

*Perspectivas para o ensino do sistema defensivo 3:3 no handebol diante de desigualdades numéricas*

Rafael Pombo Menezes<sup>1</sup>  
Vitor Daronco Freire<sup>2</sup>  
Lucas Leonardo<sup>2</sup>  
Leonardo Cordeiro Boff<sup>3</sup>

## RESUMO

Em uma partida de handebol pode haver vários momentos de desigualdade numérica. O objetivo deste trabalho foi de apresentar algumas possibilidades para o ensino do sistema defensivo 3:3, em situações de superioridade e inferioridade numérica, que considerem a complexidade e dinâmica do handebol. Nesse sentido, a proposta baseia-se basicamente em duas vertentes: jogos conceituais e método situacional. Com as perspectivas apresentadas durante esse ensaio, procuramos chamar a atenção dos treinadores sobre o ensino do sistema defensivo 3:3 e, ainda, apresentar diferentes estratégias para o seu ensino, aplicáveis a diferentes categorias.

**Palavras-Chave:** Pedagogia do esporte. Handebol. Sistema defensivo. Desigualdades numéricas.

---

<sup>1</sup> Universidade de São Paulo

<sup>2</sup> Universidade Estadual de Campinas

<sup>3</sup> Universidade estadual Paulista

Submetido em: 02 jun. 2016

Aceito em: 20 out. 2016

Contato: rafaelpombo@usp.br

## *Teaching of 3:3 defensive system of team handball in numerical inequalities*

### ABSTRACT

In a handball game, teams can play for several moments with a different number of players than the other team, due to 2-minute exclusion that happens during the game. The aim of this work was to present some teaching possibilities of the 3:3 defensive system in numerical superiority and inferiority situations, considering the complexity of the game. Therefore, we based this proposal on two approaches: teaching by means of conceptual games and situational method. With this essay, we expect to raise awareness of coaches for the teaching of the defensive system 3:3, as well as present different teaching strategies that can be used in different categories.

**Keywords:** Sport pedagogy. Handball. Defensive system. Numerical inequalities.

## *Perspectivas de la enseñanza del sistema defensivo 3: 3 en balonmano en las desigualdades numéricas*

### RESUMEN

En un partido de balonmano los equipos juegan en demasiado en asimetría numérica. O objetivo de este trabajo fue presentar algunas posibilidades para la enseñanza de la defensa 3:3 en superioridad e inferioridad numérica. La propuesta consideró dos vertientes de enseñanza: juegos conceptuales y método situacional. Las perspectivas presentadas llaman atención de los entrenadores para la dinámica de la defensa 3:3 y presenta diferentes estrategias para su enseñanza en diferentes categorías.

**Palabras Clave:** Pedagogía del deporte. Balonmano. Sistemas defensivos. Asimetría numérica.

## INTRODUÇÃO

As ações ofensivas nos jogos esportivos coletivos (JEC) buscam sempre movimentações e espaços nos territórios de jogo visando superioridade numérica para facilitar a progressão no território e o ataque ao alvo (MENEZES; FREIRE; BOFF, 2014). No handebol (assim como no hóquei no gelo, no polo aquático e no futsal) há a possibilidade de punição progressiva dos jogadores prevista no regulamento, o que engloba especificamente a desqualificação por dois minutos e a exclusão. Nesses momentos uma das equipes estará obrigatoriamente, em situação de desvantagem numérica em ambas as fases do jogo (ofensiva e defensiva).

Esses momentos vêm sendo cada vez mais frequentes nas competições internacionais. Segundo estatísticas da IHF (INTERNATIONAL, 2013a, 2013b), as sanções por dois minutos no Mundial de handebol feminino adulto de 2013 totalizaram 568 em 84 partidas (média de 6,95 sanções/jogo), enquanto no Mundial de handebol masculino adulto do mesmo ano esse número foi de 745 em 84 partidas (média de 8,87 sanções/jogo). Prudente (2006) coletou dados entre os jogos da fase final do Campeonato Europeu de Seleções de 2002 e da Copa do Mundo de Seleções de 2003, verificando que as equipes apresentaram de 26% a 32% dos ataques realizados em situações de desigualdade numérica.

Em pesquisa realizada com treinadores de equipes portuguesas de handebol, Prudente; Garganta e Anguera (2004) identificaram o grau de importância de indicadores de jogo como a “eficácia na defesa em superioridade numérica”, a “eficácia na defesa em inferioridade numérica” (ambas consideradas importantes ou muito importantes por sete dos nove treinadores) e a “eficácia no jogo em desigualdade numérica” (considerada importante ou muito importante por seis dos nove treinadores). Tal pesquisa, juntamente com as estatísticas apresentadas pela IHF, destacam a relevância do jogo em desigualdades numéricas e a necessidade de treinamentos que contemplem essas situações.

Gutiérrez Aguilar, Fernández Romero e Borrás Rocher (2010) analisaram os períodos de desigualdade numérica dos jogos da Copa do Mundo de Handebol de 2002, apontando que a eficácia de uma equipe durante o período em inferioridade numérica se mostrou como diferencial entre o time vencedor e o time perdedor. Para Vieira et al. (1991) apud Ferreira (2006) há uma falha na preparação da estratégico-tática para os momentos de desigualdade numérica, responsável pela possível ineficiência das equipes durante esses momentos. Do ponto de vista ofensivo, os jogadores devem buscar soluções às situações de desigualdade numérica com respostas enfatizadas pelo processo de treino (RIOS; RIOS, 1999 apud FERREIRA, 2006).

Prudente (2006) verificou que a quantidade de ataques realizados em superioridade era ligeiramente maior que a quantidade de ataques realizados em inferioridade numérica, e justificou estes dados pelo fato das equipes em inferioridade numérica optarem por ataques posicionados e organizados que são mais longos, permanecendo por tempo menor na defesa em inferioridade numérica.

Por outro lado, uma defesa em superioridade numérica deve ser mais enfática na tentativa de recuperar a posse da bola, seja pela alteração do sistema de jogo ou pela mudança dos comportamentos dos jogadores. No caso da defesa em inferioridade numérica, esta deve buscar cobrir os espaços revelados pela punição do jogador, de maneira a proteger os setores mais efetivos para os atacantes (MENEZES, 2011).

Esses achados revelam o destaque a ser dado no processo de ensino-aprendizagem-treinamento (EAT) às situações de jogo em desigualdade numérica, de maneira que os jogadores possam habituar-se a tomar decisões em superioridade ou inferioridade numérica (ofensiva e defensiva). Diante desse cenário, o objetivo deste ensaio centrou-se na apresentação de possíveis comportamentos táticos do sistema defensivo 3:3 diante das desigualdades numéricas (superioridade e inferioridade), bem como suas possibilidades de ensino pautando-se em propostas que consideram a complexidade do ambiente de jogo.

