidade esportiva, aprofundando conhecimentos sobre sua dinâmica de funcionamento e ações utilizadas para a prática e suas especificidades.

A principal e mais completa obra que trata sobre Praxiologia Motriz é o léxico organizado por Parlebas, intitulado “*Jeux, Sports et Sociétés. Lexique de Praxeologie Motrice*”, na qual os conceitos e termos aparecem em ordem alfabética na qual o autor define e explica cada terminologia utilizada” (SCHMIDT, p. 45, 2021). Essa obra é dividida em sete categorias: conceitos básicos, modelização, pedagógica, semiomotriz, socioinstitucional, decisão e interação (PARLEBAS, 1999; FOLLMANN, 2019; SCHMIDT, 2021). Devido à complexidade e quantidade dos conceitos que o léxico de Praxiologia Motriz apresenta, apenas alguns conceitos serão utilizados para este trabalho de modo a possibilitar uma melhor compreensão. O Quadro 1 apresenta uma síntese desses conceitos.

Quadro 1 – Síntese dos conceitos da Praxiologia Motriz.

CONCEITO	SÍNTESE
<b>Lógica interna</b>	Estabelece a estrutura de uma prática motriz, a partir das regras, considerando a interação dos jogadores com os demais jogadores, com o tempo, com o espaço e com o material.
<b>Ação motriz</b>	É a realização das condutas motrizes dos jogadores que atuam em uma determinada situação motriz.
<b>Conduta motriz</b>	É quando o jogador realiza a ação motriz com um significado, ou seja, com características pessoais que emitirão mensagens aos demais jogadores.
<b>Interação motriz</b>	A partir das interações de cooperação e/ou oposição, define como as ações motrizes serão realizadas, o que interfere na conduta motriz.
<b>Sistema de Classificação CAI</b>	Instrumento de análise que permite conhecer a essência de um jogo e/ou esporte
<b>Universais Ludomotores</b>	São modelos operativos através dos quais se pode identificar e descrever as condições que caracterizam a estrutura básica de qualquer jogo e esporte.

Fonte: FOLLMANN (p. 39, 2019).

## 5.1 AÇÃO MOTRIZ, LÓGICA INTERNA E CONDUTA MOTRIZ

Para Parlebas (2001, p. 354), a Praxiologia Motriz é caracterizada como “a ciência da Ação Motriz e especialmente das condições, modos de funcionamento e resultados do seu desenvolvimento”. Parlebas (2001) entende que todas as práticas motrizes se constituem de sistemas praxiológicos, o que remete a uma complexa trama de relações que só podem e devem ser entendidas em seus contextos, dando origem às Ações Motrizes particulares de cada prática motriz. Assim, a Ação Motriz constitui-se como “processo de realização das condutas motrizes de um ou vários sujeitos que atuam em uma situação motriz determinada” (PARLEBAS, 2001, p. 41).

Pode-se afirmar que a Praxiologia Motriz objetiva estudar a Lógica Interna dos jogos e dos esportes (LAGARDERA; LAVEGA, 2003). A Lógica Interna de um jogo origina-se de suas regras, onde constam permissões e proibições relativas à atuação dos participantes. O conceito de lógica interna remete à forma como os participantes podem interagir com o espaço, com o tempo, com o material e com os demais jogadores, condicionado diretamente a partir das regras que regem determinada prática motriz (PARLEBAS, 2001; RIBAS, 2014).

A conduta motriz “é o comportamento motor enquanto portador de significado” (PARLEBAS, 2012, p. 85). Ou seja, a conduta motriz é a forma particular como cada jogador realiza uma Ação Motriz que emite uma mensagem, principalmente através do seu comportamento motor, carregada de significado aos demais jogadores.

## 5.2 INTERAÇÃO MOTRIZ E O SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO CAI

O jogador, ao atuar em um jogo ou esporte, poderá ou não estabelecer relações diretas com outros jogadores. Parlebas (2001, p. 269) afirma que “existe interação motriz quando durante a realização de uma tarefa motriz, o comportamento motor de um indivíduo influi de maneira observável no outro ou em vários dos participantes”. Ou seja, é possível afirmar que os jogadores comunicam-se entre si quando estão atuando em uma prática motriz.

Nesse sentido, essa comunicação práxica é dividida em Comunicação Práxica direta e Comunicação Práxica indireta (PARLEBAS, 2001; LAGARDERA e LAVEGA, 2003). “A Comunicação Práxica direta é composta pela comunicação motriz e pela contracomunicação motriz, formas básicas de possíveis interações estabelecidas

entre os jogadores” (LANES et. al. 2017). Todas as interações de cooperação que ocorrem entre jogadores de uma mesma equipe são chamadas de comunicação motriz e, sempre que interações de oposição ocorrem entre jogadores, essas interações são chamadas de contracomunicação motriz.

A Comunicação Prática indireta é dividida em comunicação praxêmica e comunicação gestêmica (PARLEBAS, 2001). O código praxêmico é a conduta motriz de um jogador observável e interpretada como sinal e, a partir disso, adota-se um comportamento tático ou relacional correspondente a esse sinal percebido (LAGARDERA; LAVEGA, 2003). Como, por exemplo, quando um defensor se reposiciona na quadra em decorrência de um reposicionamento do atacante (adversário). Os gestêmas “estão ligados diretamente aos gestos previamente determinados que utilizamos para comunicar-se com os companheiros, como por exemplo, sinalizar com os dedos o número dois para indicar qual jogada será utilizada na cobrança de uma falta no Futsal” (FRIEDRICH, 2019, p.18).

Para ilustrar o que foi dito acima, a Figura 4 busca apresentar a Comunicação Prática de forma resumida em um esquema.

Figura 4 – Comunicação Prática.

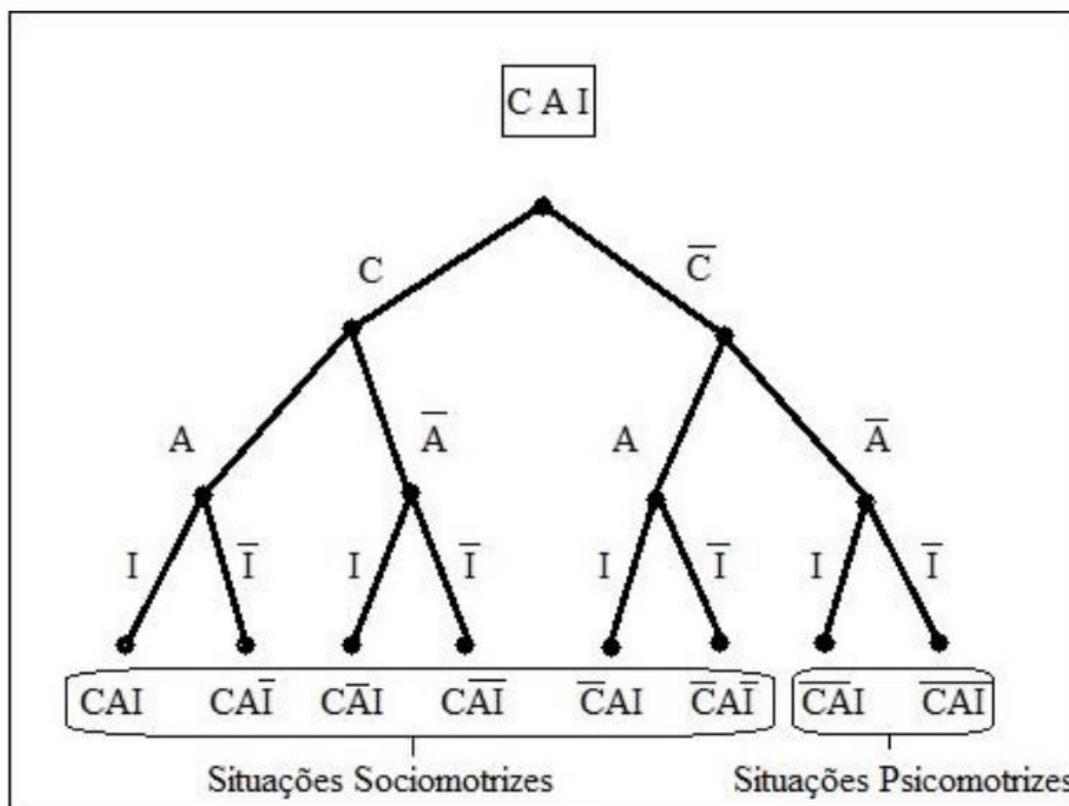


Fonte: LANES ET. AL. (2017, p.04)

A partir do espaço físico de prática e das relações de interação dos jogadores, Parlebas construiu um sistema para classificar jogos e esportes, o Sistema de Classificação CAI. Segundo Ribas (2014), o nome do sistema surge baseado na

presença ou ausência das interações dos jogadores com companheiros (C), adversários (A) e à incerteza (I) do entorno físico de prática, conforme a Figura 5.

Figura 5 – Sistema de Classificação CAI.



Legenda: C: presença de companheiro (s);  $\bar{C}$ : ausência de companheiro (s); A: presença de adversário (s);  $\bar{A}$ : ausência de adversário (s); I: incerteza do meio de prática;  $\bar{I}$ : sem incerteza no meio de prática.

Fonte: SCHMIDT (2021, p. 51.)

A partir disso é possível afirmar que as práticas que não possuem interação entre os jogadores são chamadas de psicomotrizs, como é o caso das provas individuais de natação, ginástica, atletismo, esqui, canoagem e voo livre. Já os jogos e esportes sociomotrizs possuem interação de cooperação (comunicação) e/ou oposição (contracomunicação) entre os jogadores, como, por exemplo, judô, tênis, voleibol e basquete.

É possível classificar os jogos e esportes em relação ao seu entorno físico que é praticado. Cada prática motriz pode ser classificada em estável, como é o caso das quadras e pistas de atletismos; ou incerto, como, por exemplo, em um campo de futebol de areia ou na neve para a prática de esqui, o que exige uma leitura e

interpretação desse meio tendo em vista que isso pode alterar a dinâmica do jogo com algum imprevisto, diferente do entorno físico estável.

Além do CAI, a Praxiologia Motriz dispõe de outras inúmeras ferramentas, das quais se destacam os Universais Ludomotores.

