

REGRAS DO GOLF-7

As Regras adaptadas para Educação Especial área: TDG / DI / TEA - Ensino Fundamental e Médio, em vigor janeiro 2018.



Agradecimento

Agradeço primeiramente a **Deus**, pois sem ele não seria possível à realização deste projeto, o GOLF-7. Agradeço também ao Atual Presidente da Federação Paranaense e Catarinense de Golfe, **Sakae Tamura** pelo apoio e fidelidade para com o projeto.



Sakae Tamura: 2017-2018

Daniel Eduardo Cassilha Neves: 2015-2016

Ulisses de Toledo: 2013-2014

Mauro Leitner Guimarães Filho: 2011-2012

Arata Hara: 2007-2010



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



INDICE

PREFACIO	05
INTRODUÇÃO.....	06
HISTÓRICO DO GOLF – 7.....	07
REGRA GOLFE-7.....	09
SESSÃO I	
Etiqueta do Comportamento do Campo	10
SESSÃO II	
Definições	12
SESSÃO III	
Regra 1– O Jogo	17
Regra 2 – Jogo por Buraco (Martch Play)	17
Regra 3 – Jogo por Tacadas (Stroke Play)	18
Regra 4– Os Tacos	19
Regra 5 – A Bola	20
Regra 6 – O Jogador	20
Regra 7 – O Treino/ Conselho Indicando a Linha de Jogo	22
Regra 08 – Ordem do Jogo por Buraco Tacada e Gross.....	23
Regra 09 – Área do Tee	24
Regra 10 – Identificando a Bola Jogada Tal Como Encontra	25
Regra 11 – Bater na Bola / Bola Substituta ou Errada	26
Regra 12 – O Green / Bandeira	28
Regra 13 – Bola em Repouso Deslocada	29
Regra 14 – Bola em Movimento Desviada e Parada/Limpar Bola	31
Regra 15 – Levantar Dropar Colocara Bola/ Jogar de Local Errado	32
Regra 16 – Obstrução.....	34
Regra 17 – Terreno em Mal Estado / Bola Perdida	35
Regra 18 – Bola Provisória / Injogável	36
Regra 19 – Partida de Jogo em Duplas Dois (2) Jogadores por Equipe	37
Regra 20 – Comissão Técnica	38
Regra 21 – Controvérsias e Decisões	39

APENDICE**Apêndice I - Modelo de Campos de Golf-7 41****Apêndice II - Fases e Rodadas Golf-7 45****Apêndice III - Sumula Golf-7 48****CONCLUSÃO 49****REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA 50****ANEXOS****Anexo I - O Golf-7: A Inclusão por Meio do Esporte 51****Anexo II - Percepção de Alunos e Professores Sobre o Golf-7 61**

PREFACIO

Quando a minha chefe me perguntou se eu poderia apreciar o projeto idealizado pela professora Fátima Alves da Cruz, jamais poderia imaginar o quanto gostaria e o quanto lutaria pela divulgação e pela implantação do Golf-7 nas escolas paranaenses. Foi amor à primeira vista. Após me inteirar do que se tratava e ver que na capital estava muito bem encaminhado, fez a primeira viagem para trabalhar com as escolas do interior. Primeiro estivemos nas escolas do Núcleo Regional de Educação de Guarapuava. Depois ainda estivemos em Cornélio Procopio, Marilândia do Sul, Ribeirão do Pinhal, União da Vitória, Paranaíba, Apucarana, Guaratuba Ponta Grossa e outras cidades onde capacitamos professores que implantaram o projeto em suas escolas.

Nesse tempo o Golf-7 cresceu, fazendo parte dos Jogos Escolares do Paraná - JEPs, Olimpíadas das s Associação Pais Amigos Excepcionais - APAEs Jogos Abertos Paradesportivos - PARAJAPs. Foi realizado o primeiro curso de arbitragem, com profissionais capacitados, através da Federação Paranaense e Catarinense de Golfe - FPCG. Desse curso saíram às pessoas que são os responsáveis pela boa condução dos jogos oficiais do Paraná. Estas foram avaliadas na teoria e na prática, sendo exigida formação superior e a imprescindível especialização em educação especial.

Esse crescimento se deve muito a nossa força de vontade, mas nada seria possível sem o apoio da Federação Paranaense e Catarinense de Golfe - FPCG. Também não poderia deixar de citar a pessoa bondosa que é o Sakae Tamura atual presidente da FPCG, um ser iluminado que nunca mediu esforços para ajudar o projeto.

Desde que participo do projeto pude estar presente em todas as competições oficiais, além dos cursos em várias cidades. Realizei a minha pesquisa no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) onde escrevi diversos artigos sobre o tema Golf-7, onde consigo compartilhar com as pessoas o que aprendi e ajudar professores em sua formação, oportunizando uma nova atividade na educação física escolar. Afinal, como sempre digo, que bom que temos alunos que se destacam para representar as escolas nas competições. Mas, muito mais importante que isso é oportunidade aos outros alunos que, devido a suas limitações, muitas vezes não podem estar viajando e participando dos jogos, mas pode praticar este esporte na escola de forma ludica.

Nosso sonho agora para o Golf-7 é que consigamos atingir as regiões que faltam no Paraná e que os outros estados do Brasil o conheçam, o que já está começando a acontecer.

Através do Golf-7 surgiu novos amigos. E amigos do bem. A professora Fátima Alves da Cruz, com quem discuto tanto sobre os encaminhamentos do projeto e muitos professores e alunos de todo nosso estado. Esses professores, os quais estão levando a modalidade pra frente, é o combustível que nos incentivam a continuar batalhando pelo que acreditamos!

Renato Vieira Júnior

INTRODUÇÃO

É com satisfação apresentar a revisão atualizada das Regras de Golf-7 de 2005 a 2018. As revisões e atualizações feitas nesta nova versão permitem melhorar o entendimento e interpretações e acréscimo de mais uma modalidade Gross e Jogo em Duplas (Best Ball) no Golf-7. Estar em vigor a partir deste ano.

Atividade lúdica baseada no jogo de golfe, adaptada como GOLF-7, para deficientes com necessidades educativas especiais na área de Transtorno Global de Desenvolvimento (TGD) e deficiência intelectual (DI) – resultante ou não de Síndromes. Referem-se ao TGD, *as manifestações típicas de síndromes e quadros neurológicos, psicológicos ou psiquiátricos persistentes que ocasionam atrasos no desenvolvimento e prejuízos no relacionamento social, em grau que requeira atendimento educacional especializado.* (MEC/2002).

Deficiência Intelectual define-se como: *“A incapacidade caracterizada por limitações significativas no funcionamento intelectual e comportamento adaptativo, sendo expressa nas habilidades sociais”.* (AAMR / 2002)

Necessidades Especiais descritas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais em suas adaptações Curriculares (MEC-PCNs/ 2002) são: *“aquele que por apresentar necessidades próprias e diferentes dos demais alunos no domínio da aprendizagem curricular correspondente a sua idade, requer recursos pedagógicos e metodologias educacionais específicas”.*

Observa-se entre as dificuldades do educando autistas e com necessidades educativas especiais na área de TGD e DI o aluno com distúrbios neurológicos, com falta de concentração, hiperatividade, sociabilidade, estereotipia, auto e hetero agressividade, marasmo, apatia, obsessão por rotinas fixas.

A opção por esse jogo ocorreu pela característica da individualidade, e temporalidade do aluno para realizar a tacada. Salienta-se também a questão do aluno poder visualizar o buraco em uma ação motora concreta, observando o tempo limite para ação conforme regras estabelecidas do jogo. Evidencia-se com a atividade de golf – 7, a participação integrada do aluno com necessidade educativa especial possibilitando no contexto sócio educacional, o uso do lúdico como ferramenta a inclusão na comunidade escolar, viabilizando sua integração como cidadão.

HISTÓRICO GOLF-7 (GOLFE ADAPTADO)

O Golf-7 adaptação da modalidade de Golfe, *foi idealizado* pela professora Fatima Alves da Cruz , ano de 2005, em Curitiba capital do Paraná na Escola Educação Especial Fênix – Modalidade de Educação Especial - MEE, que realizava atendimento na área de Condutas Típicas - CT, atualmente Transtorno Global de Desenvolvimento - TGD e Deficiência Intelectual - DI, Transtorno Espectro Autista - TEA .

Apresentando como parceiras na participação e propagação do Golf-7 a Escola de Educação Especial Alternativa, tendo como colaboradoras as professoras Evelise Hilgemberg e Natalina Maria de Paula da Silva, aonde foi realizado o primeiro no campo e campeonato na E.E.E. Fênix - MEE, tornando vencedora neste evento. Com finalidade de divulgar o Golf -7 foram convidadas representantes das instituições, entre estas a dos “Jogos Especiais de Curitiba” a professora da Márcia Regina Walter da Prefeitura Municipal de Curitiba e Secretaria de Educação do Paraná (SEED/ PR) Núcleo Regional de Curitiba (NREC) representante do Estado do Paraná para assistir e propagar esta atividade.

Destaca-se que os primeiros materiais disponíveis para pratica do golf-7 foram cedidos pela família Kyrila, pais do aluno Guilherme Kiryla da E.E.E. Fênix, colaboradores constantes neste processo.

No ano de 2006, os Jogos Especiais do Município de Curitiba, contemplaram a modalidade de Golf – 7, com a participação de três (3) instituições: - Escola Educação Especial Fênix, Escola Educação Especial Alternativa , Escola Educação Especial Renascer salienta que todas com atendimento na área Condutas Típicas, atualmente TGD E DI. Este evento foi realizado na Praça Plínio Tourinho, bairro Vila Rebouças, e teve como campeã dos Jogos Especiais de Curitiba 2006 a Escola de Educação Especial Alternativa, destaca que o campo de Golf-7 da Praça Plínio Tourinho, foi criado com a união dos professores e o fisioterapeuta Fábio A. Malheiros, campo este que passou a ser utilizado pelas escolas especiais nos festivais. Surge um grupo de 10 instituições especiais que passam a fazer parte do Projeto de Golf – 7 de Curitiba.

Em 2007, o presidente Arata Hara e sua assistente de marketing Viviane Ornelas, da Federação Paranaense e Catarinense de Golfe (FPCG) fizeram contato com a representante do município de Curitiba acerca do trabalho escolar existente sobre o golfe, possibilitando o conhecimento da adaptação do Golf-7 para alunos com necessidades especiais, realizado nas escolas especiais. “Surgindo assim uma parceria com a Federação Paranaense e Catarinense de Golfe, quando se realizou o Festival de Golf – 7, em um “ pater Green “, na sede da Federação Paranaense de Golfe em Curitiba, coordenado por Viviane Ornelas com participação de seis (6) instituições na categoria tacada e buraco, iniciando o golf-7 em grama sintética.

Em 2008, a Federação de Golfe do Paraná, realiza em Curitiba, uma palestra com professora da Argentina sobre golfe para pessoas com Síndrome de Down, com objetivo da divulgação do Golfe para deficientes e formação de um polo no Clube Curitibano de Curitiba, direcionado pela golfista e Coordenadora de Comunicação da Federação Paranaense de Golfe, Rafaela Pilagalo. Os integrantes do projeto de Golf - 7 de Curitiba participou do evento, conseqüentemente surgiu ações para serem realizadas em 2009, como festivais, capacitação dos professores por profissionais do Golfe e cursos para acadêmicos de educação física para divulgação da modalidade adaptada.