## SISTEMA DEFENSIVO 3:3

### Desigualdades numéricas

Diferentes aspectos sobre o ensino do sistema defensivo 3:3 do handebol e a resolução de situações-problema neste sistema diante de cruzamentos e de trocas de postos específicos já foram abordados por outros autores (MENEZES; FREIRE; BOFF, 2014; MENEZES, 2015; MENEZES, 2013).

Na Figura 1 está representado um esquema apontando os postos específicos ofensivos e defensivos que serão abordados ao longo das próximas seções.

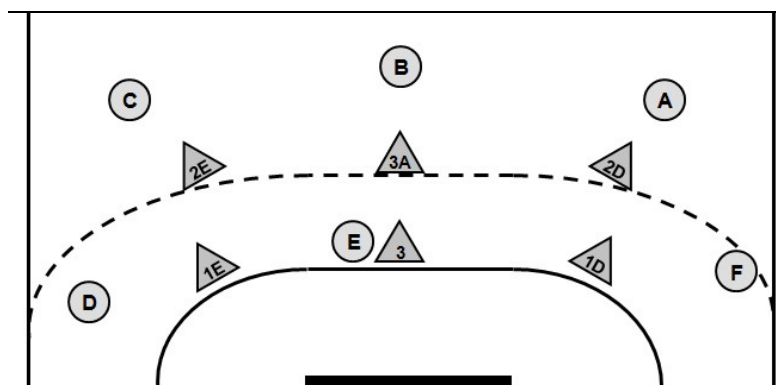


Figura 1 - Representação do sistema defensivo 3:3. Configuram-se como postos específicos defensivos: os defensores da primeira linha (1E, 3 e 1D) e os da segunda linha (2E, 3A e 2D). E os postos específicos ofensivos são, nomeadamente: armador esquerdo (A), armador central (B), armador direito (C), ponta direita (D), pivô (E) e ponta esquerda (F).

Considerando as desigualdades numéricas no handebol, que se tornam cada vez mais frequentes, entendemos como aspectos importantes compreender suas implicações e apontar possibilidades para o processo de EAT.

### Superioridade numérica do sistema defensivo 3:3

A superioridade numérica no sistema defensivo 3:3 permite pressionar mais o atacante em posse da bola e os possíveis receptores, uma vez que a concepção desse sistema está em dificultar os arremessos de longas distâncias e afastar os armadores (A, B e C) de regiões mais efetivas (MENEZES, 2011). Essa desigualdade numérica, favorável aos defensores, é propícia ao desenvolvimento de ações que induzam os atacantes a erros, visando à recuperação da posse da bola e/ou o impedimento da progressão adversária (princípios operacionais defensivos) (BAYER, 1994) e com maiores possibilidades de coberturas e dobras.

Nesse contexto, o sistema ofensivo pode organizar-se de algumas formas: a) com três armadores, um ponta e um pivô (semelhante ao sistema 3:3 com dois pivôs); b) com três armadores e dois pontas (semelhante ao sistema 3:3, porém sem o pivô); e c) com dois armadores, dois pontas e um pivô (assemelhando-se ao sistema defensivo 2:4, com a presença de um pivô). Essas três configurações diferentes do sistema ofensivo serão tratadas de maneira análoga, justificada pela ênfase deste manuscrito ser voltada ao comportamento técnico-tático defensivo e aos elementos que podem ser desenvolvidos nessas situações.

Considerando que na equipe atacante (em desvantagem numérica) o jogador A seja aquele que atua com mais ênfase em direção ao gol, seria interessante dificultar a recepção da bola por este e, ainda, atuar ofensivamente (ou ativamente) em relação aos demais atacantes.

Quando a bola estiver em posse do jogador (C) seu marcador direto (2E) deve se aproximar (flutuação), diminuindo o espaço disponível para o desenvolvimento de suas ações, dando-lhe menos tempo para analisar a situação e tomar sua decisão. Simultaneamente, o marcador 3A realiza a cobertura de 2E (para proteger a região central da quadra) e o marcador 3 se posiciona na linha de passe entre C e o pivô (E). As possibilidades de passe de C se restringirão aos jogadores A e D (FIGURA 2).

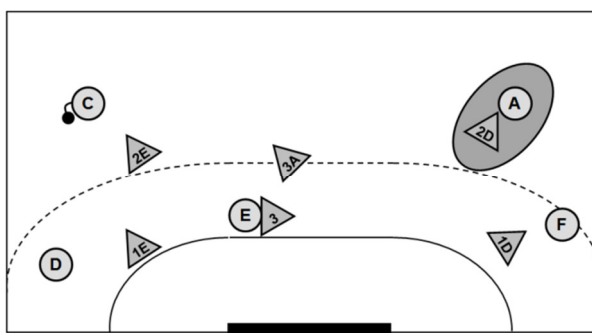


Figura 2 - Aproximação do defensor 2D do armador esquerdo (A) para dificultar a recepção do passe proveniente do armador direito (C), ao mesmo tempo em que os demais atacantes.

É imprescindível que o defensor 2D realize uma dissuasão<sup>2</sup> em A que dificulte a realização do passe em sua direção e, ao mesmo tempo, dificulte que ocupe a região central da quadra. Objetiva-se, portanto, pressionar o jogador em posse da bola, reduzir suas opções e a velocidade da continuidade do jogo ofensivo. Ao mesmo tempo, há que desenvolver nos defensores a noção de ocupação dos espaços mais interessantes e/ou prováveis para os atacantes, sugerindo manutenção do marcador direto dentro do campo de visão do defensor correspondente e que permita intervir rapidamente para evitar as ações adversárias.

Outra opção para esta situação é a realização da marcação individual dos atacantes de um determinado setor da quadra (como, por exemplo, o esquerdo ou o direito), configurando uma atuação temporária em defesa mista. Tomamos como exemplo uma equipe disposta na quadra sem a presença de um pivô, estando o jogador D com a posse da bola. Enquanto esse jogador está com a posse de bola, os defensores

<sup>2</sup>A dissuasão possui características semelhantes à flutuação, sendo “realizada pelo defensor que marca um atacante sem a bola, mas que seja um receptor em potencial [...] pela tentativa de gerar dúvidas ao passador.”<sup>8:134</sup>

do setor oposto e da região central da quadra avançam para uma marcação individualizada (FIGURA 3).

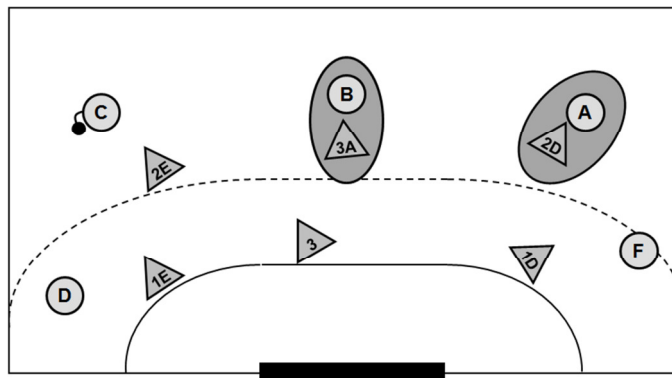


Figura 3 - Marcação individual em três atacantes que estão posicionados no setor oposto ao qual a bola se encontra.