### 5.3 UNIVERSAIS LUDOMOTORES

O idealizador dos Universais dos jogos esportivos, Parlebas (1999, p. 431), os define como “modelos operativos que representam as estruturas básicas de funcionamento de todo jogo esportivo e que são portadores de sua Lógica Interna”. Os Universais são constituídos por sete parâmetros, todos com a finalidade de explicar as práticas motrizes em concordância com as regras dele. São eles: a rede de comunicação Motriz, os gestemas, os praxemas, papéis, subpapéis, o sistema de pontuação e a rede de interação de marca (RIBAS, 2010). Fagundes e Ribas (2017, p. 142) apresentam uma síntese desta ferramenta:

Por sua etimologia, o termo “universal” foi empregado ao considerar a concepção sistêmica adotada pela Praxiologia Motriz em relação aos jogos e esportes, para indicar modelos que permeassem e caracterizassem essas manifestações. Dessa maneira, ao constituir-se os Universais, assume-se a premissa de que os modelos estão presentes de maneira subjacente em todas as práticas motrizes e que evidenciam seu funcionamento e sua identificação legítima ao desvelar e, principalmente, analisar suas características específicas. Essa sistematização dos critérios de análise dos Universais baseia-se em modelos operatórios que tem por finalidade revelar a lógica interna dos sistemas praxiológicos, bem como possibilitar sua compreensão.

A seguir cada um dos conceitos dos modelos operatórios será caracterizado com o intuito de compreender a relevância dessa ferramenta para analisar a Lógica Interna de determinado jogo ou esporte.

#### 5.3.1 Rede de Comunicação Motriz

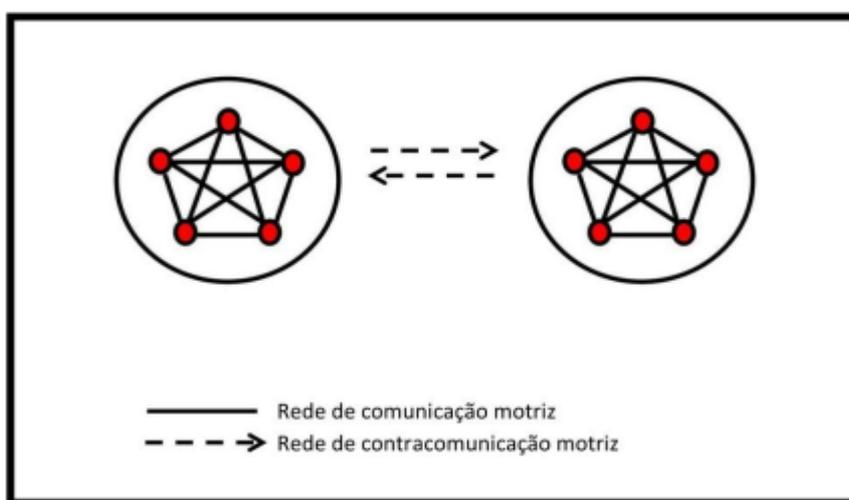
A Rede de Comunicação Motriz é definida por Parlebas (2001, p. 387) como um “gráfico cujos vértices representam os jogadores e cujos arcos simbolizam as comunicações e/ou contracomunicações motrizes permitidas pelas regras do jogo”. Esse gráfico explica todas as possibilidades de interação instrumentais permitidas

entre os jogadores (PARLEBAS, 2016). Parlebas (2003) afirma que essas interações motrizes podem ser diretas ou indiretas. Conforme SCHMIDT (2021, p. 57):

As interações diretas são interações motrizes essenciais regidas e sancionadas explicitamente pelo código de jogo e a qual define as características instrumentais das relações de oposição e/ou cooperação que os participantes mantêm, tratando de atos claramente observáveis e identificáveis: como passes, cargas, arremessos, golpes, etc.

Segundo Parlebas (2001), a partir do gráfico da Rede de Comunicação Motriz, diferentes jogos podem ser comparados, de modo a encontrar semelhanças ou não entre as estruturas, conforme a Figura 6, que apresenta a Rede de Comunicação do Basquetebol e Futsal que são semelhantes. Isso pode facilitar a compreensão de como atuar por parte dos jogadores e de como ensinar essa prática motriz por parte professores, em especial quando essa prática motriz é nova no contexto.

Figura 6 – Rede de Comunicação do Basquetebol e Futsal.



Fonte: SCHMIDT (2021, p. 59)

Schmidt (2021, p. 60) afirma que “nesse modelo tem-se duas equipes (uma dentro de cada um dos círculos), cujos pontos estão representando cada jogador, as linhas contínuas representam as relações de cooperação, enquanto as linhas tracejadas demonstram as relações de oposição”. Nesse caso, os cinco jogadores de cada equipe comunicam-se entre si e se contracomunicam com a equipe adversária (FOLLMANN, 2019).

É fundamental que o processo de cooperação (comunicação) seja facilitado entre os companheiros e, ao mesmo tempo, o processo de oposição (contracomunicação) deva ser dificultado entre as equipes. Para isso, é importante que os jogadores se conheçam, pois isso acarretará uma boa leitura da Comunicação Prática e, conseqüentemente, no sucesso da prática (FOLLMANN, 2019).

### 5.3.2 Os Gestemas

Os gestemas ou códigos gestêmicos são uma das “formas de comunicação que facilitam as ações de relação entre os jogadores (RIBAS, 2014, p. 38). Segundo Follmann (2019) e Friedrich (2019), ocorrem quando um jogador levanta o braço para pedir a bola ou um jogador sinaliza um número com os dedos para indicar uma jogada previamente combinada que será utilizada em cobrança de falta. Segundo Parlebas (2001), é uma classe de atitudes, mímicas, gestos e comportamentos motores utilizados para substituir a fala. Esses gestos, segundo Parlebas (2001), podem ser de dois tipos: unívocos ou particulares. Todas as informações que poderão ser decodificadas por jogadores de ambas as equipes são caracterizadas como gestemas unívocos. Por outro lado, sempre que podem ser decodificados apenas por jogadores da mesma equipe, são classificados como gestemas particulares (PARLEBAS, 2001; SCHIMIDT, 2021).

### 5.3.3 Os Praxemas

Os praxemas, ou código praxêmico, são a conduta motriz de um jogador observáveis e interpretadas como um sinal. A partir disso, adota-se um comportamento tático ou relacional correspondente a esse sinal percebido (LAGARDERA e LAVEGA, 2003). Segundo Ribas (2014, p.39), o praxema estabelece um tipo de comunicação que facilita a coordenação com um companheiro ou a leitura corporal da ação de um adversário. Nesse sentido, os praxemas correspondem à conduta motriz de um jogador e são interpretadas como um signo.

A leitura de um praxema é um processo que se inicia na identificação e nas possibilidades de ação que um jogador tem, chegando na leitura dos comportamentos e características pessoais do jogador (FOLLMANN, 2019). A mesma autora afirma que é importante conhecer ao máximo as características dos companheiros e adversários, de modo a facilitar as ações de cooperação ou antecipar possíveis ações que os adversários irão realizar (FOLLMANN, 2019). Para estimular e desenvolver essa leitura praxêmica, é fundamental que os professores e jogadores realizem atividades em que a técnica não seja trabalhada de forma isolada e fragmentada. Utilizando o Handebol como exemplo, quando um jogador cobrar uma penalidade de

sete metros, terá um adversário (goleiro) com o objetivo de evitar que esse gol aconteça, e o jogador que está realizando a cobrança será mais efetivo se realizar uma boa leitura praxêmica do goleiro. Por isso, ao ensinar um jogador a cobrar uma penalidade de sete metros, é necessário levar em consideração que, além da técnica de arremesso, o jogador deverá interpretar a conduta do goleiro.

#### **5.3.4 O Sistema de Papel Sociomotor**

O sistema de papel ou a rede de troca de papel sociomotor são classes de comportamentos motores associadas a um regulamento preciso em um jogo esportivo e estão associadas a um estatuto que codifica a prática (PARLEBAS, 2001). “Como pode-se perceber, o conceito de papel sociomotor está intimamente ligado ao próprio conceito de lógica interna, o qual nos invita a compreender as relações que o jogador deve ter com os outros participantes, com o espaço, com o tempo e com o material da prática” (SCHMIDT, 2021, p. 68).

Para definir o papel ou papéis de uma prática motriz, é necessário utilizar os seguintes critérios de classificação, sendo a relação de um jogador: com os demais jogadores (diretos e proibições em relação aos outros jogadores); com o espaço (direitos e proibições de como vai ser utilizado o espaço); com o tempo (condicionando as condutas motrizes, classificando a ordem de intervenção, a fim cumprir com o objetivo que é de finalizar uma partida); e com os materiais (permissões e proibições de manusear o material) (LAGARDERA e LAVEGA, 2003; FOLLMANN, 2019).

Para Parlebas (2001), em alguns jogos e esportes podem ocorrer trocas de papéis e, para isso, o mesmo distinguiu esta rede de troca em três grupos, sendo: rede de papéis fixos, onde o jogador assume um papel do início ao fim do jogo, como é o caso do futebol, no qual alguns participantes assumem o papel de jogador e outro participante o de goleiro; Rede de troca de papéis locais, em que existe mais de um papel e as trocas acontecem em uma mesma equipe, como, por exemplo, no voleibol, em que o sacador após realizar o saque, assume o papel de defensor, por exemplo; e Rede de troca de papéis gerais, onde acontece a troca de interações entre uma mesma equipe (companheiros se tornam adversários e vice-versa).

### 5.3.5 O Sistema de Subpapel

O subpapel é definido como “a sequência ludomotriz de um jogador considerada como unidade básica de funcionamento de um jogo esportivo” (PARLEBAS, 2001, p. 430). Segundo Schmidt (2021, p. 70), “o subpapel remete a um tipo de conduta motriz que agrupa ações consideradas estrategicamente equivalentes”. Parlebas (2001) afirma que um jogador tem múltiplas maneiras de passar a bola para um companheiro (com uma mão, com as duas, parado, correndo etc.), porém essas diferentes formas se agrupam no subpapel “passar”.

Esse sistema, segundo Lagardera e Lavega (2003), diz respeito aos princípios de ação que o jogador pode efetuar de acordo com o papel que assume no jogo. Follmann (2019) usa o Handebol como exemplo, em que o papel do jogador de linha que está com a posse da bola pode realizar um princípio de ação (um passe, uma finta, um drible). Logo, passar, driblar e fintar são subpapéis que poderão ser assumidos pelo jogador de linha. Por fim, Lavega (2008) nos traz a informação de que os subpapéis, por serem desenvolvidos a partir dos papéis, são mais numerosos e apontam as maneiras diretas que o jogador poderá atuar no jogo.

### 5.3.6 O Sistema de pontuação

Segundo Parlebas (2001, p. 421) este sistema é a “rede de acertos, vitórias ou pontos conseguidos pelos jogadores ou equipes, previstos explicitamente pelas regras do jogo, no que se refere ao desenvolvimento, bem como, a designação eventual dos ganhadores e perdedores”. Ou seja, esse sistema irá registrar os pontos, acertos ou vitórias de cada jogador ou equipe. No Basquetebol, o que regulamenta o término do jogo é o tempo, e ganha a equipe que realizar o maior número de pontos. Já o Tênis é dividido em *Sets* onde, conforme o regulamento de cada competição, o jogador ou dupla que ganhar dois ou três *Sets* primeiro vence a partida.