A parceria com a Federação Paranaense de Golfe se solidificou através da construção do primeiro campo oficial de Golf - 7, cedido pelo Diretor de Desenvolvimento FPCG Sakae Tamura e parceiros com apoio do Presidente Arata Hara, e colaborador Vanderley Costa da Silva, para E.E.E.E. “Lucy Requião Mello e Silva”, inaugurado no dia 20 de agosto 2009, sendo está à primeira Escola Estadual de Educação Especial na área de Transtorno Global de Desenvolvimento e Deficiência Intelectual. Neste contexto encontrou-se no Golfe a possibilidade de utilizar como atividades técnica educativas que suprisse a necessidade do educando na compreensão concreta, interpretação de ordens verbais, melhoria de concentração e significação de ações lúdicas para desenvolver a autonomia e socialização

REGRA DE GOLF - 7

As regras de Golf-7 foram minuciosamente elaboradas e experimentadas e discutidas entre profissionais atuantes na disciplina de educação física da Educação Especial do Paraná. Propiciando assim uma atividade lúdica, recreativa, ao deficiente com necessidades educativas especiais. A beleza da modalidade Golfe-7, viabilizada na significação da atividade concreta, temporalidade e individualidade proposta cada tacada do jogo.



SEÇÃO I - ETIQUETA: COMPORTAMENTO NO CAMPO

Esta sessão encontra-se diretrizes que pode se utilizar no jogo de golf-7. Caso seja seguidas contribuirá para facilitar o bom andamento do jogo.

Espírito do Jogo

O Golf-7 é jogado pelo atleta/aluno com apoio do professor/técnico com a supervisão dos árbitros. O jogo depende da orientação do professor/técnico em mostrar consideração aos outros jogadores e obedecerem as regras. Todo jogador e técnico deve conduzir-se de maneira disciplinada, demonstrando cortesia esportiva a todo o momento independente de quão competitivo possa ser. Esse é o espírito de jogo de golf-7.

Segurança

Antes de fazer dar uma tacada com bola, o jogador deveria se certificar que não há ninguém próximo ou em local onde possa ser atingido pelo taco, pela bola ou qualquer pedra, pedregulho ou algo semelhante possível de ser deslocado pela tacada ou pelo movimento do taco.

Caso o jogador bata uma bola na direção onde há o risco de atingir alguém, ele deveria imediatamente gritar um aviso. A palavra tradicional para um aviso em tal situação é **“fore”**.

Considerações do Jogo

- i) Tempo para rebater a bola é no máximo de 50 (cinquenta) segundos quando estiver fora da área de jogo, ou sumir (tendo que substituir pela bola reserva);
- ii) Não pode reiniciar o jogo enquanto todos os jogadores não estiverem terminados cada buraco;
- iii) Quando termina o buraco o jogador deve esperar fora do green, seja distante do buraco, ;
- iv) No Jogo de tacada não haverá pontuação pela dificuldade do buraco, sendo o

jogo disputado individualmente entre os pares pelo o número de tacada.

v) Após realizar cada buraco o jogador retorna ao “tee” inicial;

vi) No jogo por buraco não será computado o número de tacada;

vii) Jogo por tacada será reiniciado pelo jogador que primeiro embocar a bola no buraco e assim sucessivamente;

viii)- Gross: Jogado com par do campo 21 tacadas, onde os buracos, pode ter com pares diferentes.

Nota: Tempo e computado após a bola ser substituída e atleta estiver na posição básica de jogo

No caso de uma grave violação de Etiqueta, a Comissão Organizadora pode desclassificar um jogador de acordo com as regras adaptadas.

SEÇÃO II - DEFINIÇÕES

✓ As definições estão listadas alfabeticamente, nas regras.

1. Adversário (oponente) - é o membro de um lado contra o qual compete o lado do jogador, em um jogo por buracos (match play).

2. Agente Externo (Outside Agency):- qualquer objeto que não seja o jogador (es) e nem seu(s) oponente, não faça parte do jogo, no caso , árbitro, marcador, observador um caddie (pessoa que carrega o taco), nem qualquer equipamentos de ambas as partes.

3. Agua Ocasional (Casual Water):- é qualquer acúmulo temporário de água no campo, que não esteja dentro de um *azar de água* e que seja visível antes e depois do jogador tomar posição. Uma bola está em *água ocasional* quando toda a bola está dentro dela ou parte da bola toca essa condição.

4. Arbitro (Referee):- indivíduo nomeado pela comissão para acompanhar os jogadores a fim de decidir sobre questões de fatos e aplicar as regras. No golf-7 o árbitro sinaliza, faz retirada da bandeira se necessário, e marca a posição da bola, podendo ter o observador ou marcador como apoio.

5. Área do “Tee” (Teeing Ground) ou local da Saída (tee):- lugar que inicia o jogo. É uma área retangular ou triangular com distância aproximadamente de dois (2) a quatro (4) tacos, sendo sua frente e lados definidos pelos limites externos do espaço do campo onde é realizado o jogo.

6. Através do Campo (Teeing Ground):- é toda a área do campo como o “tee” green e azares.

7. Azares (Hazards):- local de areia ou água ou objetos não móveis disposto no campo.

8. Bandeira (Flagstick):- haste indicadora retilínea e móvel com o sem bandeirola ou outro material a ela pendurado centrada ou colocada na lateral do buraco para mostrar sua posição.

9. Bola no buraco:- uma bola está no buraco quando esta parada dentro do perímetro do buraco, e toda ela encontram-se abaixo do nível da borda do buraco.

10. Bola Deslocada ou Movida (Move or Moved):- Considera bola movida quando ela sai do local em que estava e fica parada em outro local.

11. Bola Errada (Wrong Ball):- é qualquer bola que não seja a do jogador que está em jogo, ou bola provisória.

12. Bola em Jogo (Ball in play):- a bola está em jogo quando o jogador dá uma tacada no “tee”. A bola continua em jogo até ser embocada no buraco.

13. Bola perdida (Lost Ball):- quando a bola não for encontrada e o jogador não identificar como sua dentro de (50) cinquenta segundos, a bola provisória substituirá a bola perdida.

14. Bola provisória (Provisional Ball):- bola utilizada conforme as regras, estando perdida ou fora dos limites.

15. Bola Substituta (Substituted Ball):- é uma bola que é posta em jogo em substituição à original que estava em jogo, perdida, fora de campo ou levantada.

16. Bunker (Bunker):- é um azar que consiste em uma área de terreno preparada, muitas vezes uma cavidade de onde se retirou a grama ou terra para substituí-los por areia ou outro material semelhante.

17. Buraco (Hole):- (21 cm) vinte um centímetro comprimento por (100 mm) cem milímetro de diâmetro, soterrar (7cm) sete centímetro com pedra ou areia restando livre (14 cm) quatorze centímetro profundidade, contornado por grama sintética ou areia (green).

Nota: O buraco do campo de golf-7 oficial deve ser o mesmo descrito nas regras oficiais de golfe. (41/4 polegadas) 108 mm de diâmetro e pelo menos 4 polegadas (101,6 mm) de profundidade.

18. Caddie (caddie):- é um indivíduo que auxilia o jogador de acordo com regras, o que pode incluir transportar ou manusear os tacos do jogador durante o jogo. Quando atua para mais de um jogador, é considerado caddie do jogador cuja bola está em jogo. Destaca-se no *Golf-7*, este é substituído pelo professor/ técnico.

19. Caddie Avançado (forecaddie):- no golf-7 esta tarefa executada pelo árbitro nomeado pela comissão técnica para indicar aos jogadores a posição das bolas durante o jogo.

20. Campo (Course):- é toda a área dentro do qual é permitido jogar, estabelecido pela comissão organizadora.

21. Comissão (Committee):- é a comissão responsável pela competição ou, se o assunto surge durante a competição, é a comissão encarregada do campo.

22. Competidor (Competitor):- é um jogador em competição por tacadas (stroke play). Um co-competidor é qualquer pessoa joga com o competidor. Nenhum é parceiro do outro.

23. Conselho (Advice):- é qualquer sugestão ou recomendação que possa influenciar um jogador em sua maneira de jogar, na escolha do taco ou na sua maneira de jogar.

24. Embocada (Holed):- uma bola esta embocada quando esta parada dentro do perímetro do buraco e se encontro abaixo do nível da borda do buraco.

25. Equipamentos (Equipment):- é tudo aquilo que é usado vestido ou carregado pelo ou para o jogador, exceto a bola que tenha jogado no buraco.

26. Equipe (Side):- é um jogador, ou mais que são parceiros.

27. Fora de Campo (out of Bounds):- é o terreno além dos limites do campo ou qualquer parte do campo definido pela Comissão. Quando fora do campo esta demarcado por estacas ou cercas, sendo a linha de fora do campo definida pelo lado interno das mesmas.

28. Green (Putting Green):- é toda a zona ao redor do buraco, preparado para jogar com parceiro com (21 cm) vinte um centímetro de raio ou círculo preenchido com areia em volta do buraco, pintura contrastante na grama sintética ou grama sintética.

29. Green Errado (Wrong Putting Green) :- É qualquer green que não seja o do buraco que esta sendo jogado do campo. Caso ocorra o emboque da bola no buraco deste green, a bola deve ser retirada e colocada na circunferência deste green e continuar o jogo.

30. Honra sair (Honour):- o jogador no tee tem o direito de jogar primeiro, diz que: - “Ele tem a honra de sair”. Em caso de empate por buraco inicia o jogador que não realizou a jogada anteriormente.

31. Impedimentos Soltos (Loose Impediments):- objetos naturais como pedras, folhas gravetos galhos similares insetos minhocas, esterco solidamente incrustados no solo e aderidos à bola.

32. Lado (Side) – um lado é o jogador ou jogadores que são parceiros. Em jogo por buraco, cada membro do lado oposto é um adversário. Em jogo por tacada, os membros de todos os lados são competidores.

33. Linha de Jogo (Line of play):- é a direção na qual um jogador quer que sua bola siga depois de uma tacada, incluindo uma distância razoável de cada lado da linha desejada.

34. Linha de Putt (Line of Putt):- é a direção na qual o jogador quer que sua bola siga após dar uma tacada no green.

35. Marcador (Marker):- indivíduo encarregado pela Comissão de registrar os resultados do competidor em jogos das modalidades de golf-7.

36. Modalidade de Jogo por Buraco e Tacada:

- ✓ **Simples (Single):** uma partida por buraco em que um jogador joga contra outro.
- ✓ **Buraco:** Uma partida por buraco e quando o jogadores jogam ao mesmo tempo contra os outros, cada qual jogando com sua bola, tentando embocar primeiro.
- ✓ **Tacada:** Uma partida por tacada o jogador, joga cada um com sua bola, tentando embocar com mínimo de tacada cada buraco.
- ✓ **Cross:** uma partida de tacada em que um jogador joga o contra o adversário e o PAR do Campo.
- ✓ **Jogo de Tacada Dupla:** Uma partida por buraco em que dois jogadores jogam contra os outros dois, com uma bola por dupla.
- ✓ **Jogo Duas Bolas Tacada Dupla:** Uma partida por buraco em que dois jogadores jogam contra as outras duplas, na qual cada atleta joga com sua bola.

37. Obstrução (Obstructions):- objetos artificiais que atrapalham o jogo podendo ser fixo ou móvel, onde se se define fora do limite.

32. Parceiro:- é um jogador associado a outro jogador no mesmo lado.

33. Preparar para tacada:- quando o jogador toma “stance” (preparação para posição de ataque) e também encoste o taco no solo, salvo dentro de um “azar”.

34. Regra (s):- o termo regra inclui as interpretações contidas nas regras de golf-7, qualquer condição estabelecida pela Comissão e suas especificações, tacos, bolas e suas adaptações.

35. Stance:- consiste em um jogador colocar os pés na posição preparatória para executar à tacada.

36. Singulares:- é uma partida em que o jogador joga contra o outro.

37. Tacada:- movimento de um taco para frente, executado com intenção de bater na bola e coloca-la em movimento.

Nota: As tacadas de penalidade não infringe a ordem do jogo, mas é computado no jogador faltoso.

38. Tee:- É um dispositivo desenhado para elevar a bola acima do nível do solo, colocado no local de saída, onde se inicia o jogo.

39. Volta convencional (estipulada):- consiste na volta jogada nos buracos do campo enumerados de 1(um) á 7 (sete) sequencialmente.