Desta forma, no setor em que a bola se encontra é mantida a marcação zonal, atentando para a vantagem numérica com o defensor 3 posicionado na cobertura, configurando uma situação de 2x3. Os defensores 3A, 2D e 1D se aproximam dos seus respectivos marcadores, pressionando-os de maneira similar à marcação individual.

Essa marcação individual também pode ser realizada nos jogadores mais próximos em relação à zona da bola, mantendo o defensor 3 na cobertura dos espaços produzidos pelos defensores 1E e 2E. Os defensores do setor oposto à bola também podem marcar em zona para recuperar a bola proveniente de um passe longo (FIGURA 4).

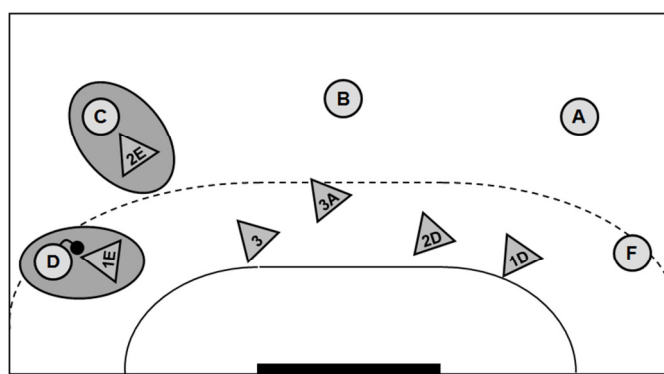


Figura 4 - Marcação individual em dois atacantes que estão posicionados na mesma região na qual a bola se encontra.

Caso o atacante em posse da bola tente passar para o atacante de outro setor, há a possibilidade de um dos defensores recuperar a bola. Destaca-se, ainda, a diminuição das regiões para os deslocamentos dos armadores. Ambas as situações induzem o

adversário a realizar passes mais arriscados e sob pressão, o que poderá aumentar as chances de erros ofensivos e, conseqüentemente, aumentar os sucessos defensivos.

### Inferioridade numérica do sistema defensivo 3:3

Em situações de inferioridade numérica, qualquer sistema defensivo deverá realizar as suas tarefas de forma mais veloz, protegendo preferencialmente a zona central da quadra. Geralmente, nessas situações os defensores têm como uma possível solução a marcação dos atacantes mais próximos ao setor onde se encontra a bola, deixando o setor oposto livre.

No sistema defensivo 3:3 em inferioridade numérica, os defensores mantêm o propósito do deslocamento em bloco (basculação) para tentar obter uma situação de igualdade numérica no setor em que a bola se encontra. Alguns defensores continuarão atuando na segunda linha defensiva, porém apenas em determinadas situações. Considerando uma seqüência de passes dos atacantes, na qual a bola parte do ponta esquerda (F) até chegar no armador direito (D), temos os posicionamentos dos defensores indicados na Figura 5 (subdividida em 5.1, 5.2, 5.3 e 5.4).

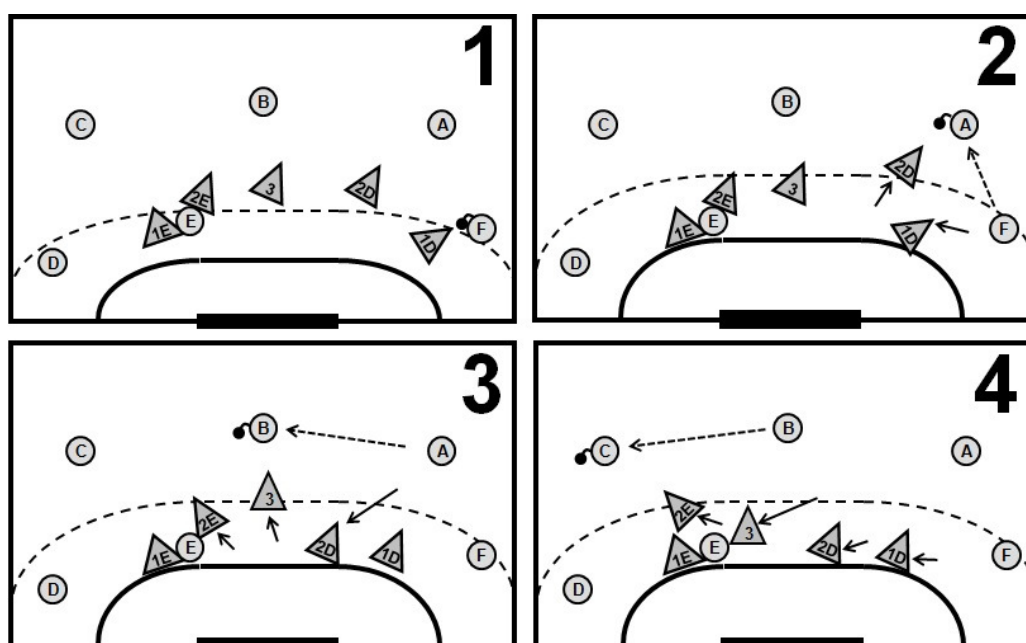


Figura 5 - Posicionamento dos defensores (em inferioridade numérica) durante a circulação de bola dos atacantes, representada do ponta esquerda (F) até o armador direito (C).

Quando o atacante F está com a posse da bola (FIGURA 5.1), seu marcador direto (1D) flutua para realizar a marcação, enquanto os demais defensores aproximam-se da zona na qual a bola se encontra, com diferentes objetivos: o defensor 2D faz a cobertura de 1D aproximadamente na linha dos 9 metros; o defensor 3, também



próximo à linha dos 9 metros, ocupa a região central da quadra para conectar as duas zonas defensivas; os defensores 2E e 1E têm como objetivo a marcação do pivô.

Tendo o jogador A a posse da bola (FIGURA 5.2), o defensor 2D busca se aproximar para retardar a circulação da bola e impedir que esse atacante obtenha fácil acesso à zona propícia ao arremesso. Nesse momento, o defensor 1D retorna para a linha de 6 metros para cobrir o defensor do 2D. Simultaneamente, o defensor 3 desloca-se ligeiramente para trás, para proteger ainda mais a região central da quadra e auxiliar na cobertura do defensor 2D. O defensor 2E aproxima-se da região central da quadra e da linha de 6 metros para fazer a cobertura de 3. A marcação do pivô passa a ser de responsabilidade dos defensores 2E e 1E, que deixam a zona defensiva esquerda desocupada.

Quando o atacante B recebe a bola (FIGURA 5.3), o defensor 3 flutua para marcá-lo, ao mesmo tempo em que os defensores 2D e 1D aproximam-se rapidamente da região central da quadra para fazer a cobertura de 3 e proteger essa região. A ideia passa a ser a de proteção da região central, em detrimento da desocupação das regiões mais laterais da quadra.