Lagardera e Lavega (2003) apontam que os jogos e esportes podem ser classificados em cinco categorias, sendo: 1) Redes com tempo limite, em que vence o jogador ou equipe com a maior pontuação dentro de um determinado tempo (exemplo: Basquetebol, Handebol, Futebol etc.); 2) Redes com pontuação limite, onde vence o jogador ou equipe que atingir a pontuação predeterminada primeiro (exemplo: Voleibol, Tênis, etc.); 3) Rede com pontuação limite e tempo limite, ou seja, se uma pontuação previamente estabelecida não for alcançada por um jogador ou equipe

dentro do tempo pré-determinado, vence quem tiver a maior pontuação (exemplo: Judô, Boxe etc.); 4) Rede em que a prática ocorre e termina de acordo com sua própria lógica de realização, ou seja, através da distância percorrida ou pelo tempo (exemplo: Atletismo, Boliche etc.); 5) Sistemas sem fim, jogos que não tem um final estabelecido (exemplo: jogos tradicionais (Esconde – Esconde) etc.).

“Dessa forma, o entendimento do sistema de pontuação de um jogo esportivo surge como determinante para compreensão e entendimento da lógica interna de uma prática, no sentido de possibilitar ações estratégicas, bem como, didático-pedagógicas” (SCHMIDT, 2021, p. 66). “A natureza do sistema de pontuação implica em condutas estratégicas extremamente variáveis, reflete seguramente em algumas características da lógica interna dos jogos esportivos” (PARLEBAS, 2001, p. 421).

### **5.3.7 A Rede de Interação de Marca**

“Diferente da Rede de Comunicação Motriz que apresenta as possibilidades de interação dos jogadores, a Rede de Interação de Marca tem por objetivo ressaltar as relações necessárias para ganhar ou perder um jogo” (FOLLMANN, 2019, p. 47). “Esse universal é muito esclarecedor ao definir qual o tipo de interação motriz que realmente vale para que os objetivos do jogo esportivo sejam alcançados, tem ligação com a pontuação ou com a troca de papel pelos participantes” (SCHMIDT, 2021, p. 62). Parlebas (2001, p. 393) conceitua rede de interação de marca como “gráfico de um jogo esportivo que representa o conjunto de interações de marca de cooperação e oposição previstas pelas regras para todos os jogadores” e interação de marca Parlebas (2001, p. 267), é definida como “comunicação ou contracomunicação motriz que permite alcançar os objetivos codificados de um jogo esportivo e que tem um estatuto lúdico valorizado na modificação da pontuação ou na troca de status sociomotor”.

As três grandes categorias da Rede de Interação de Marca são: 1) Rede de Interação de Marca antagonica, sendo as relações de oposição que determinam o êxito, como, por exemplo, no Futebol; 2) Rede de Interação de Marca cooperativa, sendo as relações de cooperação que determinam o êxito, como em um jogo entre duas equipes onde vence a qual realizar 10 passes primeiro; 3) Rede de Interação de Marca mista, onde as relações de cooperação e oposição que determinam o êxito, como nos jogos tradicionais (LAGARDERA; LAVEGA, 2003).

Nesse capítulo, optou-se por apresentar os conceitos da Praxiologia Motriz e seus conceitos de forma direta e breve, porém serão aprofundados no próximo capítulo, no qual faremos a análise praxiológica do Beach Tennis.

## **6. PRAXIOLOGIA MOTRIZ E BEACH TENNIS: A SISTEMATIZAÇÃO DOS ELEMENTOS DA LÓGICA INTERNA**

Após apresentar a Praxiologia Motriz, o presente capítulo tem como intuito utilizar esta teoria para sistematizar os elementos do jogo de Beach Tennis através das ferramentas de análise – Sistema de Classificação CAI e Universais Ludomotores – para compreender a Lógica Interna dessa prática motriz e, conseqüentemente, seu funcionamento.

### **6.1 O SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO CAI E O BEACH TENNIS**

O Sistema de classificação CAI classifica os jogos e esportes a partir do espaço físico de prática e das relações de interação dos jogadores. Segundo Ribas (2014), o nome do sistema surge baseado na presença ou ausência das interações dos jogadores com: companheiros (**C**), adversários (**A**) e a incerteza (**I**) do entorno físico de prática.

Toda prática motriz que possui interação entre os jogadores, seja entre companheiros de equipe (**C**), adversários (**A**) ou, simultaneamente, entre companheiros de equipe e adversários (**CA**), é classificada como uma prática sociomotriz. Nesse sentido, o Beach Tennis é uma prática sociomotriz, independentemente se for praticada no formato simples, um jogador contra outro, sem a presença de companheiro ou no jogo entre duplas. Nesse caso, com a presença de companheiro e adversários. Também é possível classificar os jogos e esportes a partir da incerteza (**I**) do entorno físico de prática.

O jogo de Beach Tennis originalmente é praticado em espaços abertos ao ar livre. Devido a isso, algumas questões como a chuva, o sol e, em especial, o vento, influenciam muito na trajetória da bola e, conseqüentemente, na maneira de jogar, o tornando essa prática motriz com incerteza (**I**) causada pelo entorno físico de prática. Porém, em diversas regiões do mundo, em especial nas regiões que apresentam uma quantidade elevada de chuvas ou estações do ano com temperaturas muito baixas, o Beach Tennis começou a ser praticado em locais fechados, alterando a forma de jogá-

lo, pois quando praticado em local fechado, Beach Tennis não recebe influência de alguns elementos do entorno físico, como o vento, chuva e sol. Devido à metodologia utilizada nesse estudo, não é possível afirmar que a areia é um fator de incerteza na prática, pois não causa uma interferência direta sob o material utilizado no jogo, assim como acontece no futebol de areia, onde a bola sofre uma alteração de trajetória ao bater em um desnivelamento da areia. Acreditamos que a areia não gera uma influência direta nas ações dos jogadores, porém para desvelar isso, deve ser realizado um estudo mais específico com uma metodologia voltada para este fim.

A prática do Beach Tennis em um espaço aberto, devido às grandes influências que ocorrem no jogo, deve ser considerado por professores e jogadores da modalidade, pois a facilidade ou dificuldade em jogar o jogo em local aberto ou fechado, ou seja, as incertezas ou não, causadas pelo entorno físico do local de prática, influenciam diretamente na maneira de jogar e, conseqüentemente, no desempenho.

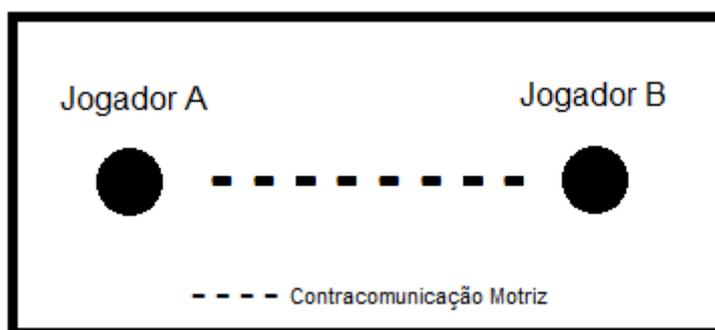
Com base no sistema de Classificação CAI que foi apresentado na página 37, podemos classificar o Beach Tennis de quatro formas, sendo um jogo sociomotriz **CAI**, quando jogado entre duplas em um espaço ao ar livre devido a presença de companheiros, adversários e incerteza no meio em que é praticado; um jogo sociomotriz **CAĪ**, quando jogado entre duplas em espaço fechado devido à presença de companheiros e adversários e sem a presença de incerteza no meio em que é praticado; um jogo sociomotriz **ĈAI**, quando jogado no formato de simples, ou seja, um jogador contra outro em um espaço ao ar livre, devido à presença do adversário e a incerteza no meio em que é praticado; e em um jogo sociomotriz **ĈAĪ**, quando jogado no formato de simples, ou seja, um jogador contra outro em espaço fechado, devido a presença do (a) adversário (a), e sem a presença de companheiro e de incerteza no meio em que é praticado.

## 6.2 A REDE DE INTERAÇÃO MOTRIZ DO BEACH TENNIS

Conforme citado no capítulo anterior, a rede de interação motriz de uma prática motriz revela as interações essenciais e distintas possibilidades de comunicação motriz (interação de cooperação entre companheiros) e contracomunicação (interação de oposição entre adversários) dos jogadores.

O Beach Tennis apresenta duas redes de interação motriz, pois pode ser praticado de forma individual (um jogador contra outro) ou em duplas (uma dupla contra a outra). No caso do jogo praticado de forma individual, não existe uma relação de cooperação, apenas de oposição, conforme a Figura 7. Sendo assim, é fundamental que cada jogador realize uma boa leitura da conduta motriz do seu adversário, ou seja, de seus gestos corporais, o que o levará, a partir dessa leitura, a tomar boas decisões do que fazer em cada situação dentro do jogo, e, ao mesmo tempo, contracomunicar-se da melhor maneira possível. Ou seja, esconder ao máximo o que fará para dificultar a leitura e as decisões do adversário.

Figura 7 – Rede de Interação Motriz do Beach Tennis praticado individualmente.

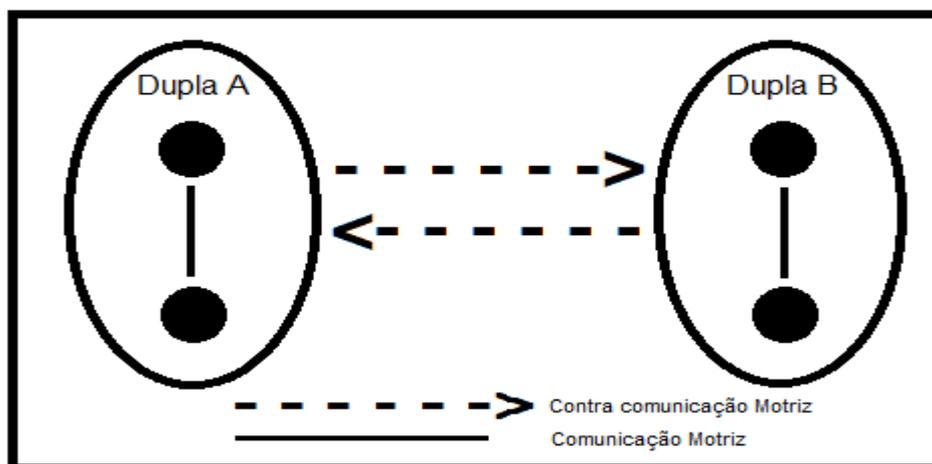


Fonte: Elaborado pelo autor.