40. Nomenclatura do Par: Pontuação utilizada para definir as jogadas no buraco, podendo ser acima (positivo) ou abaixo (negativo) do par, descritos no quadro abaixo:

NOMENCLATURA DE PONTUAÇÃO DO PAR DO BURACO

POSITIVO (+) Resultados Superior	NEGATIVO (-) Resultados Inferior
HOLE IN ONE - Acertar o buraco em apenas uma tacada	
ALBATROZ <i>Três tacadas abaixo do par, ou seja, Par cinco, duas tacadas.</i>	TRIPLO BOGEY <i>Três tacadas acima do par</i>
EAGLE <i>Duas tacadas abaixo do Par</i>	DOUBLE BOGEY <i>Duas tacadas acima do par</i>
BIRDIE <i>Uma tacada abaixo do Par</i>	BOGEY <i>Uma tacada acima do par</i>
PAR - Número de tacadas em que um jogador deveria atingir o buraco. O par varia de três a cinco, de acordo com a distância do buraco.	

SEÇÃO III - REGRAS DO JOGO

REGRA - 1	O JOGO
-----------	--------

1.1- Definição Geral:- O jogo consiste em jogar a bola utilizando o taco, desde área do tee (fee) até o buraco com tacadas sucessivas em conformidade com regras.

1.2- Exercer influencia sobre a bola Movimento da Bola ou Alterar as Condições Físicas – Nenhum deve:

- i) *Exercer qualquer ação com intenção de influenciar a posição da bola em jogo ou;*
- ii) *Alterar as condições físicas com intenção de afetar o jogo de um buraco.*

Nota - Penalidade por Infração a Regra 1.2:-

Jogo de Buracos – Perda do buraco; Joga por Tacadas e Cross duas tacadas.

1.3- Casos não Previstos nas Regras:- qualquer situação que não estiver nas regras, à decisão será tomada pela Comissão Técnica como base na equidade.

REGRA - 2	JOGO POR BURACO ("MATCH - PLAY")
-----------	----------------------------------

2.1- Geral:- Uma partida consiste em uma equipe jogar contra outra em uma volta de sete (7) buracos, sendo as partidas disputadas por buraco a buraco.

2.2 - Buraco Empatado:- ocorre quando duas ou mais equipes terminam com o mesmo número de buracos completos primeiro.

2.3- Vencedor da Partida de Buraco:- quando a equipe está à frente com número superior de buracos completados. Objetivo do jogo é embocar primeiro a bola em cada buraco.

2.4- Empate na Partida de Buraco:- critério de desempate ocorre após verificar quem embocou mais segundo lugar, assim sucessivamente. Ex. mais segundo lugar; se persistir passa para terceiro embocar.

Nota: Caso empate no Jogo: Empate pode-se verificar o maior numero de buracos embocados na a volta convencional de

segundo lugar e assim sucessivo.

2.5- Dúvida como Proceder: Controvérsias e Reclamações:- Em partidas de buracos, se surgir dúvidas ou controvérsias entre jogadores, um jogador pode fazer reclamação, a arbitragem, caso não esteja disponível dentro do tempo razoável, os jogadores devem continuar o jogo sem demora. A arbitragem só poderá notificar o adversário:-

- i) que esta fazendo reclamação;*
- ii) Fatos da situação ;*
- iii) a decisão.*

A reclamação deve ser apresentada antes de qualquer jogador dessa partida jogar da próxima área do tee. No caso do último buraco antes que os jogadores saírem do green ou seja comprimento final.

Nota – Não será aceite qualquer reclamação feita posteriormente à arbitragem ou comissão.

2.6- Penalidade Geral Buraco:- A penalidade por infração a uma regra em partidas por buraco é a perda do buraco, exceto se estiver estabelecido algo diferente.

REGRA - 3	JOGO POR TACADAS ("STROKE - PLAY")
-----------	--------------------------------------

3.1- Geral:- Uma competição por tacadas consiste de competidores completando cada buraco de uma volta estipulada com número de tacadas efetuadas a cada buraco.

3.2- Vencedor:- É o competidor que faz volta convencional com menor número de tacadas.

3.3 - Procedimentos / Desclassificação do Jogador:-

- i) Quando não terminar o buraco.*
- ii) troca da bola sem comunicação antecipada arbitragem, infringindo as regras.*
- iii) Competidor recusar cumprir as regras, e isto afetar o direito do outro competidor.*
- iv) Quando o taco quebrar ou danificar sem uso para o jogo; podendo ser trocado ou concertado desde que ocorra no período de jogo sem atrasar a partida.*

v) *Dano ocorrido por outras causas que não seja o uso normal do taco.*

3.4- Empate na Partida de Tacada:- critério de desempate ocorre após verificar quem embocou menor número o buraco 7(B7,sete), se prosseguir verificação dos buracos anteriores em ordem decrescentes sucessivamente. Ex. Buraco sete B7 / B6 / B5 ...B1.

3.5- Penalidade Geral Tacada:- A penalidade por infração a uma regra em partidas por tacadas é de duas tacadas, exceto se estiver estabelecido algo diferente.

REGRA - 4	TACOS
-----------	-------

4.1- Tacos:- qualquer taco utilizado no jogo de golfe-7, original golfe da CBG - (Confederação Brasileira de Golfe).

4.2 – Máximo de Taco:- O jogador pode utilizar ou trocar o taco em qualquer momento do jogo, desde que não altere a jogada do outro. Pode ser utilizado qualquer taco original de golfe (14 tacos).

4.3 – Tacos Danificados / Reparo ou Substituição:- Se durante uma volta estipulada, o taco de um jogador é danificado no transcorrer normal do jogo ele poderá:

i) usar o taco danificado pelo restante da volta estipulada;

ii) sem atrasar o jogo repará-lo, ou fazer com que o mesmo seja reparado;

*iii) substituir o taco por outro qualquer danificado por outro qualquer, a substituição não devese atrasar o jogo e **Não** pode ser feito por empréstimo do taco do jogador que estiver participando da rodada do campo.*

4.4 – Parceiros podem compartilhar os Tacos:- Os parceiros podem compartilhar os tacos desde que não atrapalhe ou atrase as rodadas de jogo.

Nota:- Não permitido modificar a estrutura do taco ou qualquer material estranho com vista modificar o movimento da bola.

Kit Golf-7: é composto com 4 (quatro) tacos de golfe original. 12 bolas, 12 tee e uma bolsa pequena de golfe

REGRA - 5	A BOLA
-----------	--------

5.1- Bola:- a mesma utilizada no jogo de golfe, usada pelo jogador satisfazendo as características estabelecidas pela CBG (Confederação Brasileira de Golfe) é a mesma bola utilizada para o jogo de Golf - 7.

5.2- Bola Imprópria:- bola danificada (cortada, deformada achatada), bola suja e sem tinta e riscada, não é considerada imprópria.

Nota: Se o adversário, marcador ou concorrente quiser contestar a declaração de bola imprópria deve fazê-la antes de o jogador usar a bola. Jogo por Buraco sugere-se uso de bolas com cores diferentes para melhor visualização do atleta.

REGRA - 6	O JOGADOR
-----------	-----------

6.1- Jogador:- é responsável pela obediência das regras e identificação de sua bola, e não pode ter mais que um técnico /professor.

6.2- Responsabilidade do Jogador:- O jogador e professor/técnico são responsáveis por saber as regras e averiguar qual é o regulamento de uma competição que vai ser disputada. Será desclassificado o jogador que não cumprir as regras pertinentes.

6.3- Regulamento da Competição:- Um marcador é o indivíduo encarregado pela Comissão Técnica de registrar o resultado de um *competidor*, em provas de gross, tacadas ou buraco. Não Pode ser o *concorrente*. No fim de cada buraco o *marcador* deve conferir o resultado com professor/técnico ou aluno, e registrá-lo no final da volta, o marcador deve assinar a súmula e fornecer o resultado quando solicitado ao competidor ou responsável (técnico / professor).

6.4- Sumula/Cartão da Competição:- Não é permitido fazer qualquer alteração na súmula depois de ser entregue a comissão técnica. Sendo de responsabilidade da arbitragem (juizes) a soma do resultado da súmula.

6.5- Demora Indevida ou Jogo Lento:- O jogador deve jogar sem demora indevida de acordo com orientação estabelecida pela Comissão Técnica sobre a

cadência do jogo, entre o fim do buraco e o começo do jogo no “tee”, o jogador não deve atrasar o jogo sem justificativa. Sendo penalizado:

- i) jogo por buraco perde o buraco;*
- ii) jogo por tacada perde o direito da tacada*
- iii) jogo Gross computa uma e tacada perde o direito da tacada*
- iv) por reincidência – desclassificação.*

6.7- Penalidades e Desclassificação da Competição Recusam a Seguir as Regras do Jogo:-

- i) Tacos não de acordo evidenciados CBG de golfe, e bola não original.*
- ii) Reincidência demora injustificada, jogo lento;*
- iii) Interrupção do jogo;*
- iv) treino antes ou durante realização da partida do jogo.*

6.8 - Interrupção do Jogo –

a) Quando é permitida:-

O jogador não pode interromper o jogo, a não ser que:

- i) A comissão técnica tenha suspenso o jogo;*
- ii) Julgue estar sob perigo de raios e chuva;*
- iii) Aguarde uma decisão da comissão técnica sobre um ponto em dúvida com controversa;*
- iv) Haja qualquer razão forte doença ou surto súbito, crise emocional do atleta deficiente que atrapalhe o jogo.*

Nota: Sair do campo não constitui, só por si, interrupção do jogo.

b) Procedimento quando a Comissão Técnica Suspende jogo:- Quando o jogo for suspenso pela Comissão Técnica o jogador deve recomeçar o jogo quando as Comissões emitirem a ordem para tal. **Se estiverem no decurso do jogo de buraco ou tacada, os jogadores devem terminar a execução do buraco, podendo continuar a jogada no buraco subsequente quando reiniciar. Os árbitros devem suspender o jogo antes ou imediatamente** depois que terminarem a jogadas do buraco.

c) Levantar a Bola Quando o Jogo é Interrompido:-

Utilizado na modalidade do jogo **Gross** quando for necessário ter que levantar a bola com permissão da arbitragem, deverá usar o “**marcador**” para marcar a sua

posição. Quando este levanta a bola sem ter um bom motivo para tal, e não marca a posição da bola, incorrerá numa penalidade de uma tacada.

d) Procedimento Quando o Jogo Recomeça:-

O jogo deverá ser recomeçado do ponto onde foi interrompido, não devendo ultrapassar (um) 1'minuto. Se a bola ou jogador tiverem sido deslocados (vento ou água) enquanto o jogo for interrompido (**parado**), uma bola ou marcador deverá ser colocado no ponto de onde a bola original ou marcador forem deslocados. Se não for possível determinar o local onde a bola deve ser colocada ou recolocada está deverá ser "dropada" no local tão perto quanto possível do ponto onde estava no campo, no azar ou green.

REGRA -7	TREINO /CONSELHO INDICANDO A LINHA DE JOGO
----------	--

7.1- Campo:- Define-se "campo" é toda área onde o jogo é permitido, (dentro ou fora dos limites e das margens, azares tudo que é parte e integrante do campo).

Campo Injogável:- Quando a Comissão Técnica ou seus representantes consideram por qualquer motivo o campo não esta em condições para jogar. Quando o jogo é cancelado temporariamente deve recomeçar onde foi interrompido.

Nota: Quando a volta é cancelada todas as penalidades em que tenham incorrido na mesma volta são canceladas

7.2 - Ensaio de Tacada:- O movimento de ensaio com um taco, não é uma tacada de treino e pode executar em qualquer local, desde que o jogador não infringe as regras. Ao elaborar as condições de uma competição a Comissão pode proibir ou permitir o treino no campo da competição ou parte dele.

Nota: A bandeira poderá ser assistida ou levantada pela arbitragem ou quando solicitada.

7.3 - Conselho:- É qualquer sugestão ou recomendação que possa influenciar um jogador na sua maneira de jogar, na escolha do taco ou na forma de executar a tacada. Durante a volta convencional estipulada, um jogador não pode:

- i) dar conselhos a alguém que participe da competição jogando no campo a não ser o seu parceiro, técnico/professo e ou;
- ii) pedir conselho para alguém que não seja o seu parceiro ou técnico/professor.