O defensor 2E desloca-se rapidamente na direção de C, quando este recebe a bola (FIGURA 5.4), para evitar um arremesso de longa distância, mas preocupando-se também com a cobertura do defensor 3. A marcação no pivô é feita por 1E (marcação pelas costas) e por 2E (marcação pela frente). O defensor 3 deverá retornar rapidamente para auxiliar na marcação do pivô e "liberar" o defensor 1E para que possa realizar a marcação de D. Os defensores 2D e 1D continuam se deslocando em direção à região central da quadra, para reduzir os espaços propícios ao ataque nessa região caso a bola retorne rapidamente nesse sentido. Observa-se um certo "abandono" do setor defensivo direito, uma vez que o sentido da bola continua sendo da esquerda para a direita (ofensiva). Os defensores acompanham esse deslocamento e deixam a zona distante da bola desocupada.

## ATIVIDADES PROPOSTAS

As atividades a serem apresentadas baseiam-se em situações de jogo dinâmicas e imprevisíveis, operacionalizadas numa relação sistêmica de equilíbrio e desequilíbrio entre ataque e defesa (REVERDITO; SCALIA, 2007; REVERDITO; SCAGLIA; PAES, 2009). É neste contexto que as ações técnico-táticas, orientadas pela tomada de decisão dos jogadores, serão os meios de resolução dos problemas apresentados frente às situações de desequilíbrio numérico ofensivo e defensivo. Desta forma, deve ser garantido no processo de EAT a vivência e resolução de situações-problema orientadas para a desigualdade numérica na relação ataque x defesa.

Para isso, os Jogos Conceituais (SCAGLIA, 2013) e atividades baseadas no Método Situacional (GRECO; BENDA, 1998), que serão descritos a seguir, apresentarão constrangimentos cujas resoluções possibilitarão a transferência da aprendizagem para o contexto do handebol, num processo de autorregulação de emergências (aprendizagens) proporcionadas por estas propostas pedagógicas dentro do contexto (ambiente) de aprendizagem (LEONARDO; SCAGLIA; REVERDITO).

### **Jogos conceituais**

Jogos conceituais são aqueles cujas referências estruturais (bola, alvos e tamanho do campo, entre outras invariantes) e funcionais (princípios operacionais e regras de ação) não respeitam fielmente a lógica do jogo esportivo coletivo pretendido (neste caso do handebol), possibilitando que inúmeros conceitos (conteúdos de aprendizagem) possam ser enfatizados (SCAGLIA et al., 2013). Nesse cenário não há necessariamente o objetivo de ensinar um determinado jogo esportivo coletivo (SCAGLIA et al., 2013), mas preconiza-se a ideia da transferência de aprendizagem (BAYER, 1994), considerando a constituição de uma família de jogos (LEONARDO; SCAGLIA; REVERDITO).

Os jogos conceituais abaixo se utilizarão de adequações funcionais, a partir dos conceitos de conservação/interceptação da posse de bola e de progressão/dificultação da progressão ao alvo (BAYER, 1994), e de adequações estruturais, pela utilização de jogadores especiais (coringas) para potencializar a aprendizagem de ações táticas relativas às situações de desequilíbrio numérico no handebol.

#### **Jogo 1: Jogo para conservar/interceptar a posse da bola em superioridade numérica ofensiva**

O grupo será dividido em duas equipes e um ou dois alunos (dependendo da quantidade) serão coringas, que serão colocados como atacantes durante todo jogo, deixando a equipe com a bola sempre em superioridade numérica. O espaço de jogo será limitado de acordo com o número de alunos. Há ausência de alvos, potencializando ações de conservação e tentativa de interceptação da posse de bola. Neste jogo, conquista o ponto a equipe que realizar dez passes primeiro, sem que a outra equipe encoste na bola (FIGURA 6).

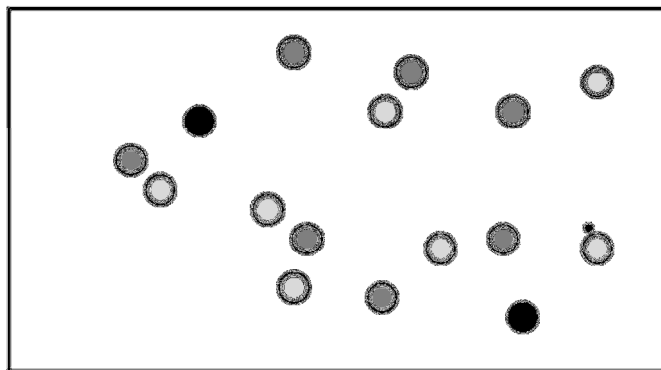


Figura 6 - Proposta de jogo sem alvos, cuja superioridade numérica ofensiva demanda comportamentos colaborativos entre os defensores.

Do ponto de vista estratégico-tático, emergirá a necessidade de os defensores movimentarem-se de acordo com a bola (princípio básico da basculação defensiva), deixando alguns atacantes mais distantes desmarcados momentaneamente, para que, através de constantes trocas de marcação sobre os atacantes, tente-se interceptar a bola. Os jogadores da equipe atacante terão maiores oportunidades de explorar o uso do passa-e-vai e suas variações.

### **Jogo 2: Jogo para conservar/interceptar a posse de bola em superioridade numérica defensiva**

De forma semelhante ao jogo 1, o grupo será dividido em duas equipes e um ou dois alunos serão coringas, porém esses serão colocados como defensores durante todo jogo, deixando a equipe com a bola sempre em inferioridade numérica (vide Figura 6). O espaço de jogo também será limitado de acordo com o número de alunos e, assim como apresentado anteriormente, não há alvos e a equipe que realizar dez passes consecutivos anota um ponto.

Do ponto de vista estratégico-tático, emergirá a necessidade de os defensores realizarem coberturas e dobras de marcação sobre o atacante em posse da bola. Os atacantes, por sua vez, terão que se desmarcar para que seja possível a circulação da bola.

### **Jogo 3: Jogo para progredir/impedir a progressão ao alvo e proteção do alvo em superioridade numérica ofensiva**

O grupo será dividido em duas equipes e um ou dois alunos serão coringas, que atuarão sempre a favor da equipe atacante (em posse da bola). O espaço de jogo será limitado de acordo com o número de alunos. Em cada meia quadra haverá uma zona de

finalização (FIGURA 7) para onde a bola deverá ser levada por um jogador em sua posse, marcando assim um ponto por meio da lógica da marcação do *try* (adaptada do rugby). A ideia é potencializar as ações de progressão (para os atacantes) e impedir a progressão (para os defensores), além de estratégias para a proteção do alvo e para a recuperação da posse da bola.