Quando o Beach Tennis é praticado entre duplas, além dessa rede de contracomunicação que existe entre os adversários, existe uma rede de comunicação (cooperação) entre os jogadores da dupla, conforme Figura 8. Essa comunicação entre companheiros é fundamental em vários momentos do jogo, como, por exemplo no saque, onde um jogador pode fazer um gesto indicando onde irá sacar para seu companheiro posicionar-se na quadra e aguardar algumas possíveis devoluções da bola, antecipando-se e surpreendendo o adversário, conquistando o ponto.

Segundo Follmann (2019), é fundamental que os companheiros se conheçam para que o processo de cooperação seja facilitado e dificultem o processo de contracomunicação, pois quanto melhor os jogadores compreenderem essas relações, melhor poderão realizar o processo de leitura práxica e tomada de decisão, com influência direta no êxito da prática.

Figura 8 – Rede de Interação Motriz do Beach Tennis praticado em duplas.



Fonte: Elaborado pelo autor.

### 6.3 OS GESTEMAS E PRAXEMAS DO BEACH TENNIS

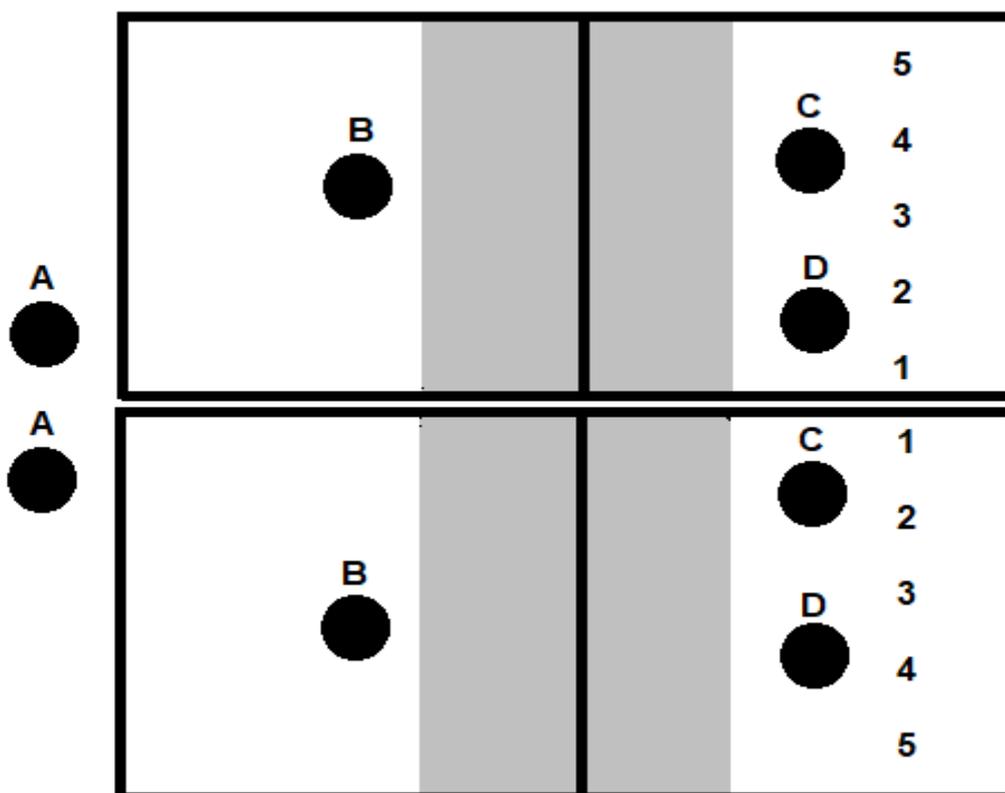
Os códigos gestêmicos (gestemas) são entendidos como “a classe de atitudes, mímicas, gestos e comportamentos motores colocados em prática para transmitir uma pergunta, indicação, ordem tática ou relacional, como simples substituição da palavra” (PARLEBAS, 2001, p. 238). Sempre que em um jogo ou esporte existem relações de cooperação, esses jogadores precisam se comunicar e, devido a presença de adversários, isso deve acontecer de forma que esses adversários não compreendam. Para isso, comumente a fala é substituída por gestos. Esses gestos, segundo Parlebas (2001), podem ser de dois tipos: unívocos ou particulares.

Todas as informações que poderão ser decodificadas por jogadores de ambas as equipes são caracterizadas como gestemas unívocos. Por outro lado, sempre que podem ser decodificados apenas por jogadores da mesma equipe, são classificados como gestemas particulares (PARLEBAS 2001; SCHIMIDT, 2021).

Um exemplo em que geralmente os jogadores de uma dupla se comunicam por gestemas é antes da realização do saque. É estabelecido, de modo geral, a numeração de um a cinco, realizada pelo companheiro (a) do sacador (a) com uma

das mãos, escondida atrás da raquete para marcar a posição onde a bola deve ir, a fim de que essa dupla estipule algumas possibilidades de retorno da bola, já pensando na jogada da terceira bola. Ou seja, no segundo toque na bola que será realizado pela dupla que executou o saque. É importante destacar que a indicação do número um, de modo geral, significa o saque na paralela e cinco na diagonal. Também é permitido que o sacador utilize qualquer posição do fundo da quadra para sacar, dessa forma, a paralela é definida a partir da posição ocupada pelo sacador no fundo da quadra, conforme Figura 9. Essa definição do que cada número representa é mundialmente utilizada, porém, nada impede que os jogadores deem novos significados para cada número.

Figura 9 – Posições predefinidas para direcionamento do saque.



Legenda: A: Sacador; B: Companheiro do sacador; C: Recebedor e D: Recebedor;  zona restritiva.  
Fonte: elaborado pelo autor.

Apesar dessa linguagem por números ser utilizada mundialmente, ela é um gestema particular, e é isso que deve ser priorizado, pois o objetivo é essa combinação é não ser compreendida/visualizada pela dupla adversária. No entanto, esse gestema pode se tornar unívoco quando percebido pela dupla adversária, pois

essa dupla poderá se reposicionar e traçar diferentes estratégias de devolução do saque justamente por saber onde ele será direcionado.

Os praxemas ou códigos praxêmicos são a conduta motriz de um jogador, observadas e interpretadas como um sinal. A partir disso, é adotado um comportamento tático ou relacional correspondente a esse sinal percebido (LAGARDERA; LAVEGA, 2003). Nesse sentido, os praxemas correspondem a conduta motriz de um jogador e são interpretados como signos.

Um dos principais praxemas do Beach Tennis também está associado ao saque. Conforme a Figura 9, é possível identificar o posicionamento tático dos três jogadores na quadra diretamente associado à posição na qual o sacador escolheu para realizar o saque. De forma comum, os jogadores que irão receber o saque se posicionam de forma a ocupar as menores trajetórias da bola, sendo sempre a trajetória paralela da bola e o meio da quadra.

#### 6.4 OS PAPEIS SOCIOMOTORES DO BEACH TENNIS

O sistema de papel ou a rede de troca de papéis sociomotores está ligado ao conceito de Lógica Interna e visa compreender as relações que o jogador deve ter com os outros participantes, com o espaço, com o tempo e com o material de prática.

Parlebas (2001) afirma que em alguns jogos e esportes podem ocorrer trocas de papéis e, para isso, distinguiu esta rede de troca em três grupos, sendo: rede de papéis fixos, onde o jogador assume um papel do início ao fim do jogo, como é o caso do futebol, no qual alguns participantes assumem o papel de jogador e outro participante o de goleiro; Rede de troca de papéis locais, em que existe mais de um papel e as trocas acontecem em uma mesma equipe, como, por exemplo, no voleibol, em que o sacador após realizar o saque, assume o papel de defensor, por exemplo; e Rede de troca de papéis gerais, onde acontece a troca de interações entre uma mesma equipe (companheiros se tornam adversários e vice-versa).

No Beach Tennis existe uma rede de troca de papéis locais, pois existe mais de um papel e as trocas acontecem em uma mesma dupla. Cada ponto disputado é dividido em dois momentos, sendo o primeiro momento o **saque**, que dá início à disputa do ponto, e, após a realização do saque, o **jogo** em si. É importante destacar que essa divisão foi feita pelo autor deste estudo para explicar como o jogo funciona.

No momento **saque** existem dois papéis caso o jogo for individual (1x1) ou três papéis caso o jogo for entre duplas (2x2), sendo: o **sacador**, jogador que possui o controle total da bola em uma das mãos e uma raquete em outra. Obrigatoriamente ele deve se posicionar em qualquer lugar do fundo e fora da quadra, também sendo ele quem irá tocar na bola com a raquete no início a disputa do ponto. Do outro lado da quadra o(s) jogador(es) assumem o papel de **recebedor**, este jogador empunha uma raquete e pode se posicionar em qualquer lugar da quadra com exceção da zona restritiva que fica a três metros da rede. É fundamental que este(s) jogador(es) assumam uma posição na quadra com base na leitura dos gestemas e praxemas gerados pelo(s) adversário(s).

Em caso de um jogo entre duas duplas, existe o papel de **companheiro do sacador**, este jogador empunha uma raquete e pode se posicionar em qualquer lugar da quadra, com exceção da zona restritiva, a qual fica a três metros da rede. Também é fundamental que esse jogador se comunique com o seu companheiro (sacador) para combinar onde direcionará o saque e, por consequência, assumam um posicionamento de acordo com o combinado.

Após o toque da bola com a raquete do sacador, o jogo muda do **momento saque** para o **momento jogo**. Nesse momento, existe apenas um papel, que o autor do presente estudo o definiu como **Jogador**, pois independentemente de o jogo estar sendo disputado de forma individual (1x1) ou entre duplas (2x2), todos os jogadores possuem as mesmas permissões e proibições. Sendo assim, obrigatoriamente os jogadores podem ocupar qualquer espaço na quadra e devem rebater a bola para o outro lado da quadra com a raquete com apenas um toque e sem passar a bola para o companheiro no caso de um jogo entre duplas.

Abaixo, no Quadro 2 e Quadro 3, pode-se ver, de forma resumida, as relações com os demais jogadores, espaço, materiais e tempo estabelecidos em cada um dos papéis assumidos por cada jogador em cada momento do jogo em duplas e individual respectivamente.

Quadro 2 – Relações estabelecidas no jogo de Beach Tennis de acordo com cada papel em cada momento do jogo de duplas.