7.4 - Linha de Jogo:- Não pode haver marca ou indicação a linha de jogo no prolongamento do buraco durante a tacada.

REGRA - 8	ORDEM DO JOGO POR BURACOS E TACADAS GROSS
-----------	---

8.1 – Jogador de Buraco:- O jogador deve esperar o adversário embocar a bola no buraco, para poder pegar a bola do buraco e reiniciar o jogo no “tee” de saída. Podendo a bola ser batida ou empurrada com taco. Pois não é determinado o número de tacada. O número por tacadas dadas por um jogador não interfere na colocação do buraco. **Evidencia nesta modalidade de jogo** que o jogador que embocar a bola primeiramente no buraco, ganha o buraco (marca ponto).

8.2 – Jogo por Buraco:- Reinicia ou início do jogo é no “tee” inicial, após fazer cada buraco, seja na saída com apito do árbitro. Após o apito do árbitro o jogador deverá realizar a tacada em direção do buraco enumerado, sendo que este **jogadores realizam a saídas simultaneamente**, iniciando do número 1 (um) aos 7 (sete), perfazendo a seqüência numérica do buraco (1, 2,3, 4, 5, 6, e 7).

Nota: O jogo de buraco é indicado para iniciante ou com dificuldades de assimilação e concentração.

8.3 – Honra de Jogo na Tacada e Gross:- Terá o jogador que irá jogar primeiro do “tee” diz-se que ele está com a honra. No Jogo de Tacada e Gross a equipe que tem a honra de sair primeiro no “tee” é determinada pelo sorteio (“draw”) na ausência do sorteio a honra de sair é tirada **pela ordem inscrição na sumula**. **“O jogador que fizer primeiro o buraco tem a honra de sair no “tee” jogada seguinte**. Se um buraco for empatado, a honra de sair será do jogador ou equipe que obteve o empate no buraco **assim sucessivamente em todos os buracos**.

8.4 - Jogar fora da Vez:- Se um jogador joga na vez do seu adversário a jogada e computada (marcada) por número de tacada, e o jogador cuja vez foi lesada, repete a jogada, ou seja, joga a sua vez e repete na ordem do jogo.

8.5 - Jogo por Tacadas Gross:- O competidor que no “tee” tem o direito de jogar em primeiro lugar diz-se que tem a honra de sair. O competidor que tem a honra de sair na primeira parte da partida é determinado por sorteio (“draw”), na ausência de sorteio a honra de sair **é por ordem descrita na sumula.**

O Direito do Competidor de Jogada:-

a) *O competidor que embocar a bola primeiramente no buraco, terá a honra de sair no tee, para próxima jogada no buraco, assim sucessivamente;*

b) *No caso de empate, se dois ou mais competidor empatar o buraco o jogador que empatou tem a honra de reiniciar o jogo por ordem decrescente no “tee”.*

REGRA - 9	ÁREA DO TEE
-----------	-------------

9.1 – Tee Colocação da Bola: - O tee no jogo de “Golf – 7” é o lugar onde se inicia o jogo para o buraco. É uma área delimitada para colocação de marcos posicionada em uma linha imaginável onde se localiza as marcações para colocação da bola. Sendo a bola colocada no “tee” sobre o marcador que esta pressionada sobre o solo, em umas retas imagináveis, marcadas na zona onde descreve a saída.

Nota:- O jogador pode posiciona-se fora da área do tee pra jogar a bola que esteja dentro do dela.

9.2 – Bola Cai do Tee:- uma bola quando cai do “tee” ou se o jogador a faz cair ao preparar a tacada, não estando em jogo pode ser novamente colocado sobre o “tee” sem penalidade; mas se for executada uma tacada nestas circunstâncias, quer a bola esteja em movimento ou não, a tacada é contada, mas o jogador não incorre de penalidade.

9.3 – Jogar de fora do Tee:-

a) **Jogo Buraco:-** *se um jogador, ao começar o buraco, joga uma bola de fora da área de partida, o adversário pode exigir imediatamente ao jogador que anule a tacada dada e que jogue outra bola de dentro da área de partida, sem penalidade.*

b) **Jogo por Tacada Gross:-** *Se um competidor, ao iniciar um buraco, joga a bola de fora, volta a área do tee, sem penalidade. Segunda tentativa ele incorre na*

penalidade e computa a tacada e retorna ao tee, na terceira tentativa o atleta é desclassificado caso ocorra no mesmo buraco. Este processo deve ser aplicado a cada buraco.

Nota:- As tentativas poderão ocorrer a cada buraco. Seja cada buraco, o jogador pode ter uma tentativa cancelada caso bola seja lançada para fora na primeira tentativa, sem ser computado.
 Tacada jogada fora da área do tee, bem como quaisquer tacadas feitas pelo competidor no buraco antes de corrigir o erro, não são contadas (invalidadas).

REGRA - 10

IDENTIFICANDO A BOLA / JOGADA TAL COMO ENCONTRA

10.1 – Procurar e Identificar a Bola:- Se a bola no campo cair no local onde esta coberta pela grama, arbustos ou areia ou outro objeto o jogador pode remover o objeto de forma que facilita jogada, não pode movimentar a bola.

A responsabilidade de identificar e jogar a bola correta pertence ao jogador devendo cada jogador ou equipe por uma identificação na sua bola. Se for necessário ou precisar identificar a bola o jogador (técnico/professor) ele poderá sem penalidade, levantar a bola para está finalidade. Deve-se antes de levantar, comunicar o adversário e também a arbitragem da elevação da bola ao solo, que será realizada na presença dos mesmos.

Caso ocorra do jogador não cumprir este procedimento, a arbitragem deverá fazê-lo corretamente e aplicar a **penalidade conforme sugestão abaixo citada nota.**

Nota: Sugere-se no jogo de buraco perde-se o buraco; Jogo por tacada perde o direito da vez da tacada computando uma tacada a mais.

10.2 – Bola Jogada Tal como Encontra:- A bola deve ser jogada tal como está, exceto um jogador não pode melhorar, ou permitir algo diferente. O jogador **não** pode melhorar, ou permitir que alguém melhore:

- *Situação ou posição da bola;*
- *Criar ou eliminar irregularidade do terreno;*
- *No green retirar areia ou terra solta em conformidade;*
- *O jogador não pode executar no jogo de tacada, executar a tacada com a bola do outro jogador em movimento;*
- *O jogador não pode reparar as marcas do buraco da bola ou a outros estragos no green ou no campo causados pelo impacto da bola quer a bola do jogador esteja ou não no green;*

- No Jogo de Tacada o jogador que executar a tacada e a bola acidentalmente tocar na bola do adversário, se a bola entrar no buraco, o adversário permanece com a lei da vantagem, ganhando o buraco no número de tacada realizada;
- No Jogo de Tacada se a bola deslocar se distanciando do buraco, o adversário deverá iniciar o jogo de onde a bola rolou e parou após a tacada do adversário;
- Se a bola cair em outro buraco que não o que está em jogo, coloca-se a bola na região do green (círculo em volta do buraco de 21 cm) e prossegue o jogo.

REGRA - 11	BATER NA BOLA / BOLA SUBSTITUTA OU ERRADA
------------	---

11.1 - Batida na bola:- define-se com uma “tacada” é o movimento de um taco para frente, feito com a intenção de bater fracamente na bola e colocá-la em movimento, mas se um jogador interromper voluntariamente o movimento descendente do taco antes de chegar à bola, considera-se que não deu a tacada.

Quando a bola é francamente batida esta deve ser colidida corretamente com a cabeça do taco e não pode ser empurrada ou arrastada ou levada pelo taco como uma colher no jogo por **tacada e gross**.

11.2 - Bater na Bola Mais do que Uma Vez:- se na execução da tacada, o taco do jogador tocar na bola mais que uma vez o jogador deve acrescentar uma tacada de penalidade á tacada dada, perfazendo um total de duas (2) tacadas.

11.3 - Jogar a Bola em Movimento:- um jogador não pode jogar enquanto sua bola estiver em movimento. Exceções:

- Bola caindo no “tee”
- Bater a bola mais de uma vez.

Nota: Bola em jogo inclui uma bola que substitui a que está em jogo, quer essa substituição seja, pela bola fora do campo ou bola perdida permitida ou não.

11.4 - Bola Substituta:- Um jogador deve preferencialmente acabar cada buraco com a bola que iniciou do “tee”, se necessário substituir conforme o que a regra permite dropar ou colocar outra bola para concluir a jogada de um buraco. A bola substituída torna-se bola em jogo.

Se um jogador fizer uma substituição de bola quando isso não é permitido, essa bola não é uma “bola errada”, ela passa a ser bola em jogo e se o erro não for

corrigido em conformidade com regra - o jogador incorre na penalidade de perda de buraco, em jogo por buraco, ou de duas tacadas em jogo por tacada.

11.5 – Bola Errada: - Uma bola errada e qualquer bola que não seja do jogador que: *está em jogo; é uma bola provisória; é uma segunda bola jogada conforme definido pela comissão técnica ou jogada em local errado.*

A bola errada na modalidade de do golf-7 no jogo de:-

a) Jogo de Buraco:-

i) *Se um competidor do Buraco dá uma tacada com “bola errada”, e está entrar no buraco, este convalida o buraco para o jogador dono da bola;*

ii) *No Jogo de Buraco se o competidor der a “tacada errada” e batendo na bola do adversário com seu taco, levando a distanciar do buraco, possibilitando ele a terminar primeiro o buraco; não vale para este o buraco.*

b) Jogo de Tacada:-

i) *No jogo de Tacada se a bola do competidor bater com a bola do jogador adversário, afastando-a permanece no local que a bola deslocou-se. Sendo que se embocar convalida o buraco para o adversário com número de tacadas do mesmo.*

ii) *No jogo de Tacada a bola do competidor bater na bola do jogador adversário e afastando a permanece no local que se deslocou. Sendo que se embocar convalida o buraco para o adversário com número de tacadas do mesmo.*

c) Jogo de Gross:-

i) *No Jogo Cross se a bola do competidor bater na bola do jogador adversário e deslocando-a este deverá retornar no local de origem ,de onde deslocou-se;*

ii) *Se a bola do competidor estiver a frente da bola adversário próximo ao green o jogador pode ceder a vez para adversário terminar a jogada;*

iii) *Se a bola do competidor bater na bola do jogador adversário deslocando-a, o arbitro deverá devolvê-la local de origem, na duvida local origem poderá **dropar ou marcar com taco** usado pelo jogador.*

11.6- Jogo por Tacada ou Gross:- Se um competidor dá uma ou mais “*tacadas*” com a bola errada, credita-se a tacadas para o mesmo, devolve a bola pelo arbitro no local de origem, exceto se a única (s) tacadas com essa bola se verificarem quando a bola estava fora do campo (azar), não ocorre penalidade.

Nota: *Se a bola errada pertence a outro competidor, seu dono deve colocar a bola no ponto de onde a bola errada foi jogada pela primeira vez.*

Bola no Buraco: *- A bola “está no buraco” quando toda ela está abaixo do nível da borda do buraco.*

12.1 - Definição: - O Green é toda a zona de um buraco em jogo está especialmente preparada para jogar com envoltório de areia ou grama sintética de vinte um centímetro (21cm) de raio do buraco. A bola está no “green” quando parte da bola toca o green.

12.2 - Levantar e Limpar a Bola no Green:- Utilizado no jogo gross quando a bola que está no green, for levantada e se desejado for limpa. A posição da bola deve obrigatoriamente ser marcada antes de ser levantado, ser recolocada no local onde se encontrava, o jogador deve solicitar a arbitragem.