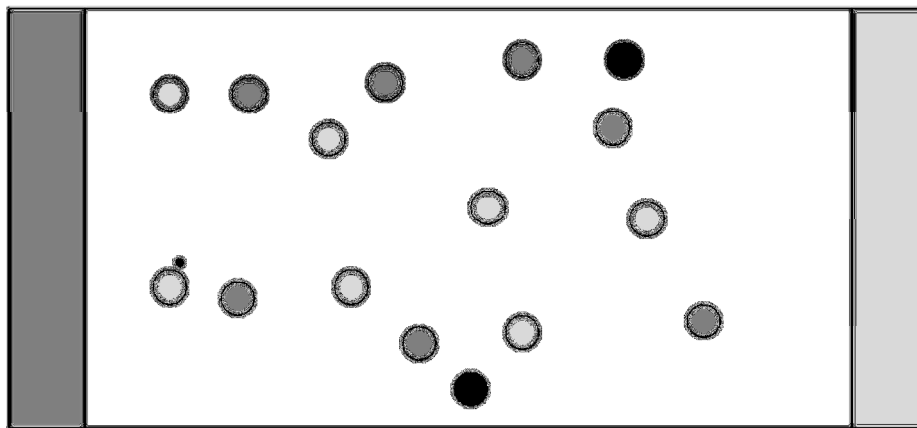


Figura 7 - Cada equipe deve levar a bola à respectiva zona de finalização (da mesma cor que a sua); os jogadores marcados com a cor preta são os coringas.

Neste jogo não há número mínimo de passes para se marcar um ponto, devendo a equipe atacante, com ajuda dos coringas, progredir com a bola (utilizando-se das formas de deslocamento e manipulação da bola, previstas nas regras do handebol) para entrar com ela na zona de finalização, havendo sempre superioridade numérica ofensiva.

Do ponto de vista estratégico-tático, deve-se observar a necessidade de os defensores protegerem a sua respectiva zona de finalização, dificultando a progressão dos atacantes e tentando mantê-los distantes dessa região. Por estar em constante inferioridade numérica, os defensores deverão, por meio de movimentações em função da bola (princípio da basculação defensiva), deixar os atacantes mais distantes da bola desmarcados momentaneamente, mantendo a marcação sempre presente nos atacantes mais próximo de seu alvo. Da mesma forma que no jogo 1, através de constantes trocas de marcação sobre os atacantes, a equipe tentará interceptar a bola. Os atacantes poderão utilizar meios como o passa-e-vai e suas variações, bem como usar o ritmo trifásico na busca da progressão individual com bola até a zona de pontuação, quando possível/necessário.

#### **Jogo 4: Jogo para progredir/impedir a progressão ao alvo e proteção do alvo em superioridade numérica defensiva**

De forma semelhante ao jogo 3 (FIGURA 7), o grupo será dividido em duas equipes e um ou dois alunos serão coringas, porém atuando na defesa. A dinâmica deste

jogo será a mesma do anterior, sem um número mínimo de passes para anotar o ponto, porém a equipe em posse da bola deverá progredir em inferioridade numérica para entrar com a bola na zona de finalização.

De forma muito parecida com o jogo 2, do ponto de vista estratégico-tático, emergirá entre os defensores a possibilidade de realização de coberturas e dobras de marcação sobre o atacante com bola, dificultando bastante a progressão ao alvo. Os atacantes deverão se desmarcar para circular a bola, bem como utilizar o passa-e-vai e o ritmo trifásico para progredirem até a zona de pontuação.

### **Método situacional**

Pautando-se nas premissas desse método, o objetivo é utilizar unidades funcionais do jogo de handebol para, a partir de um número reduzido e progressivo de jogadores em quadra (MENEZES; MARQUES; NUNOMURA), desenvolver importantes conceitos e noções para o sistema defensivo 3:3 diante das desigualdades numéricas. Sendo assim, tal proposta apresenta-se subdividida em “superioridade numérica defensiva” e “inferioridade numérica defensiva”.

### **Superioridade numérica defensiva**

Diante das situações apresentadas abaixo, sugere-se que os defensores procurem recuperar a posse da bola o mais brevemente possível, além de estruturarem o sistema para proteger a região na qual a bola se encontra. Serão apresentadas as seguintes situações: 3x4, 4x5, 4x6 e 5x6.

Na situação 3x4 serão utilizados espaços reduzidos para a relação de três atacantes contra quatro defensores, com as seguintes possibilidades:

1. Ataque com três armadores e a defesa com os defensores 3, 3A, 2D e 2E (FIGURA 8.1);
2. Ataque com dois armadores e um pivô e defesa com os defensores 3, 3A, 2D e 2E. O defensor 3A poderá ter sua atuação pautada na tentativa de recuperar a bola proveniente dos passes entre os armadores (FIGURA 8.2);
3. Ataque com três armadores e a defesa marcando um atacante individualmente (FIGURA 8.3).

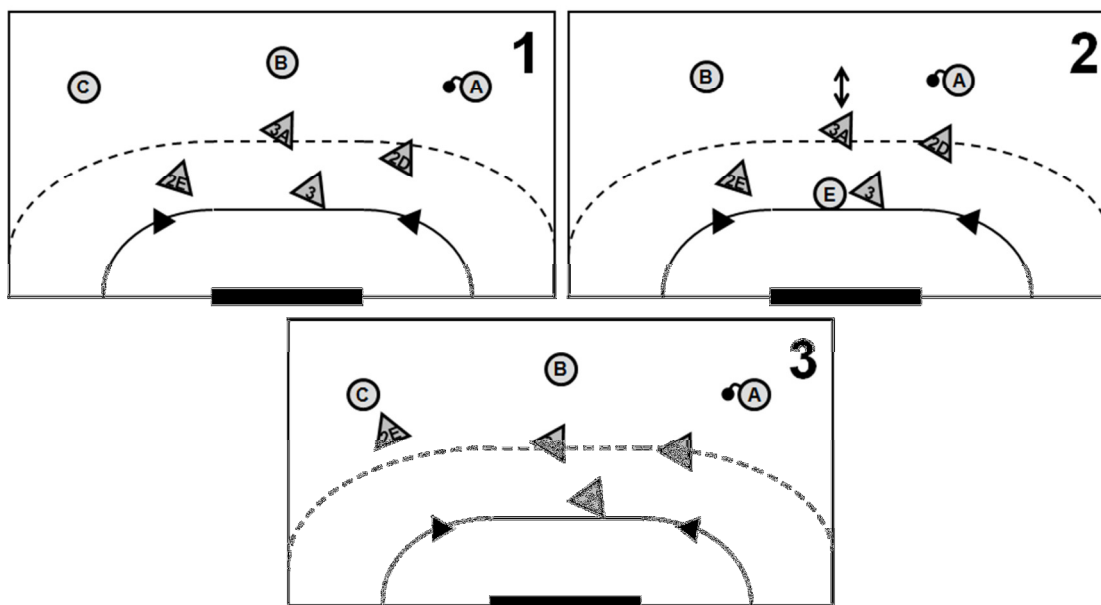


Figura 8 - Situações para o trabalho em 3x4.