	<b>Momento Saque</b>			<b>Momento Jogo</b>
<b>Papeis</b> →	Sacador	Recebedores do saque	Companheiro do sacador	Jogador
<b>Relação com os demais jogadores</b>	Coopera com o seu companheiro e se opõe aos adversários.	Se opõe aos adversários e coopera com o seu companheiro.	Coopera com o seu companheiro e se opõe aos adversários.	Se opõe aos adversários e coopera com o seu companheiro.
<b>Relação com o espaço</b>	Dará início a disputa de um ponto a partir do saque que deve ser executado de qualquer lugar do fundo e fora da quadra.	Pode se posicionar em qualquer lugar da quadra, com exceção da zona restritiva (3 metros da rede demarcado na lateral).	Pode se posicionar em qualquer lugar da quadra, com exceção da zona restritiva (3 metros da rede demarcado na lateral).	Pode atuar em qualquer lugar da quadra.
<b>Relação com o material</b>	Possui a posse da bola em uma das mãos e na outra a raquete para bater na bola (sacar) para o outro lado da quadra e dar início a disputa do ponto.	Empunha uma raquete.	Empunha uma raquete.	Empunha uma raquete e deverá rebater a bola para o outro lado da quadra afim de conquistar o ponto que está em disputa.
<b>Relação com o tempo</b>	Não possui tempo determinado para realizar o saque.	Não possui relação com o tempo, pois é um jogo de rebatidas de bola.	Não possui relação com o tempo, pois é um jogo de rebatidas de bola.	Não possui relação com o tempo, pois é um jogo de rebatidas de bola.

Fonte: elaborado pelo autor.

Quadro 3 – Relações estabelecidas no jogo de Beach Tennis de acordo com cada papel em cada momento do jogo individual.

<b>Papeis</b> ➡	<b>Momento Saque</b>		<b>Momento Jogo</b>
	Sacador	Recebedor do saque	Jogador
<b>Relação com os demais jogadores</b>	Se opõe ao adversário.	Se opõe ao adversário.	Se opõe ao adversário.
<b>Relação com o espaço</b>	Dará início a disputa de um ponto a partir do saque que deve ser executado de qualquer lugar do fundo e fora da quadra.	Pode se posicionar em qualquer lugar da quadra, com exceção da zona restritiva (3 metros da rede demarcado na lateral).	Pode atuar em qualquer lugar da quadra.
<b>Relação com o material</b>	Possui a posse da bola em uma das mãos e na outra a raquete para bater na bola (sacar) para o outro lado da quadra e dar início a disputa do ponto.	Empunha uma raquete.	Empunha uma raquete e deverá rebater a bola para o outro lado da quadra afim de conquistar o ponto que está em disputa.
<b>Relação com o tempo</b>	Não possui tempo determinado para realizar o saque.	Não possui relação com o tempo, pois é um jogo de rebatidas de bola.	Não possui relação com o tempo, pois é um jogo de rebatidas de bola.

Fonte: elaborado pelo autor.

## 6.5 OS SUBPAPEIS DO BEACH TENNIS

O subpapel remete a um tipo de conduta motriz que agrupa ações consideradas estrategicamente equivalentes (SCHMIDT, 2021, p. 70). Esse sistema diz respeito aos princípios de ação que o jogador pode efetuar de acordo com o papel que assume no jogo. Por exemplo, no Handebol, segundo Follmann (2019), o participante que assume o papel de jogador de linha e que está com a posse da bola pode realizar alguns dos

princípios de ação, como, por exemplo “finalizar uma bola no gol ou passar a bola para um companheiro” e isso pode ser realizado de diferentes formas (com uma mão, com as duas mãos, parado, correndo etc.). Devido à essas inúmeras maneiras de realizar essas ações, elas são agrupadas em subpapéis, como o finalizar ou passar, e estão diretamente associados à maneira que cada papel assumido por um participante poderá atuar no jogo.

Para desvelar os subpapéis, o Quadro 4 baseado em Parlebas (2001, 2003, 2016, 2017) e Schimidt (2021), apresenta os conceitos que foram utilizados como critérios para identificação e caracterização dos subpapéis do Beach Tennis. (metodologia).

Quadro 4 – Conceitos utilizados para caracterização dos subpapéis do Beach Tennis.

<b>Conceitos utilizados como critério para identificação e caracterização dos subpapéis do Beach Tennis.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subpapel é a sequência ludomotriz de um jogador considerado como unidade comportamental básica de funcionamento de um jogo esportivo;</li> <li>• É necessário conhecer a regra do jogo e ter em conta suas normas, e por outro lado, observar atentamente, os comportamentos desenvolvidos sobre o terreno;</li> <li>• Subpapel remete a tipos de condutas motrizes que agrupam ações julgadas equivalentes do ponto de vista estratégico;</li> <li>• Os subpapeis corresponderão a interações que levam os jogadores a tomar iniciativas e decisões motrizes (podendo ter êxito ou fracasso);</li> <li>• Tem unidade própria tanto dentro da lógica interna como na lógica estratégica do jogador;</li> <li>• Constitui-se uma sequência de ações motrizes que pode ser considerada como unidade mínima de interação tática do funcionamento operatório do jogo esportivo;</li> <li>• Deve-se caracterizar as ações elementares por um verbo;</li> <li>• Etiquetar cada subpapel com um verbo substantivo que destaque a interação dominante ligada a sequência observada;</li> <li>• A unidade estratégica elementar é, sem dúvida, o subpapel, ou seja, é ele que dá sentido aos elementos parciais cuja relação permite sua definição. Cada elemento parcial, cada indicador pode ser lido como um indício;</li> <li>• Cada subpapel apresenta fase de preparação, fase de execução e uma última de consolidação.</li> <li>• Para caracterização da função tática ou relacional, foi descrita a trajetória observável da bola em relação ao local de direcionamento na quadra adversária, partindo da posição em quadra do jogador que assumiu o subpapel.</li> </ul>

Fonte: adaptado de Schimidt (2021, p. 100).

Devido a esta análise praxiológica ser inédita, os subpapéis foram nomeados pela primeira vez, porém todos os nomes são similares ou arremetem aos populares fundamentos da modalidade, mas com um significado operacional estratégico. É importante ressaltar que um jogador de Beach Tennis utiliza vários subpapéis durante cada ponto, contudo, não obrigatoriamente todos eles, bem como essas escolhas são feitas “conforme suas estratégias, decisões motrizes, nível técnico-tático, motivações afetivas, relacionais, características e capacidades físicas, bem como, pelas características do ensino-aprendizagem da escola/academia” (SCHMIDT, 2021 p. 101).

Os subpapéis do Beach Tennis encontrados estão apresentados de forma resumida a seguir no Quadro 5, de acordo com cada um dos momentos e papéis do jogo e, na sequência, cada um deles será descrito detalhadamente. Durante o momento saque, foram identificados dois subpapéis, os quais podem ser assumidos por um participante em um jogo individual ou por três participantes em um jogo entre duplas. De forma específica, nos subpapeis que podem ser assumidos pelo papel jogador, foi levado em consideração sempre o direcionamento observável da bola a partir da posição assumida na quadra por cada um dos jogadores, sendo: **PR**: na paralela, **DG**: na diagonal, **EADV**: entre os adversários (esse somente presente em um jogo entre duplas), **PRE**: próximo a rede (utilizando como referência a zona restritiva), **FDQ**: no fundo da quadra, gerando, assim, 32 subpapeis no momento jogo e totalizando 35 subpapeis no Beach Tennis. Este é um primeiro estudo que buscar compreender os subpapeis do Beach Tennis, sendo assim, é possível que alguns não tenham sido citados e que novos estudos serão necessários para descobri-los.

Quadro 5 – Subpapeis do Beach Tennis.

Papeis	Momento Saque			Momento Jogo
	Sacador	Recebedor do saque ou recebedores*	Companheiro do sacador*	Jogador
Subpapeis	<b>Sacar</b>	<b>Em expectativa</b>	<b>Em expectativa</b>	<b>Em expectativa;</b> <b>Devolvedor do saque:</b> PR, DG, EADV*, PRE, FDQ; <b>Voleador:</b> PR, DG, EADV*, PRE, FDQ; <b>Smashador:</b> PR, DG, EADV*, PRE, FDQ; <b>Bloqueador:</b> PR, DG, EADV*, PRE, FDQ; <b>Gancheador:</b> PR, DG, EADV*, PRE, FDQ; <b>Lobeador:</b> PR, DG, EADV*; <b>Encurtador:</b> PR, DG, EADV*.

\* Somente quando o jogo é praticado em duplas. **PR:** na paralela, **DG:** na diagonal, **EADV:** entre os adversários\*, **PRE:** próximo a rede, **FDQ:** no fundo da quadra;

Fonte: elaborado pelo autor.

Para tornar cada subpapel mais compreensível, optou-se por apresentá-los individualmente, trazendo alguns conceitos. É importante salientar que “o subpapel não depende do êxito para existir, ou seja, mesmo que o jogador não conclua o mesmo da forma correta, ele o terá assumido” (FOLLMANN, 2019, p. 63).

O subpapel **sacar** é tomado pelo jogador que assume o papel de **sacador** no **momento saque**, obrigatoriamente sendo apenas um e o mesmo participante durante a disputa de um *game*. Ou seja, esse sacador irá assumir esse subpapel de quatro à sete vezes por *game*, pois, para ganhar e somar um *game* no placar, um participante ou a dupla devem fazer quatro pontos. Esse subpapel é fundamental, pois é ele que dá início a disputa de um ponto e, conseqüentemente, gera a primeira interação de oposição entre os participantes da partida. Seu principal objetivo é fazer um ponto ou gerar dificuldades na devolução dessa bola para facilitar a realização de um ponto na próxima rebatida.

Ainda durante o **momento saque**, existe também o subpapel **em expectativa**, que é assumido em um jogo individual (1x1) pelo participante que tem o papel de **recebedor do saque** ou em um jogo de duplas (2x2) com os papéis **recebedores do saque** e **companheiro do sacador**. Esse ou esses jogadores devem ficar em expectativa aguardando o saque ser realizado sempre fora da zona restritiva de três metros, demarcada na lateral da quadra, contando a partir da rede, pois, após a

realização do saque, a bola não fica mais sob posse de ninguém. Também ocorre uma troca do **momento saque** para o **momento jogo** e uma troca de papéis, onde todos os participantes passam a assumir o papel de **jogador** e, conseqüentemente, todos possuem as mesmas permissões e proibições em relação as interações entre jogadores, com os materiais, com o tempo e com o espaço de jogo.

Durante o **momento jogo**, os participantes que assumem o papel **jogador**, podem representar de 25 a 32 subpapeis, dependendo da partida estiver sendo praticada individualmente (1x1) ou entre duplas (2x2), respectivamente. Vale destacar que esses subpapeis que serão descritos na sequência podem ou não serem assumidos a cada um dos pontos disputados e todos eles foram identificados a partir das intencionalidades observáveis de interação entre os participantes a partir da trajetória da bola.