12.3 - Reparar as Marcas do Buraco de Bola e Outros Estragos:- O jogador pode reparar marcas de posições anteriores do buraco ou estragos no green causados pelos impactos das bolas, quer a bola do jogador esteja no green. Se a bola ou marcador se for movido acidentalmente em função do dessa reparação deslocar e acidentalmente em consequência dessa reparação a bola ou marcador de bola deve obrigatoriamente ser recolocados sem penalidades. Qualquer outro estrago no green não pode ser reparado se isso não puder auxiliar o jogador no jogo subsequente do buraco.

12.4 - Bola na Borda do Buraco:- Quando uma parte da bola ultrapassa a borda do buraco ou permanece parada na haste da bandeira, e eleva-se a bandeira e a bola embocar, convalida-se o buraco com a contagem da ultima tacada realizada.

12.5 - Definição Bandeira: - A haste da bandeira é um indicador reto e móvel e redondo com setenta centímetros (70 cm até 1,40 cm) de altura, **ou haste de golfe com até de dois metros e trinta centímetros (2,30 cm) de altura proposto pela FBG, com** o sem bandeira ou outro material, centrado no buraco para mostrar a sua posição.

12.6 - Bandeira Assistida Retirada e Suspensa: antes ou durante “*tacada*” o jogador pode ter a bandeira assistida retirada ou suspensa para indicar a posição do buraco. Isto só pode ser feito quando o jogador, antes de executar a tacada autorizar para tal. Se alguém assiste, suspende a bandeira ou está perto do buraco quando está sendo assistida a bandeira até que a bola fique parada.

Quando a bandeira assistida sem autorização:-

i) No Jogo por Buraco:- No jogo por buraco um adversário ou **professor/técnico** não podem assistir retirar ou suspender a bandeira sem consentimento ou autorização do jogador ou **arbitro**, enquanto este está executando uma tacada ou sua bola está em movimento.

ii) Jogo por Tacada /Gross:- Em jogo por tacadas ou gross o competidor pode solicitar a arbitragem para assistir ou retirar ou suspender a bandeira , enquanto este está executando uma tacada, caso a bola do competidor bate na bandeira ou na pessoa que é assistida, ou em qualquer coisa que o ela transporte, o competidor não incorre em penalidade e a bola deve ser jogada do ponto onde fica parada.

12.7 - Bola Encostada á Bandeira:- Se a bola fica parada encostada á bandeira quando esta está no buraco, o jogador ou arbitro retirar a bandeira e, se a bola cai no buraco, considera que o jogador embocou a bola no buraco com a sua ultima tacada, caso contrário à bola se **desloca, prevalece o local de deslocamento próximo do buraco** sem penalidades, próximo no green de areia.

Nota: Linha do Put: - é a linha que um jogador quer que a bola, quando no green siga depois de dar uma tacada, “não” se prolongando no buraco.

REGRA - 13

BOLA REPOUSO E DESLOCADA

Considera-se que uma bola é “deslocada” quando ela sai do local em que está, e fica parada em outro local.

13.1 - Agente Externo:- **Se uma bola é deslocada por um agente externo, não há penalidade e a bola deve ser recolocada** Um “Agente Externo” é qualquer agente que não faz parte do jogo ou no caso de uma partida por tacadas, que não faz parte do lado do competidor, e inclui o juiz árbitro, ou marcador observador ou um “caddie” avançado. Vento ou água não é agente externo (caso a bola se movimente com o vento permanece no local levado por ele).

13.2 - Equipamento Geral ou Jogador e Parceiro:

- “Equipamento” é tudo aquilo que é utilizado ou transportado pelo ou para o jogador exceto qualquer bola que ele tenha jogado no buraco que está sendo jogado e qualquer objeto pequeno tal como moeda ou um “tee” quando utilizado

para marcar a posição de uma bola ou extensão da área em que se deve “dropar” à bola.

a) Quando a Bola do Jogador está em Jogo:-

i) O jogador, seu parceiro levantar deslocar tocar propositalmente (exceto com um taco ao preparar a tacada) ou provocar deslocamento da bola;

ii) O equipamento do jogador ou seu parceiro provocar o deslocamento da bola, o jogador incorre na penalidade de uma tacada. A bola deve ser recolocada, a não ser que seu deslocamento tenha ocorrido depois do jogador ter iniciado o movimento da tacada e não tenha interrompido este movimento.

b) Quando provocado o deslocamento da bola acidentalmente nos casos sem penalidade ao jogador:-

i) Medir para determinar qual a bola que está mais longe do buraco;

ii) Reparação das marcas de posição anteriores do buraco ou marcas do impactos da bola;

iii) Ao retirar impedimentos soltos no green;

iv) Ao levantar colocar ou recolocar uma bola conforme a regra.

13.3 - Bola Deslocada depois da Preparação da Tacada:- Se a bola em jogo de um jogador se desloca depois dele preparar a tacada (não sendo em consequência da tacada) considera-se que o jogador deslocou a bola e incorre na penalidade de uma tacada. O jogador deve recolocar a bola, a não ser que seu deslocamento se verifique depois que o jogador tenha recomeçado o movimento da tacada e não tenha interrompido este movimento.

13.4 - Bola Deslocada:- Se a bola de um competidor é deslocada por um concorrente, ou o seu professor/técnico ou equipamento, não há penalidade. O competidor deve recolocar a bola.

a) Por outra bola Tacada e Buraco:- *se uma bola em jogo está parada, é deslocada por outra bola em movimento em consequência da tacada, a bola deslocada deve permanecer no local que se deslocou.*

b) Por outra bola Jogo Gross:- *se uma bola em jogo está parada, é deslocada por outra bola de outro jogador em movimento em consequência da tacada, a bola deslocada deve retornar ao local que estava parada, após o deslocamento. Em caso de dúvida do local o jogador deve dropar a bola.*

Nota: *Se uma bola que deve ser recolocada conforme as regras não for encontrada imediatamente, pode ser substituída por outra.*

Linha do Put: *é a linha que um jogador quer que a bola, siga depois de dar uma tacada, “não” se prolongando no buraco.*

14.1 - Agente Externo:- Se uma bola em movimento e acidentalmente desviada ou parada por um *agente externo*, trata-se de uma ocorrência acidental, não havendo penalidade e a bola deve ser jogada de onde parou.

14.2 - Por o Jogador Parceiro, professor/técnico ou Equipamento:-

*i) **Jogo por Buraco:-** Se a bola de um jogador é acidentalmente desviada ou parada por ele próprio, ou pelo seu parceiro ou por qualquer do seu professor / técnico ou equipamentos, esse jogador perde buraco.*

*ii) **Jogo por Tacada e Gross:-** Se a bola de um jogador é acidentalmente desviada ou parada pelo adversário, professor/ técnico ou equipamento, não há penalidade. A bola deve ser jogada onde se encontra, exceto se ela ficar parada na roupa ou equipamento do competidor ou do seu parceiro, professor/técnico ou equipamento, caso que o competidor deve colocar a bola próxima do local onde a bola parou.*

14.3 - Limpar a Bola:- No “green”, uma bola pode ser limpa quando levantada caso seja necessário

i) para verificar se está imprópria para jogar;

ii) para identificação por interferir ou favorecer a jogada;

14.4 - Bola Interferindo a Jogada Gross:- O árbitro pode pedir ao jogador que a bola esta obstruindo a passagem para levantar a bola colocar um marcador, ou caso esteja próximo ao buraco, que finalize a jogada. Se o jogador levanta sua bola sem que seja solicitado incorre em uma penalidade de uma tacada.

14.5 – Impedimentos Soltos:- Impedimentos soltos “são objetos naturais”, tais como pedra, folhas ramos similares varas esterco, vermes insetos ou montículos feitos por eles, desde que não estejam fixos, ou em crescimento nem solidamente incrustados no solo ou colocados na bola. Orvalho e geada não são impedimentos soltos.

REGRAS - 15

LEVANTAR, DROPAR E COLOCAR; JOGAR DE LOCAL ERRADO.

15.1– Levantar e Marcar:- Uma bola ao ser levantada em conformidade com a regra pode ser elevada pelo jogador ou pessoa autorizada pelo árbitro, sendo responsável o jogador e o professor/técnico ou a pessoa que autorizou por qualquer infração a regra.

Nota:- Se a posição de uma bola ao ser jogada ou levantada dificulta a forma do jogador ao rebater na bola, se a bola estiver em jogo no campo está não é retirada da posição.

- Caso a bola saia campo o árbitro poderá usar do marcador ou moeda pequena para limitar o espaço da saída da bola.

15. 2 – Dropar e Re-dropar:-

a) Por quem e Como?

Uma bola a ser dropada em conformidade com as regras deve ser dropada pelo próprio jogador, com orientação do técnico/professor.

O Jogador deve colocar-se em pé ereto, segurar a bola na altura do ombro com os braços estendido e soltá-la.

Se a bola quando dropada, tocar em qualquer pessoa ou no equipamento de qualquer jogador, antes ou depois de tocar em um ponto e do campo e antes de ficar em repouso, a bola deve ser dropada novamente, sem penalidade. Em tais circunstâncias, não há limites para o numero de vezes que a bola pode ser dropada.

b) Onde Dropar?

A bola deve ser dropada o tão perto possível do ponto determinado, obrigatoriamente *não* deve ser dropada, mais perto do buraco do que o ponto sugerido pela infração, o qual se não for conhecido do jogador com precisão, deve ter uma estimativa próxima ao ponto sugerido, sendo que a bola dropada deve bater primeiramente no campo.

c) Quando Re- dropar?

Uma bola dropada deve, obrigatoriamente ser redropada sem penalidade, se:-

- i) Rolar para dentro de um aza e parar;
- ii) Rolar para fora de um aza e parar;;

- iii) *Rolar para o green e parar;*
- iv) *Rolar para fora do campo e parar;*
- v) *Rolar para posição onde há interferência pela situação que queria evitar;*
- vi) *Rolar e ficar em repouso mais de (2) dois tacos de distancia do ponto do campo onde se bateu a primeira vez;*
- vii) *Rola e fica parada mais perto do buraco do que sua posição original ou posição estimada.*

15.3 - Colocar e Recolocar a Bola:- Se o local original de uma bola que deve ser colocada ou recolocada for alterado, exceto no azar, a bola deve ser colocada pela arbitragem no local mais próximo ou semelhante ao local original, que não fique distante mais de um taco desse local, não fique mais perto do buraco e não seja um azar.

a) - Local Indeterminável:- Se não for possível determinar o local onde a bola deve ser colocada ou recolocada:

- i) *através do campo*, a bola deve ser “dropada” num local tão perto quanto possível do ponto onde estava, mas não no “azar ou green”;
- ii) *dentro do azar*, a bola deve ser dropada dentro do azar, em local tão perto quanto possível do ponto que estava;
- iii) *no green*, a bola deve ser colocada em um local tão perto quanto possível do ponto onde estava, mas não em um azar.

b) - A Bola Não se Mantém em Repouso:- Se uma bola que se coloca não se mantém parada no local onde é colocada deve ser recolocada sem penalidade. Se ainda assim não se mantiver nesse local, exceto no azar, a bola deve ser colocada no local mais próximo, e não mais perto do buraco e nem de um azar.

c) - Quando a Bola Dropada ou Colocada ou Recolocada:- Se a bola em jogo de um jogador é levantada, volta estar em jogo quando é “dropada” ou colocada. Uma bola em substituição passa ser a bola em jogo quando é dropada ou colocada.

15. 4 - Jogar a Tacada Seguinte do Mesmo Local do Anterior:- Quando com base as regras, um jogador pretende ou é obrigado a jogar a tacada seguinte do mesmo local (repetir a jogada) de onde jogou a tacada anterior deve proceder da seguinte maneira:

- i) **Tacada no “Tee”-** a bola pode ser jogada de qualquer local do tee;
- ii) **No Campo ou Azar_** – a bola deve ser dropada;

iii) **No “Grenn”** – a bola deve ser colocada.

Nota: Se levantar ou substituir a bola incorretamente, colocada ou dropada em local errado, em desacordo com as regras, mas que não tenha sido jogado pode ser levantada sem penalidade, e o jogador deve proceder corretamente.