Na situação 4x5 serão utilizados espaços reduzidos para a relação de quatro atacantes contra cinco defensores, com as seguintes possibilidades:

1. Posicionar o ataque com três armadores e um pivô, e a defesa em um sistema 2:3, reduzindo o espaço em uma das laterais (FIGURA 9.1);
2. Posicionar o ataque com quatro armadores (FIGURA 9.2) ou com três armadores e um pivô, e a defesa com um defensor marcando individualmente (FIGURA 9.3);
3. Posicionar o ataque com três armadores e um ponta, e a defesa com um sistema 2:3 (sem o defensor 1 do lado oposto do ponta ofensivo) (FIGURA 9.4). Também pode ser realizada sem a redução do espaço, posicionando o ataque com quatro armadores e a defesa sem o defensor 3.

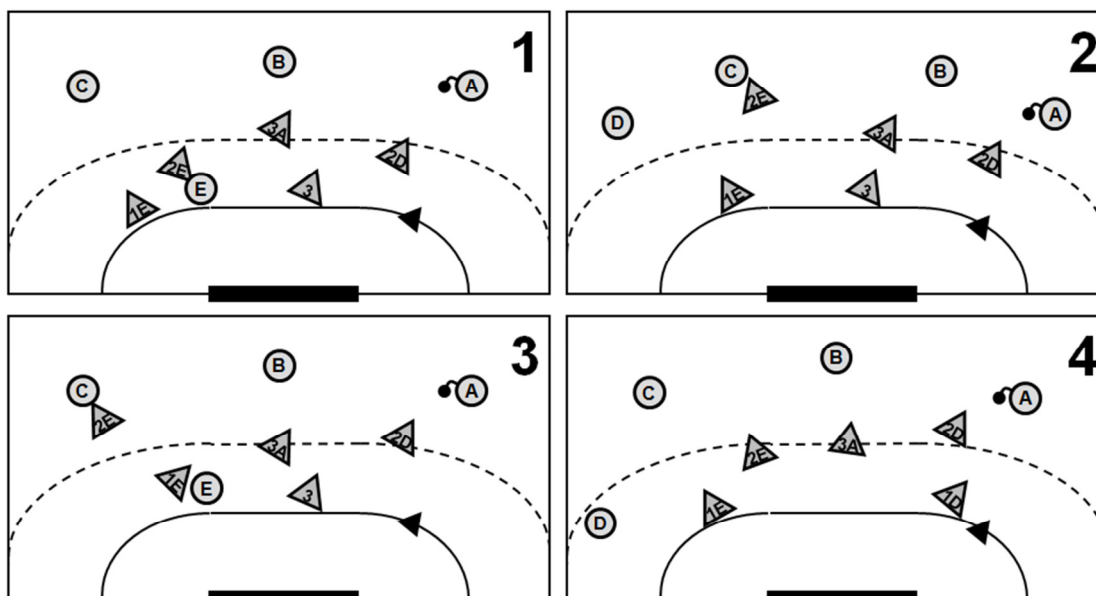


Figura 9 - Situações para o trabalho em 4x5.

Na situação 4x6 não é sugerida redução do espaço de jogo (manter a quadra sem limitações), com as seguintes possibilidades:

1. Posicionar o ataque com três armadores e um pivô, e a defesa com o sistema 3:3, centralizando os defensores 1D e 1E para cobertura dos defensores avançados (FIGURA 10.1);
2. Posicionar o ataque com quatro armadores e a defesa em um sistema 3:3, com o defensor 3A avançando em direção às linhas de passe para recuperar a posse da bola (FIGURA 10.2);
3. Posicionar o ataque com quatro armadores e a defesa em um sistema 3:2+1 (FIGURA 10.3) ou 3:1+2 (FIGURA 10.4), apresentadas como possibilidades de desdobramentos do sistema 3:3.

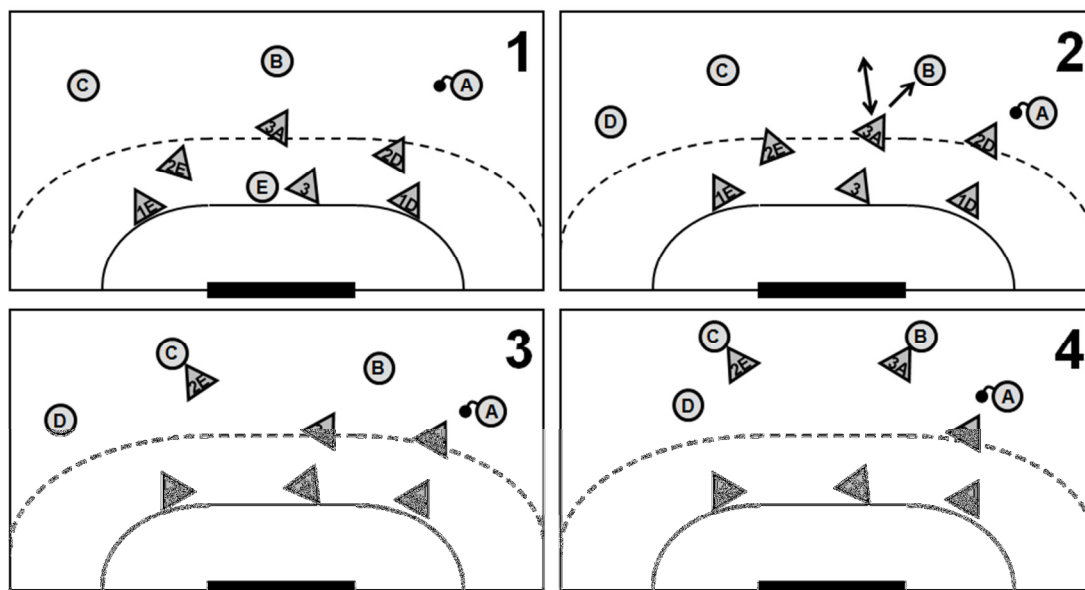


Figura 10 - Situações para o trabalho em 4x6.

A situação 5x6 também é sugerida em espaço formal de jogo, a partir das seguintes possibilidades:

1. Posicionar o ataque com três armadores e dois pontas (FIGURA 11.1);
2. Posicionar o ataque com quatro armadores e um pivô (FIGURA 11.2);
3. Posicionar o ataque com dois armadores, dois pontas e um pivô (FIGURA 11.3);
4. Posicionar o ataque 3:2 (3 armadores e 2 pontas) ou 4:1 (4 armadores e 1 pivô) diante de um sistema defensivo 3:2+1 (FIGURA 11.4).

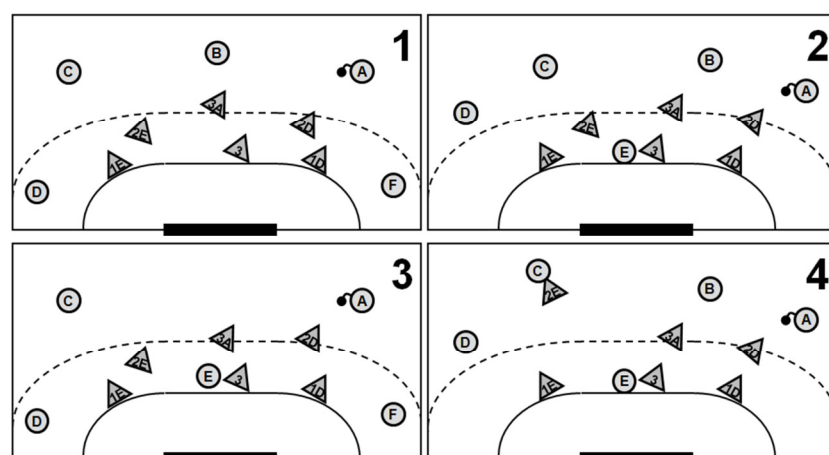


Figura 11 - Situações para o trabalho em 5x6.