O subpapel **em expectativa**, durante o momento jogo, é assumido pelos jogadores que não estão assumindo nenhum subpapel diretamente relacionado com a bola, diferentemente dos subpapeis que serão descritos na sequência. Esse jogador deve ficar sempre atento, pois, caso a bola seja direcionada para um desses jogadores, ele deverá realizar uma troca de subpapel e, conseqüentemente, assume um subpapel que está relacionado diretamente com a bola. O principal objetivo desse subpapel é assumir uma posição estratégica na quadra de modo a dificultar as relações de oposição com o adversário. Em jogo entre duplas, também tem o objetivo de facilitar a cooperação com o companheiro em prol de uma estratégia de jogo previamente combinada. Além disso, sempre que esse jogador realizar uma boa leitura do que está acontecendo no jogo e estiver bem-posicionado, terá facilidade de assumir um subpapel relacionado com a bola e possivelmente mais sucesso em suas ações, desde que tome boas decisões de qual subpapel assumir.

Os subpapeis **devolvedor do saque: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra** ou **entre os adversários** (esse último em caso de um jogo entre duplas) são assumidos pelo jogador no qual o saque foi direcionado e, conseqüentemente, que recebe esse saque. Esse subpapel é gerado pela interação de oposição com o jogador que realizou o saque. O objetivo desse subpapel é fazer um ponto a partir de um erro de devolução do adversário ou de um toque da bola no chão. Caso isso não aconteça, o objetivo é gerar um deslocamento do (s) adversário (s) para que, na sequência, esse jogador ou essa dupla consiga realizar o ponto. Essa devolução sempre deve ser feita a partir de uma rebatida na bolinha com a raquete e

com uma intencionalidade tática em relação à posição onde essa bola é direcionada na quadra adversária ou os jogadores adversários. Ou seja, o jogador pode assumir o subpapel de devolvedor do saque próximo da rede, devolvedor do saque na paralela, devolvedor do saque na diagonal, devolvedor do saque no fundo da quadra ou, em um jogo entre duplas, devolvedor do saque entre os adversários.

Os subpapéis **voleador: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra** ou **entre os adversários** (esse último em caso de um jogo entre duplas), podem ser assumidos por qualquer um dos jogadores sempre que a bola estiver alta, próxima do jogador e a sua frente, tanto do lado direito quanto do lado esquerdo. Esse nome se originou do popular fundamento voleio. Esse é o subpapel mais assumido no jogo, uma vez que a maioria das bolas, principalmente nos jogos entre iniciantes, nem sempre é direcionada para os espaços existentes na quadra adversária, ou seja, a maioria das bolas chegam próximas aos jogadores fazendo com que eles assumam esse subpapel. O objetivo desse subpapel é fazer um ponto a partir do erro do adversário ou de um toque da bola no chão ou direcionar essa bola para um espaço existente na quadra adversária para gerar dificuldades na devolução para que, na próxima rebatida, o ponto seja realizado. Devido às intencionalidades táticas desse subpapel, o jogador pode assumir cinco subpapéis, sendo: o subpapel de voleador próximo da rede, voleador na paralela, voleador na diagonal, voleador no fundo da quadra ou em um jogo entre duplas e voleador entre os adversários.

Os subpapéis **Smashador: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra** ou **entre os adversários** (esse último em caso de um jogo entre duplas), pode ser assumido por qualquer um dos jogadores sempre que a bola estiver alta e acima do mesmo. Esse nome se originou do popular fundamento *smash*. Esse subpapel é assumido com o principal objetivo definir um ponto, uma vez que geralmente a bola fica alta e acima do jogador quando a bola for mal rebatida pelos adversários, erro este que pode ter sido ocasionado pelo direcionamento das rebatidas anteriores. Devido às intencionalidades táticas desse subpapel, o jogador pode assumir cinco subpapéis, sempre considerando o direcionamento observável da bola, sendo: o subpapel de smashador próximo da rede, smashador na paralela, smashador na diagonal, smashador no fundo da quadra ou em um jogo entre duplas ou smashador entre os adversários.

Os subpapéis **Bloqueador: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra** ou **entre os adversários** (esse último em caso de um jogo entre

duplas), pode ser assumido por qualquer um dos jogadores sempre que a bola é rebatida pelos adversários com muita potência, utilizando a raquete como se fosse um escudo para bloquear essa bola e devolver para o outro lado da quadra. Esse nome se originou do popular fundamento voleio estático, que se assemelha muito a um bloqueio. Esse subpapéis é assumido com o principal objetivo de defender uma bola que está vindo com velocidade, porém também pode gerar um ponto se após esse bloqueio a bola toque o chão do lado adversário ou gerar dificuldade para os adversários caso seja bloqueada e direcionada em um espaço vazio. Devido às intencionalidades táticas desse subpapéis, principalmente associadas ao direcionamento da bola, o jogador pode assumir cinco subpapéis, sempre considerando o direcionamento observável da bola, sendo: o subpapéis de bloqueador próximo da rede, bloqueador na paralela, bloqueador na diagonal, bloqueador no fundo da quadra ou em um jogo entre duplas ou bloqueador entre os adversários.

Os subpapéis **Gancheador: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra** ou **entre os adversários** (esse último em caso de um jogo entre duplas), podem ser assumidos por qualquer um dos jogadores sempre que a bola for rebatida pelos adversários para cima e, normalmente, para o fundo da quadra. Esse nome se originou do popular fundamento gancho. Esse subpapéis é assumido visando recuperar/defender uma bola bem direcionada para o fundo da quadra e passou pelos jogadores, ou até mesmo de acelerar/atacar a bola, sempre com o intuito principal de gerar um ponto caso toque o chão do lado adversário, bem como objetiva gerar dificuldade para os adversários caso ela seja gancheada e direcionada em um espaço vazio. Devido às intencionalidades táticas desse subpapéis, principalmente associadas ao direcionamento da bola, o jogador pode assumir cinco subpapéis, sempre considerando o direcionamento observável da bola, sendo: o subpapéis de gancheador próximo da rede, gancheador na paralela, gancheador na diagonal, gancheador no fundo da quadra ou gancheador entre os adversários em um jogo entre duplas.

Os subpapéis **Lbeador: na paralela, na diagonal, no fundo da quadra** ou **entre os adversários** (esse último em caso de um jogo entre duplas), são assumidos por qualquer um dos jogadores sempre que a bola for direcionada para cima e para o fundo da quadra, encobrendo os adversários. Esse nome se originou do popular fundamento *Lob*. É assumido com o principal objetivo de deslocar os adversários para o fundo da quadra a partir do direcionamento da bola em um espaço existente e gerar dificuldades na devolução, também ocasionando um ponto caso a bola toque o chão

do lado adversário. Devido às intencionalidades táticas desse subpapel, associadas ao direcionamento da bola, o jogador pode assumir três subpapéis, sempre considerando o direcionamento observável da bola, sendo: o subpapel de lobeador na paralela, lobeador na diagonal ou em um jogo entre duplas ou lobeador entre os adversários.

Os subpapéis **Encurtador: na paralela, na diagonal ou entre os adversários** (esse último em caso de um jogo entre duplas), são assumidos por qualquer um dos jogadores sempre que a bola for direcionada próxima à rede e a frente adversária. Esse nome se originou do popular fundamento bolas curtas. Esse subpapel é assumido com o principal objetivo de deslocar os adversários para frente, próximo da rede, a partir do direcionamento da bola em um espaço existente e gerar dificuldades na devolução, gerando ponto também caso a bola toque o chão do lado adversário. Devido às intencionalidades táticas desse subpapel, principalmente associadas ao direcionamento da bola, o jogador pode assumir três subpapéis, sempre considerando o direcionamento observável da bola, sendo: o subpapel de encurtador na paralela, encurtador na diagonal ou encurtador entre os adversários em um jogo entre duplas.

As caracterizações feitas até agora demonstram que o Beach Tennis é muito mais do que apenas utilizar os “fundamentos técnicos” para rebater a bola, trata-se de uma prática motriz onde o participante deve assumir em cada um dos momentos do jogo papéis e subpapéis estratégicos vinculados ao direcionamento da bola no espaço da prática (quadra), os quais se originam diretamente da interação de oposição estabelecida com o(s) adversário(s), pois, para assumir determinados subpapéis uma condição deve ser gerada, como, por exemplo, uma bola alta para o jogador assumir o subpapel de smashador na paralela. Ou seja, apesar desse jogador ter a possibilidade de assumir qualquer um dos subpapéis descritos acima, nem sempre isso será possível, pois o adversário não gerou essa condição.

Também é fundamental que os jogadores criem dificuldades e/ou limitem os subpapéis que os adversários possam assumir a partir do direcionamento estratégico da bola nos espaços disponíveis na quadra adversária ou da aceleração da bola e, conseqüentemente, da redução do tempo de leitura da trajetória dessa bola; e, por conseqüência, da tomada de decisão de qual subpapel assumir. Dessa forma, esse jogador ou essa dupla consegue se antecipar e se preparar para possíveis respostas do adversário e pontuar.

## 6.6 O SISTEMA DE PONTUAÇÃO DO BEACH TENNIS

O sistema de pontuação é o que determina os vencedores e perdedores de um jogo ou esporte. Segundo Parlebas (2001, p. 421) este sistema é a “rede de acertos, vitórias ou pontos conseguidos pelos jogadores ou equipes, previstos explicitamente pelas regras do jogo”.

No Beach Tennis o sistema de pontuação se originou do Tênis, o qual é dividido em *Sets*, conforme o regulamento geral de Beach Tennis (CBT, 2022), mas que pode variar conforme cada competição. O jogador ou dupla que ganhar dois ou três *Sets* primeiro vence a partida.

A partir da Praxiologia Motriz é possível classificar essa prática motriz quanto ao seu sistema de pontuação como uma rede com pontuação limite onde vence o jogador ou dupla que atingir a pontuação predeterminada primeiro. Devido a isso, uma partida não tem uma duração em minutos prevista, podendo variar bastante. “Dessa forma, o sistema de pontuação implica em condutas estratégicas extremamente variáveis, reflete seguramente em algumas características da lógica interna dos jogos esportivos” (PARLEBAS, 2001, p. 421).

Como salientado acima, a contagem dos pontos do Beach Tennis segue o mesmo padrão do Padel e do Tênis. “São divididas em unidades de medidas decrescentes e sempre apresentadas pelo nome em língua inglesa de *Match*, *Set*, e *Game* que são construídos a partir da menor unidade de medida de nome *Point* ou Ponto na língua portuguesa” (MOREIRA, 2017 p. 25).

O *Game* é a contagem normal de cada ponto do jogo. Cada *Game* vencido resulta em um ponto para o *Set*. O primeiro ponto de um *Game* conta-se, 15, o segundo 30, o terceiro 40 e o quarto *Game*, ou seja, o jogo pode ter um placar parcial do *game* de 15 a 0, 0 a 15, 30 a 0, 30 a 15, 15 a 40 e assim por diante até que um jogador ou dupla realizar 4 pontos (*Game*). Também se conta sempre a pontuação de quem está sacando primeiro, ou seja, se o jogador (a) ou dupla que está sacando fizer o primeiro ponto, o *Game* que está sendo disputado tem um placar parcial de 15 a 0. E, se perder o primeiro ponto, 0 a 15. Em caso de um empate em 40 a 40, o próximo ponto é conhecido como “ponto de ouro”, pois é esse ponto que vai definir o ganhador do *Game*. Isso acontece, pois, o Beach Tennis é jogado com o sistema de pontuação *no-ad*, ou seja, sem vantagem, onde não é necessário abrir a vantagem de 2 pontos

consecutivos para finalizar um *Game* que está empatado em 40 a 40, como normalmente é no Tênis.