15.5 - Jogar no Buraco Errado:- Um jogador que emboca a bola no local errado se for:

i) **Jogo por Buraco:-** Se um jogador embocar a bola no local (buraco) errado deve colocar a bola na região do Green (21 cm do envoltório do buraco) do buraco embocado “errado”, e continuar o jogo para local correto.

ii) **Jogo por Tacada e Gross:-** Se um competidor der uma tacada com uma bola no local errado (buraco), ele incorre na penalidade de uma tacada, retira-se a bola e coloca no green do local efetivado o buraco, prossegue-se o jogo ate efetivar o buraco certo. No caso de ser na saída do tee, na primeira tacada o mesmo deve retornar a tacada.

REGRA - 16	OBSTRUÇÃO
------------	-----------

16.1 – Definição Obstrução:- É tudo que seja artificial, incluindo as superfícies.

Exceto:

- i) Objetos que definem o fora do campo como: muretas, cercas, estacas e grades;
- ii) Qualquer parte de um objeto artificial fixo que esteja fora do campo;
- iii) Qualquer construção que a Comissão classifique como parte do campo.

Determina o Ponto de Alívio na Obstrução quando: o jogador verifica o ponto mais próximo do alívio, utilizando o taco que ele vai usar para a próxima tacada, para simular a posição de sua a tacada. Efetivando na colocação do taco no solo com a “haste” (base que toca na bola) voltada para trás.

16.2 - Obstrução Móvel:- Uma obstrução é móvel quando pode ser deslocada sem utilização de um esforço descomunal, sem atrasar o jogo e sem causar dano no campo. Caso contrário à obstrução é imóvel. O jogador pode obter alívio de obstrução móvel sem penalidade quando:

- i) Se a bola está sobre obstrução e a obstrução pode ser retirada. Se a bola deslocar deve ser recolocada desde que o movimento da bola seja atribuído diretamente à remoção da bola
- ii) Se a bola esta dentro da obstrução , a bola pode ser levantada e a obstrução pode ser retirada . A bola pode ser dropada próximo ao local da obstrução.

Nota: A comissão pode declarar uma obstrução móvel como fixa.

Dropar a bola: é o ato onde o árbitro se coloca de pé, levantando o braço na vertical em ângulo reto, soltando a bola próximo ao local onde ocorreu a interferência do jogo ou local obstrução.

16.3 - Obstrução Fixa:- Interferência por uma *obstrução fixa* ocorre quando uma bola está dentro ou sobre a obstrução ou tão próxima desta que o jogador pode obter alívio necessita ela interfere com:

- i) **Através do Campo:-** A bola a deve ser dropada no ponto mais próximo do alívio.
- ii) **No Green:-** O árbitro levanta a bola e coloca no local mais próximo do ponto onde estava, mais não mais perto do buraco, nem num azar. O ponto mais próximo do alívio pode ser fora da área do green .

Nota: A comissão pode declarar uma obstrução móvel como fixa. Se a bola dropada ou colocada conforme as Regras, não for rapidamente recuperável, pode ser substituída por outra.

REGRA - 17

TERRENO EM MAU ESTADO / BOLA PERDIDA

17.1 - Condição Anormal do Terreno:- Interferência por condição anormal de terreno ocorre quando uma bola estiver dentro dessa condição ou a toca, quando tal interfere a jogada. Neste caso o jogador deverá definir o ponto mais próximo do alívio usando o taco que ele pretende usar na próxima jogada para simular a posição do jogo. Explica-se a colocação do taco no solo com a ponta voltada para dentro, determinando o local que a bola deve ser colocada no solo para efetivar a jogada.

17.2 – Bola Enterrada:- Em qualquer zona de grama cortada rente ao chão, uma bola que esteja embutida no seu próprio pique no solo pode ser levantada, limpada ou dropada sem penalidade, tão próximo quanto possível do ponto onde estava, mas não do ponto do buraco.

17.3 - Bola Perdida:- Quando a bola desaparece numa obstrução fixa, ou ponto onde não é possível localizá-la, deve ser determinado e, para fins de aplicação das regras como bola perdida, reiniciando o jogo conforme definido nas regras podendo o jogador substituir a bola por outra, sem penalidade.

Se a bola original está perdida numa obstrução fixa, o jogador pode proceder em conformidade com regra aplicável. A bola está perdida se:

- i) Não for encontrado ou o jogador não o identificar como sua dentro de **50 (cinquenta) segundos**, a partir do momento em que o lado do jogador, ou professor/técnico, começar a procurá-la;
- ii) O jogador puser outra bola em jogo em conformidade com as regras, mesmo que não tenha procurado a bola original;
- iii) O jogador der qualquer tacada com uma bola provisória do local onde provavelmente se encontra a bola original, ou do ponto mais perto do buraco do que esse local, casos em que a bola provisória passa a ser a bola em jogo. O tempo gasto a jogar uma bola errada não conta para 50 (cinquenta) segundos permitidos para procurar a bola.

REGRA - 18	BOLA PROVISÓRIA / INJOGÁVEL
------------	-----------------------------

18.1 - Bola Provisória: Na hipótese de uma bola poder estar perdida ou fora de um azar o jogador pode, para não perder tempo, jogar com a bola provisória. O jogador deve informar ao seu adversário em jogo por buracos, ou ao seu marcador e concorrente, em jogo por tacadas de que pretende jogar com uma bola provisória e deve checar antes dele ou seu parceiro irem procurar a bola original.

a) - Quando Bola Provisória Passa a Bola em Jogo: O jogador pode jogar uma bola provisória até o local onde provavelmente está a bola original. Se ele jogar uma tacada com a bola provisória do local onde provavelmente está à bola original ou de um ponto mais perto do buraco que esse local, a bola original é considerada perdida e a bola provisória passa a ser a bola em jogo.

b) - Quando Abandonar a Bola provisória: Se a bola original não está nem perdida fora de campo, jogador deve abandonar a bola provisória e continuar a jogar com a bola original, caso não queira trocar a bola que está em jogo permanece como oficial.

18.2 - Bola Injogável: Em qualquer parte do campo, o jogador pode declarar que sua bola esta injogável, exceto se a bola estiver em um azar de agua. O jogador e única pessoa que pode declarar que a bola esta Injogável Se o jogador considerar a bola Injogável sob a *penalidade de uma tacada*.

- a) Dropar uma bola atrás do local em que ela se encontra, mantendo este local entre o buraco e o ponto em que dropará a bola sem limite de distancia para onde deve ser dopado atrás do ponto ou:
- b) dropar uma bola dentro da distancia de dois tacos do ponto onde a bola se encontra, mas não mais perto do buraco.

OUTRAS MODALIDADES DE JOGOS

REGRA - 19	PARTIDA DE JOGO EM DUPLAS (2) JOGADORES POR EQUIPE
------------	--

No Golf-7 o jogo em dupla (2) jogadores os atletas jogam conforme as regras de tacada.

19.1 - Jogo com Uma Bola em Dupla: *Dois (2) Jogadores jogam a partida com a mesma bola, contra dois (2) os jogadores das outras equipes.*

As duplas podem ser formadas: Masculino com masculino; feminino com feminino; ou misto masculino e feminino, devendo ser estabelecido anteriormente no regulamento.

19.2 - Tacada em Duplas: *Numa volta convencional em partida de dupla, os parceiros jogam alternadamente da área do tee (pontos de partida), durante o jogo de cada buraco. Se o jogador trocar a ordem da tacadas será penalizado:*

- i) - Se um jogador jogar, quando for à vez do seu parceiro a jogar, acrescenta a dupla tacada e passando a vez do seu parceiro;*
- ii) - Se os parceiros jogam uma ou mais tacadas por ordem incorreta, este incorre na penalidade de duas tacadas, devendo corrigir o erro, jogando uma bola pela ordem correta de tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi jogada pela primeira vez pela ordem incorreta.*

19.3 - Jogo de Duas Bolas em Dupla: *(2) duas bolas é uma partida por tacada onde os (2) dois jogadores da mesma equipe jogam contra os todos outros dois jogadores das outras equipes sendo cada um com a sua bola. No jogo de duas bolas em dupla segue as regras da tacada tendo como resultante do jogo:*

- i) - **Resultado Individual:**- Nas partidas a duplas as bolas por tacadas, (2) dois competidores jogam como parceiros jogando cada um a sua bola. O resultado mais baixo dos dois (2) parceiros é Resultado nesse buraco. Se um parceiro não jogar um buraco até o fim, não há penalidade.*

ii) - Resultado Dupla:- Nas partidas a duplas as bolas por tacadas, (2) dois competidores jogam como parceiros jogando cada um a sua bola. A Somatória do Resultado dos (2) dois parceiros é resultante nesse buraco. Se uns parceiros não jogam um buraco até o fim, a dupla é desclassificada.

Nota: Observa-se neste contexto que a duas formas de obter o resultado, deve ser esclarecido em regulamento, qual a forma que esta jogando.

19.4 - Bola Errada: Se um jogador dá uma tacada com *bola errada*, que não está num azar é *penalizado* com uma tacada nesse buraco, mas o seu parceiro não incorre em penalidade, mesmo que a bola errada lhe pertença. Se a bola errada pertence a outro jogador, o seu este jogador ou arbitro deve colocar uma bola no ponto de onde a bola errada foi jogada pela primeira vez.

Observa-se que a ordem de jogo as bolas que pertencem á mesma equipe podem ser jogadas pela ordem que a equipe julgar melhor.

19.5 - Conseqüências de Outro Penalidades: Se uma inflação a uma regra por parte de um jogador facilita, o jogo de seu parceiro ou prejudica o jogo do seu adversário, o parceiro incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade em que o jogador incorra. Em todos os outros casos em que o jogador incorre numa penalidade por infração a uma regra, a penalidade a aplicar é a perda do buraco, a conseqüência é a desclassificação do jogador nesse buraco.

19.6 – Registro do Resultado: O marcador é obrigado a registrar em cada buraco, inicialmente o número total (bruto) de tacadas dadas pelo jogador cujo resultando e para somar. O resultado bruto que conta em cada buraco deve ser identificável com o jogador que o fez.

REGRA - 20	COMISSÃO TÉCNICA
------------	------------------

20.1 - Regulamento Abolição de Regras: A Comissão Técnica é responsável pela elaboração do regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada. A *Comissão Técnica* não tem competência para abolir uma regra de GOLF-7.O

número de buracos de uma volta estipulada, obrigatoriamente, não deve ser alterado uma vez que o jogo com suas regras esta baseado neste formato.

20.2 - Demarcação do Campo Gramado e Margens:

A Comissão Técnica deve demarcar corretamente margem do campo:

- i) *O campo e o fora do campo;*
- ii) *As margens e laterais dos azares de água;*
- iii) *O terreno em reparação;*
- iv) *As obstruções e tudo o que é parte integrante do campo.*

20.3 - Cabe Comissão Técnica Definir Necessidade:

- i) *Buracos novos;*
- ii) *Campo injogável;*
- iii) *Horário de jogo e saídas das partidas por tacadas e emparceiramento;*
- iv) *Ordem dos buracos enumerados por tacadas;*
- v) *Resultados ou súmula de jogo;*
- vi) *Preparação da súmula do jogo com assinatura dos participantes;*
- vii) *Caso de empate, definir a forma de desempatar.*

20.4– Regras Locais: A Comissão Técnica pode fazer publicar regras locais para atender situações imprevistas, desde que elas estejam de acordo com a diretriz da Instituição dirigente do país em questão conforme indicado.

20.5 - Anular ou Modificar a Regras: Uma Regra de Golf-7 não pode ser anulada por uma regra local. Entretanto, se uma *Comissão Técnica* considerar que existem condições locais anormais que interferem com o bom andamento do jogo, de tal maneira que se torna necessária implantação de uma Regra Local que altere as Regras de Golf-7, está Regra Local teria que ser aprovada previamente pela Comissão Organizadora e participante do jogo em Congresso Técnico.