## Inferioridade numérica defensiva

Nessa condição os defensores deverão buscar rapidamente a proteção da região onde a bola se encontra, restringindo preferencialmente o acesso dos atacantes ao centro da quadra. Serão apresentadas as seguintes situações: 4x3, 5x4, 6x4 e 6x5.

A situação 4x3 será desenvolvida em espaço reduzido, a partir das seguintes possibilidades:

1. Posicionar o ataque com três armadores e um pivô, e a defesa com um jogador na segunda linha (FIGURA 12.1). O objetivo para os defensores consiste em dificultar os arremessos do armador central e do pivô;
2. Posicionar o ataque com dois armadores, um ponta e um pivô, e a defesa com pelo menos um defensor na segunda linha (FIGURA 12.2). O objetivo é induzir o arremesso das pontas.

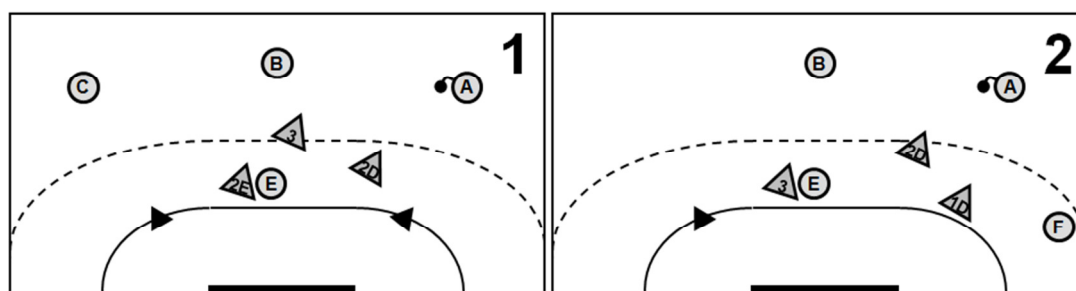


Figura 12 - Situações para o trabalho em 4x3.

As atividades para a situação 5x4 também poderão ser ou não desenvolvidas em espaço reduzido, assim sugeridas:

1. Reduzir o espaço de um dos lados e posicionar o ataque com três armadores, um ponta e um pivô, e a defesa com quatro jogadores com objetivo semelhante ao apresentado para a situação 4x3 (FIGURA 13.1);
2. Sem reduzir o espaço, posicionar o ataque com três armadores e dois pontas, diante de quatro defensores que deverão atuar de maneira escalonada induzindo, preferencialmente, os arremessos para as pontas (FIGURA 13.2).

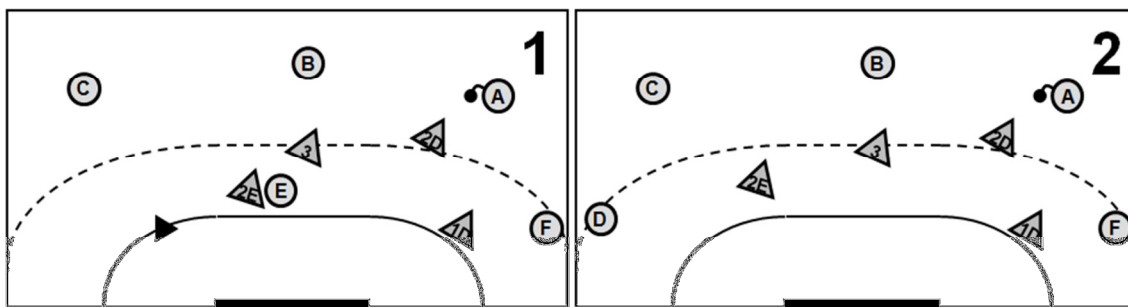


Figura 13 - Situações para o trabalho em 5x4.

O desenvolvimento da situação 6x4 tem como principal objetivo a proteção da região central da quadra, e a indução aos arremessos das pontas, conforme apresentadas a seguir:

1. Posicionar o ataque com formação 3:3 clássica diante dos defensores 2D, 3, 3A e 2E (FIGURA 14.1);
2. Posicionar o ataque com formação 2:4 diante dos mesmos defensores, cujo objetivo passa a ser a rápida troca da marcação do pivô e a proteção da região central da quadra (FIGURA 14.2).

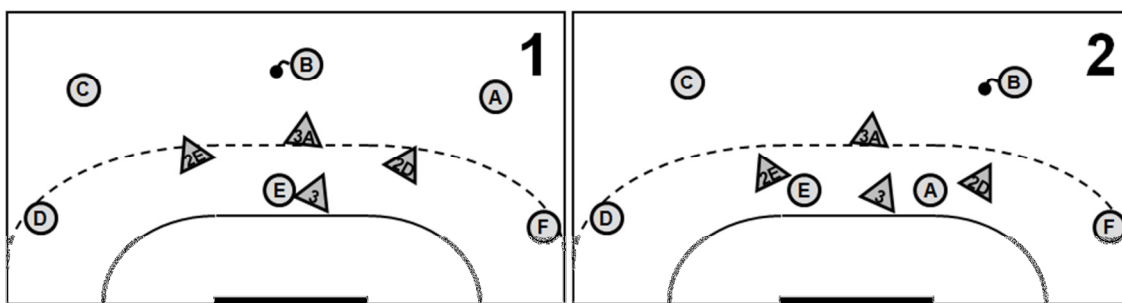


Figura 14 - Situações para o trabalho em 6x4.

Por fim, para a situação 6x5, será utilizado o espaço formal do jogo, conforme possibilidades apresentadas abaixo:

1. Posicionar o ataque no sistema 3:3 clássico (FIGURA 15.1), ou 4:2 (FIGURA 15.2), diante de um sistema defensivo com um defensor posicionado na segunda linha, ao passo que os demais ocupem temporariamente essa linha para dificultar a progressão dos atacantes em direção à região central da quadra;
2. Posicionar o ataque no sistema 3:3 clássico (FIGURA 15.3) e o sistema defensivo com dois jogadores na segunda linha.