Para conquistar um *Set*, o jogador(a) ou a dupla precisa vencer 6 *Games* com vantagem de 2 *Games*, por exemplo, 6 a 2 ou 6 a 4. Em caso de empate em 5 a 5, o *Set* vai até 7, ou seja, o vencedor ganha esse *Set* de 7 a 5. E, em caso de empate em 6 a 6, joga-se o *Tie-break* até 7 com a contagem de 1 em 1 pontos, sendo necessário abrir 2 pontos de vantagem e, conseqüentemente, fechando o *Set* pelo placar de 7 a 6.

Normalmente joga-se melhor de 3 *Sets*, ou seja, quem ganhar 2 *Sets* conquista o *Match*, o qual só acontece quando for o último ponto da partida. Em alguns campeonatos, quando cada jogador (a) ou dupla vence 1 *Set*, deixando o jogo empatado em 1 a 1, joga-se um super *tie-break*, que é o 3º e decisivo *Set* e a contagem dos pontos é de 1 em 1 e não possui *Games*, onde que o jogador (a) ou dupla que chegar a 10 pontos tendo 2 pontos de vantagem vence a partida. Caso não houver 2 pontos de vantagem, joga-se até um jogador (a) ou dupla conseguir essa vantagem, fechando o *Set* decisivo em 12 a 10 ou 17 a 15, por exemplo.

Como o Beach Tennis na maioria dos casos é praticado em um espaço aberto onde que o sol e o vento podem interferir no jogo, os jogadores(as) trocam de lado da quadra. A troca acontece sempre quando a soma dos *Games* disputados for ímpar, ou seja, ao final do primeiro *Game*, no terceiro *Game*, quinto *Game* e assim sucessivamente até o finalizar o *Set*. A troca de lado também acontece ao final do primeiro *Set* caso o número total de *Games* do primeiro *Set* seja ímpar, caso contrário a mudança acontece no final do primeiro *Game* do segundo *Set*. Durante o *Tie-break*, a troca de lado acontece após o primeiro ponto, depois a cada 4 pontos.

## 6.7 A REDE DE INTERAÇÃO DE MARCA DO BEACH TENNIS

A rede de interação de marca ressalta as interações motrizes que realmente são necessárias para ganhar ou perder um jogo, diferente da rede de Comunicação Motriz, a qual apresenta todas as possibilidades de interação entre os jogadores. Além disso, estão diretamente associados com a pontuação ou com a troca de papel dos participantes.

Nesse sentido, no Beach Tennis a categoria da Rede de Interação de Marca é a antagônica, pois são as relações de oposição que determinam o êxito de um ponto

e, conseqüentemente, quem fizer mais pontos vence a partida. Isso fica mais visível no jogo de Beach Tennis individual, pois não existe uma relação de cooperação com nenhum companheiro. Já no jogo entre duplas, apesar de existir a relação de cooperação entre os jogadores de cada dupla, o que vai de fato gerar um ponto é a relação de oposição de um jogador que está assumindo um subpapel com os adversários.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Beach Tennis é uma prática motriz relativamente nova, em especial para os brasileiros, seja ela praticada no âmbito recreativo, competitivo, amador ou competitivo profissional. Ao associar a Praxiologia Motriz que é uma teoria que permite desvelar a Lógica Interna dos jogos e esportes a partir de sua essência, ou seja, da modalidade na sua totalidade, sempre partindo das interações que o jogador tem com os quatro elementos: demais jogadores, espaço, tempo e material a partir do que as regras permitem. Sendo assim, o objetivo principal deste trabalho foi caracterizar a Lógica Interna do Beach Tennis a partir da Praxiologia Motriz.

Inicialmente foi feito um retrato histórico da modalidade desde o seu surgimento, perpassando através de sua chegada no Brasil e finalizando com o atual cenário da modalidade no país e no mundo. No capítulo posterior, foi apresentada a Praxiologia Motriz a partir da caracterização dos conceitos desta teoria utilizados no presente estudo.

Com o estudo, foi possível encontrar diversas informações relevantes para facilitar a compreensão da funcionalidade dessa prática motriz, em especial para quem não a conhece, mas também para quem atua diretamente com ela, como professores e jogadores, com o principal intuito de evidenciar elementos fundamentais que devem ser considerados durante o processo de ensino e treinamento desta modalidade.

A partir do sistema de classificação CAI, é possível concluir que o Beach Tennis é uma prática motriz que sempre tem um jogador (a) como adversário (a), podendo também ter adversários (as) e um companheiro(a). Isso acaba pela forma como o jogo é praticado, seja individual ou em duplas. Sendo assim, é uma prática de oposição ou de cooperação e oposição, respectivamente. Além disso, se for praticado em um ambiente aberto com a presença de vento, sol ou chuva, essa prática motriz possui uma incerteza em relação ao espaço de prática, pois o ambiente interfere diretamente no jogo, diferentemente de ser praticado em um local fechado, como um ginásio com uma quadra de areia, por exemplo.

Apesar dos praticantes não cooperarem de forma direta através do manuseio dos materiais do jogo, pois não é permitido passar a bola para um companheiro, é importante destacar a necessidade de estabelecer uma boa relação de cooperação com o seu companheiro em um jogo de duplas, principalmente para que ambos

possam posicionar-se de modo a fechar alguns espaços e dificultar as ações adversárias. Contudo, também é fundamental que essa comunicação seja bem estabelecida para que ambos os praticantes da mesma equipe joguem a partir de uma estratégia comum e, conseqüentemente, tenham facilidade em superar os adversários.

Devido à presença de comunicação práxica entre os participantes que é de oposição ou cooperação e oposição, dependendo se for praticada de forma individual ou entre duplas, respectivamente, mas em especial da rede de interação de marca que define o que realmente gera o sucesso em uma prática motriz, gerado a partir de uma interação de marca antagônica, pois são as relações de oposição que predominam para gerar um ponto. Sendo assim, é fundamental que os participantes do jogo façam uma boa leitura praxêmica do adversário com o intuito de tomar melhores decisões e até mesmo se antecipar a algumas jogadas.

Além disso, no caso do jogo entre duplas, é fundamental que os dois jogadores da mesma dupla se comuniquem entre si sem que os adversários percebam. Isso acontece por meio dos gestemas, principalmente no momento do saque, para que ambos saibam onde a bola será direcionada pelo sacador e ter maior facilidade de prever onde essa bola será rebatida pelo adversário. De modo geral, isso é feito com a indicação de um número de um a cinco em uma das mãos escondida atrás da raquete ou nas costas do companheiro do sacador.

Para facilitar a compreensão do funcionamento dessa prática motriz, o autor do presente estudo dividiu-a em dois momentos: **saque** e **jogo**, conforme as regras específicas quanto às permissões e proibições de um participante em relação aos quatro pilares do jogo: demais jogadores, materiais, espaço e tempo. Dentro de cada momento o participante assume algum papel, sendo que no **saque** em um jogo individual um participante será o **sacador** e o outro será o **recebedor**. Já em um jogo de duplas, além desse dois papeis, temos mais um participante que será **recebedor** e outro que é o **companheiro do sacador**. O sacador é responsável por colocar a bola em jogo batendo-a com a raquete e isso deve ser feito do fundo da quadra sem invadir ou tocar a fita da demarcação. Já os demais jogadores (recebedor e companheiro do sacador) possuem uma restrição de espaço que é denominada zona restritiva, de três metros a contar da rede e demarcada na lateral da quadra, que não pode ser invadida até o sacador realizar o saque.

A partir do momento em que o saque for executado, ocorre uma troca para o momento **jogo** e todos os participantes fazem uma troca para o papel de **jogador**, pois todos estão sob as mesmas regras (permissões e proibições) e devem rebater a bola para o outro lado com a raquete.

Dentro de cada papel, o participante pode assumir diversos subpapéis, os quais são uma conduta motriz que agrupa ações estratégicas cujo objetivo é conquistar o ponto. Esses subpapéis foram encontrados a partir do direcionamento observável da bola em relação à quadra adversária. Ao todo foram 35 subpapeis em um jogo de duplas, dois no momento saque: **Sacar** e **Em expectativa**; e 32 desses, no momento jogo: **Em expectativa**; **Devolvedor do saque**: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra ou entre os adversários; **Voleador**: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra ou entre os adversários; **Smashador**: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra ou entre os adversários; **Bloqueador**: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra ou entre os adversários; **Gancheador**: na paralela, na diagonal, próximo da rede, no fundo da quadra ou entre os adversários; **Lbeador**: na paralela, na diagonal ou entre os adversários; **Encurtador**: na paralela, na diagonal ou entre os adversários. Vale destacar que em um jogo individual temos seis subpapéis a menos no momento jogo, pois não existe a posição entre os adversários.

Em relação ao sistema de pontuação do Beach Tennis, devido a sua origem ser oriunda do tênis, ao associar isso com a praxiologia motriz, é possível afirmar que é classificado como uma rede de pontuação limite, não sendo possível ter o tempo exato de duração de uma partida e ela é finalizada apenas quando um jogador ou dupla conquista a pontuação previamente definida.

Este estudo se limitou a uma pesquisa teórica e uma das sugestões para futuros estudos é a aplicação de forma prática dos resultados encontrados aqui, outra sugestão é a utilização de outras metodologias, principalmente associadas a análise de vídeos de jogos e entrevistas com praticantes para encontrar novos elementos. Contudo, os elementos apresentados nessa pesquisa são importantes para compreendermos como essa prática motriz funciona, tanto para pessoas que não a conheçam e até mesmo para professores e jogadores mais avançados, pois é fundamental que esses elementos, tais como as redes de interação entre os participantes, a necessidade da leitura do jogo e tomada de decisão, a importância de cada papel e quais os subpapéis que o participante pode assumir a partir desse papel,

sejam contemplados durante o processo de ensino-treinamento dessa modalidade para melhores resultados.

Por fim, devido à atuação do autor deste estudo como professor de Beach Tennis, bem como a necessidade do mesmo de compreender melhor como essa prática motriz funciona para melhorar a qualidade das suas aulas, conforme a pesquisa foi sendo realizada, alguns resultados foram aplicados. É importante destacar que este é um relato e que a pesquisa não tem o objetivo de apresentar e mensurar esses resultados da aplicação deste trabalho na prática.