REGRA - 21	CONTROVERSAS E DECISÕES
------------	-------------------------

21.1– Reclamações e Penalidades: Em competições por Buracos ou Tacadas Gross, se a *Comissão Técnica* receber uma reclamação com base antes de o jogador iniciar a jogada no próximo tee ou se for no buraco final antes de terminar o jogo, onde a *Comissão Técnica* deve tomar a decisão o mais rapidamente possível

para que o resultado da partida seja acertado. Se a reclamação não for feita no período previsto não será aceita, a não ser que se baseie em fatos previamente desconhecidos do jogador que faz a reclamação. De qualquer maneira, depois de o resultado da competição ser oficialmente anunciado, não pode ser atendida qualquer reclamação, a não ser que a *Comissão Técnica* venha a constatar que o adversário do uso da má fé do adversário.

21.2– Decisões do Juiz e Árbitro: Se a Comissão Técnica nomear um árbitro, as decisões destes serão definitivas. Qualquer “imprevisto” no jogo deverá ser comunicado a Comissão técnica que deverá responder ou agir conforme as regras ou interpretar o “*imprevisto*” de forma coerente.

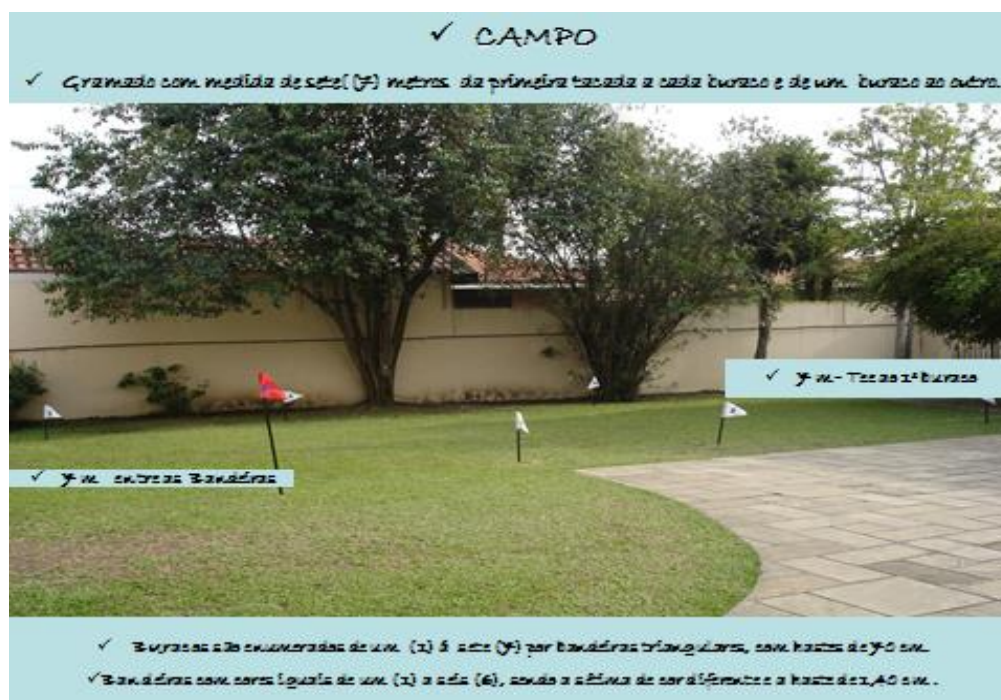
Observação: Sigla CBG - Confederação Brasileira de Golfe.

APENDICE - I MODELO DE CAMPO GOLF-7

A dimensão e limites contidos nas regras anterior são descritas nas medidas abaixo usadas a fins de determinação e conformidade para fins de referencias e informação na construção do campo adaptado de **Golf-7**, medidas sistema métrico convertidas em centímetros.

1º CAMPO GOLF – 7

Escola Educação Especial Fênix / Curitiba - 2005



- ✓ Gramado com medida de sete (7) metros da saída tee (fee) ao 1ºB (buraco), do 1º B ao 2ºB assim sucessivamente até 7º B(buraco).
- ✓ 7 metros - Tee ao 1º buraco.
- ✓ 7 metros entre as bandeiras
- ✓ Os buracos são enumerados de um (1) á sete (7) por bandeiras triangular ou retangular, com hastes de 70 cm.
- ✓ As bandeiras com cores iguais de um (1) a seis (6), sendo a sétima de cor diferente e a haste de 1,40 cm.

1º CAMPO SINTETICO GOLF – 7

ESCOLA EDUCAÇÃO ESPECIAL LUCY REQUIÃO MELO E SILVA - MEE
CURITIBA - ANO 2009



2º CAMPO SINTÉTICO GOLF – 7 /FPCG

CAMPO SINTÉTICO GOLF 7 / PRAÇA ESPORTE PLÍNIO TORRINHO CURITIBA - 2010



a) Green Campo de Grama



a Alves da Cruz

Haste - 70

21 cm - profundidade

Envoltório 21 cm Buraco

b) Green Campo Sintético



MODELO DE TACOS E EQUIPAMENTOS CAMPO GOLF-7 SINTETICO




Kit de Material cedido para as instituições cadastradas no projeto Golf-7, doados pelos golfistas e repassado pela Federação Paranaense e Catarinense de Golfe - FPCG.



Modelo de bandeira para campo Gramado de Golf-7.

APENDICE II - FASES OU RODADAS GOLF-7

TACADA E BURACO FASE – I (1º Rodada)

		1º FASE		FEMININO / MASCULINO	
		Nº JOGO	SEXO	MUNICIPIO / ATLETA	MUNICIPIO / ATLETA
1º	MASCULINO				
2º	FEMININO				
3º	MASCULINO				
4º	FEMININO				
5º	MASCULINO				
6º	FEMININO				
7º	MASCULINO				
8º	FEMININO				

Nota 1*.


- ✓ 1º FASE – Composta de Cinco (5) atletas, onde 2 (dois) jogadores são classificados por rodadas;
- ✓ Variação:- O número de atletas poderá ser alterado para mais (6) ou para menos (1) conforme o número de participantes, não ultrapassando o total de 08 atletas;

Nota 2*.

- ✓ REPESCAGEM - Composta dos atletas que perderam a 1º FASE, onde 1 (um) jogador é classificado para rodada final.

Observação - Nesta fase poderá ocorrer varias rodadas, mas só um (1) atleta será classificado para final. A participação desta fase ou etapa opcional ao técnico.

TACADA E BURACO FASE – II (2º Rodada)

		FASE 2ª e REPESCAGEM		FEMININO / MASCULINO	
Nº JOGO	SEXO	MUNICIPIO / ATLETA	MUNICIPIO / ATLETA	MUNICIPIO/ ATLETA	MUNICIPIO ATLETA
1º	MASCULINO				
2º	FEMININO				
3º	MASCULINO				
4º	FEMININO				


Nota 1*.

- ✓ 2ª FASE – Composta de atletas, que Não perderam nas rodadas 1ª Fase, sendo classificados 2 (dois) jogadores por rodadas;

Nota 2*.

- ✓ REPESCAGEM - Composta dos atletas que perderam a 1ª FASE, onde 1 (um) jogador é classificado para rodada final.
Observação - Nesta fase poderá ocorrer varias rodadas, mas só um (1) atleta será classificado para final. A participação desta fase ou etapa opcional ao técnico.

TACADA E BURACO FASE – FINAL III (3º Rodada)

		FASE FINAL		FEMININO / MASCULINO	
Nº JOGO	SEXO	MUNICIPIO / ATLETA	MUNICIPIO / ATLETA	MUNICIPIO/ ATLETA	MUNICIPIO ATLETA
1º	MASCULINO				
2º	FEMININO				
3º	MASCULINO				
4º	FEMININO				

Nota 1*.

- ✓ 3ª FASE OU FASE FINAL – Composta de atletas, que não perderam na 2ª Fase, sendo classificados 3 (três) para FINAL. e um (1) jogador vencedor da Repescagem.

Nota 2*.

- ✓ VENCEDOR - O atleta classificado da rodada anterior que vencer a rodada FINAL.

RESULTADO FINAL / MEDALHAS

TACADA / BURACO			
MODALIDADE	MUNICÍPIO/ ATLETA	MUNICÍPIO / ATLETA	MUNICÍPIO/ ATLETA
CLASSIFICAÇÃO	1º LUGAR	2º LUGAR	3º LUGAR
BURACO MASCULINO			
BURACO FEMININO			
TACADA MASCULINA			
TACADA FEMININA			

EQUIPE DE ARBITRAGEM JOGOS DE GOLF-7:

DATA++/++/2018

✓ Composição da Arbitragem

Arbitragem:- A equipe de arbitragem é composta de 1º árbitro (indica as saídas ordem dos jogadores), 2º árbitro (mostra a bandeira do buraco a ser jogado), e 3º árbitro (anotações na sumulas).


Compete a arbitragem:

1. 1º árbitro: responsável pelas saídas, resultado do jogo, chamada dos atletas na ordem de jogada, e decisões de casos omissos. Sendo o jogo de responsabilidade do 1º árbitro, digo dele resposta final.
2. O 2º árbitro que indica o buraco ser jogado deverá se posicionar indicando a bandeira, e faz a contagem de jogadas do buraco; Caso necessário pode também fazer a ordem do 3º arbitro (marcador);
3. O 3º árbitro é o marcador do jogo, podendo posicionar-se no campo.
4. Poderá a critério da competição, o 2º árbitro atuar como marcador de pontos, dividindo suas função com o 1º árbitro, neste caso passam as saídas de bola passa a ser de responsabilidade do 1º árbitro.
5. No campo de grama sem elevação (mureta) na demarcação de limites, bola fora deve ser de responsabilidade do 2º árbitro;
6. A colocação da saída de bola, seja troca da bola em jogo devido à saída, pode ser reposta só no reinício do jogo no tee;
7. Em caso de dúvida do local da saída da bola fora, esta deve ser dropada.

APENDICE III - MODELO DE SUMULA



MODALIDADE DE GOLF- 7



MODALIDADE: () Tacada JOGO _____
 () Buraco FASE _____

SEXO: () Masculino
 () Feminino

Nº	Nome / Atleta	Município / Instituição	B	U	R	A	C	D	E	Total	Pontuação e Classificação
			01	02	03	04	05	06	07		
		PAR	2	2	2	3	3	4	5	21	
01											
02											
03											
04											
05											
06											

Técnicos:

01 _____ / 02 _____ /

03 _____ / 04 _____ /

05 _____ / 06 _____ /

Equipe de arbitragem:

1ª _____ / 2ª _____ /

Marcador: _____ /

Regras Locais:
 1. Tempo para realizar a saída de no máximo de 20 segundos, quando avisado, fora do área de jogo, ao ouvir "Bandeira que indicam para saída reservada".
 2. Não pode permanecer a jogar enquanto houver as regras em não aplicação de regras locais.
 3. Quando terminar o buraco o jogador deve registrar fora do Green, após abastecer de buracos.
 4. Não haverá pontuação pela dificuldade do buraco, sendo o jogo disputado individualmente entre os países pelo número de buracos.
 5. Não haverá pontuação para o jogador "sob o sol, Sol" "muito".
 6. Não haverá pontuação para o jogador "sob o sol, Sol" "muito".
 7. Não haverá pontuação para o jogador "sob o sol, Sol" "muito".
 8. Não haverá pontuação para o jogador "sob o sol, Sol" "muito".

CONCLUSÃO

Viver em sociedade significativa estar apto a agir e interagir em favor do bem comum. As práticas de atividades recreativas e lúdicas e de responsabilidade sócio cultural e desportivo exercem uma importante função no contexto educacional priorizando na educação física a possibilidade de permitir que indivíduos de diferentes realidades dividam experiências para juntos, atuarem de maneira ética e solidária em todo o segmento sócio educacional.

A responsabilidade social da educação é ainda maior, pois se trata de um processo que estimula o desenvolvimento não apenas motor, cognitivo e emocional do aluno, mas também social. Com práticas recreativas que incentivam a responsabilidade, do educador cumprindo seu papel na formação do cidadão críticos capazes de questionar e mudar a realidade em favor de todos.