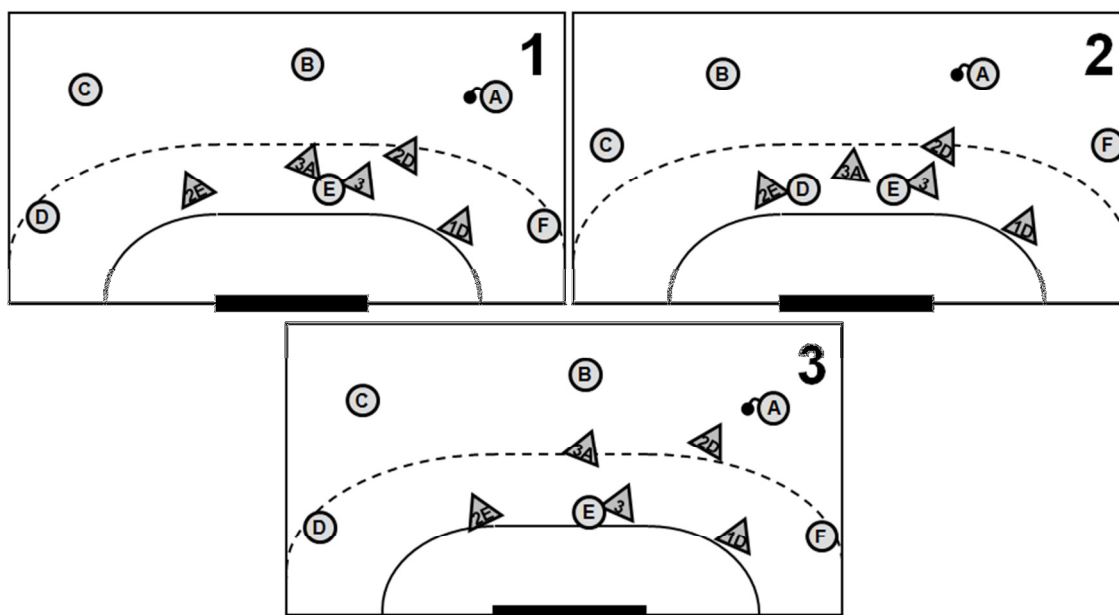


Figura 15 - Situações para o trabalho em 6x5.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As sanções de dois minutos, advindas de desqualificações e exclusões no handebol, se tornaram cada vez mais recorrentes e inevitáveis ao longo das partidas. Nessa perspectiva, os momentos de desigualdade numérica têm ocupado maiores períodos de tempo nas partidas e, conseqüentemente, influenciando seus resultados.

Partindo-se do pressuposto de que em diferentes momentos do jogo há a possibilidade de jogar em superioridade ou em inferioridade numérica, as situações apresentadas neste ensaio ecoam importantes conteúdos a serem enfatizados durante as sessões de treinamentos de equipes de diferentes categorias. Este ensaio baseou-se, portanto, na necessidade de oferecer parâmetros aos treinadores para refletirem sobre a sua prática pedagógica, considerando especificamente o contexto do sistema defensivo 3:3 diante de desigualdades numéricas.

A proposta apresentada pautou-se em considerar a complexidade do cenário técnico-tático do handebol a partir de jogos e situações possíveis do próprio jogo. Variações no espaço de jogo, no número de jogadores e nos sistemas ofensivos e defensivos foram apresentadas com o intuito de enriquecer a proposta e fomentar o surgimento de outras possibilidades nas sessões de treinamento.

A falta de atenção aos períodos de desigualdade numérica é destacada por escassas pesquisas realizadas sobre essa temática. Assim, percebe-se que mais estudos

sobre o tema devem ser realizados para fomentar os trabalhos e as possibilidades dos treinadores.

## REFERÊNCIAS

BAYER, Claude. *O ensino dos desportos colectivos*. Lisboa: Dinalivros, 1994.

FERREIRA, Nuno. *O processo ofensivo em desigualdade numérica no andebol: um estudo com recurso à análise sequencial*. 2006. 131 f. Dissertação (Mestrado em Desporto) - Faculdade de Desporto, Universidade do Porto, Porto, 2006.

GRECO, Pablo Juan; BENDA, Rodolfo Novelino. *Iniciação esportiva universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

GUTIÉRREZ AGUILAR, Óscar; FERNÁNDEZ ROMERO, Juan José; BORRÁS ROCHER, Fernando. Uso de la eficacia de las situaciones de juego en desigualdad numérica en balonmano como valor predictivo del resultado final del partido. *E-balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte*, v. 6, n. 2, p. 67-77, 2010.

INTERNATIONAL HANDBALL FEDERATION (IHF). Estatísticas do prêmio Fair Play do Mundial feminino de handebol adulto de 2013. Disponível em: <<http://www.ihf.info/files/competitiondata/140/pdf/FAIRPLAY.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

INTERNATIONAL HANDBALL FEDERATION (IHF). Estatísticas do prêmio Fair Play do Mundial masculino de handebol adulto de 2013. Disponível em: <<http://www.ihf.info/files/competitiondata/127/pdf/FAIRPLAY.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. *Motriz*, Rio Claro, v. 15, n. 2, p. 236-246, abr./jun. 2009.

MENEZES, Rafael Pombo. *Modelo de análise técnico-tática do jogo de handebol: necessidades perspectivas e implicações de um modelo de interpretação das situações de jogo em tempo real*. 2011. 302 f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

MENEZES, Rafael Pombo. Possibilidades de ensino-aprendizagem no handebol: análise do sistema defensivo 3:3. *Cadernos de Formação RBCE*, v. 4, n. 1, p. 70-82, maio 2013.

- MENEZES, Rafael Pombo; FREIRE, Vitor Daronco; BOFF, Leonardo Cordeiro. Sistema defensivo 3:3 no handebol mediante o jogo do pivô: possibilidades pedagógicas. *Conexões*, Campinas, v. 12, n. 4, p. 69-90, out./dez. 2014.
- MENEZES, Rafael Pombo; MARQUES, Renato Francisco Rodrigues; NUNOMURA, Myrian. Especialização esportiva precoce e o ensino dos jogos coletivos de invasão. *Movimento*, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 351-373, abr./jun. 2014.
- MENEZES, Rafael Pombo; BOFF, Leonardo Cordeiro; FREIRE, Vitor Daronco. Processo de ensino-aprendizagem-treinamento do sistema defensivo 3:3 no handebol diante de cruzamentos e trocas de postos específicos ofensivos. *Arquivos em Movimento*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 5-20, jun./jul. 2015.
- PRUDENTE, João. *Análise da performance tático-técnica no andebol de alto nível*. 2006. 298 f. Tese (Doutorado em Educação Física e Desporto) - Departamento de Educação Física e Desporto, Universidade da Madeira, Madeira, 2006.
- PRUDENTE, João; GARGANTA, Júlio; ANGUERA, Maria Teresa. Desenho e validação de um sistema de observação no andebol. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, Porto, v. 4, n. 3, p. 49-65, 2004.
- REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José. A gestão do processo organizacional do jogo: uma proposta metodológica para o ensino dos jogos coletivos. *Motriz*, Rio Claro, v. 13, n. 1, p. 51-63, jan./mar. 2007.
- REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José; PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. *Motriz*, Rio Claro, v. 15, n. 3, p. 600-610, 2009.
- SCAGLIA, Alcides José et al. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. *Movimento*, Porto Alegre, v. 19, n. 4, p. 227-249, out./dez. 2013.