O grande destaque vai para a organização das aulas que eram inicialmente pautadas nos “fundamentos” da modalidade, com um intuito de ensinar os alunos a jogar, porém, resultava somente no ensino de como bater na bola utilizando um gesto técnico, sem dar muito sentido tático para essa maneira de rebater. Ficou visível que após as aulas serem enriquecidas com atividades que contemplaram a leitura do jogo (que envolve ver o posicionamento adversário, interpretar a velocidade e trajetória da bola) e tomada de decisão (direcionamento técnico-tático da bola), a evolução em relação ao entendimento de como essa prática motriz funciona, bem como os resultados (vitórias dos alunos nos jogos), aumentaram.

A divisão do jogo em momento e os papéis que cada participante pode assumir, relacionado a cada um desses momentos, também está facilitando a explicação e conseqüentemente a compreensão por parte dos alunos do que podem fazer em cada situação do jogo. Esse breve relato evidencia como este estudo gerou algumas influências relacionadas à atuação de um professor de Beach Tennis e acredita-se que, de maneira semelhante, também possa gerar influências positivas em relação ao entendimento do jogo e organização das aulas de outros professores e jogadores desta modalidade.

Este estudo se limitou a uma pesquisa teórica e uma das sugestões para futuros estudos é a aplicação de forma prática dos resultados encontrados aqui, outra sugestão é a utilização de outras metodologias, principalmente associadas a análise de vídeos de jogos e entrevistas com praticantes para encontrar novos elementos.

## REFERÊNCIAS

BONDIA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação* [online]. 2002, n.19, pp.20-28. ISSN 1413-2478.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS – CBT. **História do Beach Tennis**. Disponível em: <http://cibt-tenis.com.br/beachtenis.php?cod=5#:~:text=Hist%C3%B3ria%20do%20Beach%20Tennis,modificando%20ao%20longo%20dos%20anos>. Acesso em: 16 mar. 2022.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS – CBT. **Regulamento Beach Tennis 2022**. Disponível em [http://cibt-tenis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis\\_628e7be12eb9d\\_25-05-2022\\_15-56-33.pdf](http://cibt-tenis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis_628e7be12eb9d_25-05-2022_15-56-33.pdf). Acesso em: 03 dez. 2022.

DECATHLON. Site da loja virtual Decathlon. 2022. Disponível em: [https://www.decathlon.pt/p/bola-de-tenis-de-praia-btb-900-s-conjunto-de-2/\\_/R-p-305004](https://www.decathlon.pt/p/bola-de-tenis-de-praia-btb-900-s-conjunto-de-2/_/R-p-305004). Acesso em: 17 mar. 2022.

DEMO, Pedro. **Metodologia Científica Em Ciências Sociais**. São Paulo: Atlas, Ed. 3, 1995.

EVANGELISTA, Marcela. Tênis de areia? Frescobol com rede? Não, o jogo é Beach Tennis. **Revista Tênis**. São Paulo, mar. 2012. Disponível em: [https://revistatenis.uol.com.br/artigo/tenis-de-areia-frescobol-com-rede-nao-o-jogo-e-beach-tennis\\_8514.html#ixzz4ewy9rolsasp](https://revistatenis.uol.com.br/artigo/tenis-de-areia-frescobol-com-rede-nao-o-jogo-e-beach-tennis_8514.html#ixzz4ewy9rolsasp). Acesso em: 17 mar. 2022.

EVANGELISTA, Marcela. Idas e vindas do ranking na areia. **Revista Tênis**. São Paulo, mar. 2014. Disponível em: [https://revistatenis.uol.com.br/artigo/idas-e-vindas-do-ranking-na-areia\\_11936.html](https://revistatenis.uol.com.br/artigo/idas-e-vindas-do-ranking-na-areia_11936.html). Acesso em 17 mar. 2022.

FAGUNDES, Felipe Menezes.; RIBAS, João Francisco Magno. A dinâmica do voleibol sob as lentes da Praxiologia motriz: uma análise praxiológica do levantamento. **Revista Brasileira de Ciência & Movimento**, v. 25, n. 3, p. 134-149, 2017.

FAGUNDES, Felipe. Menezes. **Articulações iniciais entre a Praxiologia Motriz e o método Teaching Games For Understanding**: revendo conceitos do ensino para compreensão. 2017. 51 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria – RS, 2017.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE TÊNIS – ITF. **Sobre o Beach Tennis**. Disponível em: <https://www.itftennis.com/en/itf-tours/beach-tennis-tour/>. Acesso em 18 mar. 2022.

FEDERAÇÃO ITALIANA DE TÊNIS – FIT. **O que é Beach Tennis**. Disponível em: <https://www.federtennis.it/Beach-tennis/Cosa-e-il-beach-tennis>. Acesso em: 16 mar. 2022.

FOLLMANN, Natiele. **A sistematização da lógica interna do futsal a partir da praxiologia motriz**. 2019. 95f. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Santa Maria – RS, 2019.

FRIEDRICH, Eduardo Ivan. **APROXIMAÇÕES ENTRE O HANDEBOL E A PRAXIOLOGIA MOTRIZ: PROPOSTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM COM BASE NAS PROBLEMÁTICAS EMERGENTES DA LÓGICA INTERNA**. Orientador: João Francisco Magno Ribas. 2019. 44 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciado em Educação Física) - Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Santa Maria - RS, 2019.

GIL, Antonio. Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo, Editora Atlas S.A., 6ª edição, 2008.

GUIMARÃES, Julia; FERNANDES, Winne. Brasil recebe Copa do Mundo de Beach Tennis pela primeira vez na história. **Globo Esporte**, Rio de Janeiro, 02 out. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/outros-esportes/noticia/brasil-recebe-copa-do-mundo-de-beach-tennis-pela-primeira-vez-na-historia.ghtml>. Acesso em: 16 mar. 2022.

LAGARDERA, Francisco; LAVEGA, Pere. **Introducción a La Praxiología Motriz**. Barcelona: Editorial Paidotribo, v. 1, 2003.

LAVEGA, Pere. Classificação dos Jogos, Esportes e as Práticas Motrizes. In: RIBAS, João. Francisco. Magno. (Org.). **Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da Praxiologia Motriz**. Santa Maria: Editora da UFSM, 2008, p. 08-104.

LANES, Bruno, Minuzzi; FAGUNDES, Felipe Menezes; RIBAS, João Francisco Magno; OLIVEIRA, Raquel Valente de; BITENCOURT, William Daniel; **Decisão motriz nos Jogos Esportivos Coletivos: implicações a partir da Comunicação Práxica**. Educación Física y Ciencia, Ed. 33. 2017.

LIVRO DE REGRAS DO BEACH TENNIS- 2020. Disponível em: [http://cbt-tennis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis\\_5ee38447d236d\\_12-06-2020\\_10-33-59.pdf](http://cbt-tennis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis_5ee38447d236d_12-06-2020_10-33-59.pdf). Acesso em: 17 mar. 2022.

MOREIRA, Jader Fabris. **A introdução e o desenvolvimento do Beach Tennis na cidade de Araraquara**. Orientador: Myruab Nunomura. 2017. 100 p. Dissertação (Mestrado em Ciências) - Faculdade de Filosofia, Ciência e Letras de Ribeirão Preto da USP, Ribeirão Preto, 2017.

NETSHOES. Site da loja virtual Netshoes. 2022. Disponível em: <https://www.netshoes.com.br/raquete-de-beach-tennis-em-carbono-performance-optum-verde-C49-0087-060>. Acesso em 22 mar. 2022.

NORIEGA, Maurício. Copa do Mundo celebra a febre do beach tennis no Brasil. **Globo Esporte**, São Paulo, 16 jun. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/blogs/papo-cabeca-com-mauricio-noriega/post/2021/06/18/copa-do-mundo-celebra-a-febre-do-beach-tennis-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 16 mar. 2022.

OLIVEIRA, Raquel; RIBAS, João Francisco. 2019. A lógica interna do voleibol sob as lentes da praxiologia motriz. **Revista da Educação Física**. 30. 10.4025/jphyseduc.v30i1.3073, 2019.

PARLEBAS, Pierre. **Jeux, Sports et sociétés**: lexique de praxéologie motrice. Institut du sport et de l'éducation physique, 1999.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, Deporte Y Sociedad**: Léxico De Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PARLEBAS, Pierre. **Elementos de sociología del deporte**. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte, 2003.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, Deporte Y Sociedad**: Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo, 2012.

PARLEBAS, Pierre. **Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel**. Paris: L'harmattan, 2016.

PARLEBAS, Pierre. **La aventura Praxiológica**: Ciencia, acción y educación física. Sevilla: Consejería de Turismo y Deporte, 2017.

RIBAS, João Francisco Magno. **Contribuições da Praxiologia Motriz para a Educação Física Escolar – Ensino Fundamental**. 2002. 226f. Tese (Doutorado em Educação Motora) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Faculdade de Educação Física da Unicamp, Campinas, 2002.

RIBAS, João Francisco Magno; **Praxiologia Motriz**: instrumentalizando a prática pedagógica para o ensino dos esportes coletivos. *Motriz*, Rio Claro, v.16, n 1, p. 240 – 250, jan./mar. 2010.

RIBAS, João Francisco Magno; (Org.) **Praxiologia Motriz e voleibol**: elementos para o trabalho pedagógico. Ijuí: Editora da Unijuí, 2014.

RICHARDSON, Roberto. Jarry; **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 3ª ed., 2012.

SANTINI, Joarez; MINGOZZI, Alex; **Beach Tennis**: um esporte em ascensão. Porto Alegre: Gênese, 147p. 2017.

SCHMIDT, Vagner Augusto de Oliveira; **Praxiologia Motriz e a Lógica Interna do Brazilian Jiu-Jitsu**. Orientador: João Francisco Magno Ribas. 2021. 193 p. Dissertação (Mestrando em Educação Física) - Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Santa Maria - RS, 2021.

NUP: 23081.056921/2023-74

Prioridade: Normal

Ato de entrega de dissertação/tese  
134.334 - Dissertação e tese

### COMPONENTE

Ordem	Descrição	Nome do arquivo
1	Dissertação de mestrado (134.334)	A LÓGICA INTERNA DO BEACH TENNIS A PARTIR DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ - Eduardo Ivan Friedrich.pdf

### Assinaturas

27/04/2023 11:23:33

JOAO FRANCISCO MAGNO RIBAS (PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR)  
09.15.00.00.0.0 - DEPARTAMENTO DE DESPORTOS COLETIVOS - DDC

27/04/2023 18:02:45

LUIS ULISSES SIGNORI (PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR)  
09.10.07.00.0.0 - CURSO-PROGRAMA PG EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO E REABILITAÇÃO - CPPGCMR



Código Verificador: 2654959

Código CRC: ddc28f14

Consulte em: <https://portal.ufsm.br/documentos/publico/autenticacao/assinaturas.html>