A Aprender a Fazer / Aprender Ser – através atividade física esportivas regulamentada nas regras Adaptada do Golfe denominado GOLF-7, modalidade inserida nos Jogos Escolares Especiais e Paradesportivo do Estado do Paraná para os alunos com deficiência ou necessidades educativas. Esta modalidade contribui na ludicidade com a responsabilidade Social para “*Educação e Cidadania*”, oferecendo ao profissional da Educação a oportunidade do conhecimento e metodologias para trabalhar com esse assunto no ambiente escolar. As teorias idéias e práticas apresentadas neste contexto poderão ser implementadas em seus trabalhos pedagógicos e, assim valorizar ainda mais a educação.

REFERÊNCIAS:

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GOLFE (1999): *Regras do Golfe*. A vigor desde janeiro 2000. Dresdner Private Banking, São Paulo.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GOLFE 2016: *Regras do Golfe & do Golfista Amador*. Aprovadas por R&A Rules Limited e The United States Golf Association e USGA , 33 Edição em vigor desde janeiro 2016. São Paulo.

BRASIL, Ministério da Educação (MEC-2002): *Estratégias e Orientações para Educação de Alunos com Dificuldades Acentuadas de Aprendizagem Associada às Condutas Típicas*. Brasília.

CRUZ F. A. (2005): *A Legislação de Ensino sobre a Educação Especial na Área de Condutas Típicas no Paraná Brasil – Uma Análise Contextual*. Lisboa - Portugal.

ANEXOS - ARTIGOS GOLF-7



O GOLF-7: A INCLUSÃO POR MEIO DO ESPORTE

Renato Vieira Junior¹ - SEED
Fátima Alves da Cruz² - SEED
Valdir Bento de Carvalho³ - SEED
Solange Reiguel Vieira⁴ - SEED
Valéria Lüders⁵ - UFPR

Grupo de Trabalho: Diversidade e Inclusão
 Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

A educação enfrenta vários desafios contemporâneos, dentre eles: educar para a diversidade, a inclusão e a sustentabilidade. Neste contexto, o presente trabalho tem o objetivo de relatar a experiência desenvolvida no Estado do Paraná e no Vale do Ivaí/PR referente ao esporte Golf-7, bem como compartilhar os avanços na educação inclusiva possibilitadas com esta modalidade. Na tentativa de inovar o processo de ensino e aprendizagem, surgiu o Golf-7 no ano de 2005, que consiste em uma adaptação do golfe para atender os alunos com necessidades educacionais especiais. Esta modalidade se insere nas atividades desportivas, recreativas e lúdicas desenvolvidas na educação física escolar. O Golf-7 prioriza a estimulação global dos alunos, atenção, concentração, terminalidade de atividades, assimilação de perda e ganho, cavalheirismo, estimulação motora ampla e fina, noção espaço temporal, interação com grupo, dentre outros, proporcionando ao educando o direito de igualdade, inclusão social na comunidade escolar e a integração como cidadão. O Golf-7 também favorece o aproveitamento das áreas livres do espaço físico escolar e a valorização da identidade cultural local. As ações desenvolvidas nessa atividade desportiva apontaram para o Golf-7 como uma ferramenta pedagógica eficaz no processo de ensino e aprendizagem de alunos com ou sem deficiência que possibilita a competição, a cooperação, integração da comunidade, uma melhor qualidade de vida e a sustentabilidade no ambiente

¹Licenciado em Educação Física. Especialista em Educação Especial com Ênfase em Deficiências. Professor da Rede Pública Estadual do Paraná (SEED). E-mail: renatovjr@seed.pr.gov.br.

²Licenciada em Educação Física. Especialista em Educação Especial. Professora da Rede Pública Estadual do Paraná (SEED). E-mail: fatimacruz@seed.pr.gov.br.

³Licenciado em Educação Física. Especialista em Educação Especial. Professor da Rede Pública Estadual do Paraná (SEED). E-mail: valcarvalho@seed.pr.gov.br.

⁴Mestranda em Ciência e Tecnologia Ambiental (UTFPR). Professora de Rede Pública Estadual do Paraná (SEED). E-mail: solangerv@seed.pr.gov.br.

⁵Doutora em Educação. Professora da Universidade Federal do Paraná (UFPR), Setor de Educação, Departamento de Teoria e Fundamentos da Educação. E-mail: valeria.luders@gmail.com.

escolar. A educação inclusiva traz benefícios para estudantes, professores e sociedade, para tanto, a aceitação da diversidade no contexto escolar implica no preparo efetivo da escola para oferecer aos alunos uma educação de qualidade.

Palavras-chave: Golf-7. Aprendizagem. Inclusão. Sustentabilidade.

Introdução

Numa perspectiva contemporânea, a educação tem como desafios educar para a diversidade, a inclusão e a sustentabilidade. E a escola é um lugar onde se estabelecem as relações, aquisição de valores e conhecimentos que os alunos levarão para a vida toda. Uma escola inclusiva respeita os direitos humanos, valoriza a diversidade e busca a qualidade de vida e a sustentabilidade (BRASIL, 2012). Isso exige da escola e dos profissionais mudanças significativas “[...] de modo a garantir a educação escolar e promover o desenvolvimento das potencialidades dos educandos [...]” (BRASIL, 2001), e também “[...] serve como oportunidade para pensar formas de garantir a real inclusão no ambiente escolar” (BRASIL, 2012, p.20).

Neste contexto social, as práticas de atividades desportivas, recreativas e lúdicas representam uma responsabilidade sociocultural e exercem uma importante função socioeducativa, principalmente na educação física escolar, que possibilita aos indivíduos de diferentes realidades, compartilhar experiências e tornando-se cidadãos críticos capazes de questionar e transformar a realidade (CRUZ, 2009).

De acordo com Mantoan (2009) ensinar exige dos professores novos conhecimentos para serem utilizados na sala de aula.

Na tentativa de inovar o processo de ensino e aprendizagem na diversidade e inclusão educacional, é que surgiu em 2005 o Golf-7, uma adaptação do golfe para atender os alunos com necessidades educacionais especiais, principalmente nas Escolas de Educação Básica na Modalidade de Educação Especial, em decorrência da necessidade de se desenvolverem atividades significativas reais para alunos com Transtorno do Espectro Autista, nas escolas especiais de Curitiba/PR.

De acordo com o DSM-V, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (2014), o Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) é caracterizado pelo prejuízo na interação social e comunicação social recíproca e por apresentar padrões restritos e

repetitivos de comportamento, podendo estar associado a um comprometimento intelectual e/ou da linguagem verbal e não verbal (atraso ou ausência total da fala, por exemplo) e a déficits motores (marcha atípica e falta de coordenação). Os sintomas devem estar presentes precocemente, costumam ser reconhecidos durante o segundo ano de vida (12 a 24 meses), embora possa ser percebidos antes do primeiro ano de vida. Portanto, “as características comportamentais do TEA tornam-se inicialmente evidentes na primeira infância” (DSM-V, 2014, p. 55).

O prejuízo na interação e comunicação sociais é significativo, podendo existir também em comportamentos não verbais. Os indivíduos com TEA também apresentam uma incapacidade de envolvimento com outros e compartilhamento de ideias, como também de estabelecimento de amizades. Na área da comunicação, percebe-se um atraso ou ausência total no desenvolvimento da linguagem oral. De acordo com o DSM-V, em se tratando de crianças pequenas com TEA, “a ausência de capacidades sociais e comunicacionais pode ser um impedimento à aprendizagem, especialmente à aprendizagem por meio da interação social ou em contexto com seus colegas” (DSM-V, 2014, p. 57).

De acordo com as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, consideram-se educandos com necessidades educacionais especiais os que, durante o processo educacional, apresentarem:

- I - dificuldades acentuadas de aprendizagem ou limitações no processo de desenvolvimento que dificultem o acompanhamento das atividades curriculares, compreendidas em dois grupos:
 - a) aquelas não vinculadas a uma causa orgânica específica;
 - b) aquelas relacionadas a condições, disfunções, limitações ou deficiências;
- II – dificuldades de comunicação e sinalização diferenciadas dos demais alunos, demandando a utilização de linguagens e códigos aplicáveis;
- III - altas habilidades/superdotação, grande facilidade de aprendizagem que os leve a dominar rapidamente conceitos, procedimentos e atitudes (BRASIL, 2001).

Considerando a legislação, a dificuldade do aluno em se relacionar com o outro e interagir nas atividades do cotidiano, e a falta de percepção do todo, concretizou-se a atividade do Golf-7.

Neste contexto, as atividades físicas foram desenvolvidas por meio de atividades lúdicas do Golf-7 para os alunos com deficiência e necessidades educacionais especiais. A participação se deu em treinamento, objetivando o desenvolvimento nas áreas motora, cognitiva, afetivo-emocional e social, para contribuir na melhoria das habilidades e potencialidades dos alunos, compreendidas individualmente, voltadas à inclusão social e sua

diversidade, objetivando a promoção à cidadania, no exercício dos direitos constitucionais das pessoas com deficiência intelectual, múltipla deficiência e transtorno global do desenvolvimento. Na área da educação, lazer, proteção e qualificação profissional, visou desenvolver habilidades e potencialidades, propiciando o bem estar emocional e equilíbrio pessoal, favorecendo as relações humanas significativas.

O plano de ação proposto no esporte adaptado de Golf-7 prioriza a estimulação global dos alunos com necessidades educacionais especiais, possibilitando a melhoria da atenção, concentração, terminalidade de atividades, assimilação de perda e ganho, estimulação motora ampla e fina, noção espaço temporal, interação com grupo, amenizando os movimentos estereotipados, hiperatividade, apatia, obsessão por rotina, diminuição auto e heteroagressividade, marasmo e outros, proporcionando ao educando o direito de igualdade e inclusão social. Nas palavras de Cruz (2009, p. 8), a atividade de Golf-7 evidencia “a participação integrada do aluno com necessidade educativa especial possibilitando no contexto sócio educacional a sua inclusão na comunidade escolar, viabilizando sua integração como cidadão”.

O Golf-7 também favorece o aproveitamento das áreas livres do espaço físico escolar. A construção do campo busca integração ao ambiente natural, adequando-se a topografia local, garantindo a acessibilidade, não gerando impactos ambientais e economizando recursos e materiais construtivos. Esse trabalho é feito de maneira colaborativa e coletiva com a comunidade escolar, tanto no planejamento, como no custeio dos materiais. Além disso, o campo também valoriza a identidade cultural local, no plantio de árvores e canteiros de flores e gramas típicas da região, para deixar o ambiente agradável, harmonioso, confortável e seguro, que propicie a aprendizagem.

Encaminhamentos Metodológicos

Os jogos foram desenvolvidos com perspectiva tridimensional do comportamento humano, classificado em três aspectos: pensamento, sentimento e ação, relacionados aos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor.

Importante ressaltar que as atividades deste programa foram associadas a uma diversidade e variedade de adaptações significativas aos alunos com necessidades educacionais especiais. Tendo em vista a variedade de características dos alunos com

necessidades educacionais especiais, o projeto ocorreu de acordo com capacidade individual, habilidade e potencialidade do aluno, favorecendo a participação nas atividades de golfe adaptado (Golf-7) de maneira lúdica, buscando-se o desenvolvimento global do educando, sugerindo-se assim, a utilização da modalidade do Golf-7 como projeto escolar na área recreativa ou de esporte na disciplina de Educação Física aos alunos com necessidades educacionais especiais, no mínimo de (2) em duas horas aulas semanais.

O Golf-7 tem esse nome devido ao número de buracos que o aluno executa para realizar o jogo, e as medidas de 7 (sete) metros entre um buraco e o outro. O jogo inicia no “*fee*” (espaço delimitado para saída do jogo), colocando a bola no “*tee*”. Cada buraco possui um envoltório de areia com diâmetro de 21 cm chamado *green* para facilitação da finalização do jogo e uma haste de 70 centímetros com bandeira enumerada de 1 (um) à 7 (sete) sendo da mesma cor até o número 6 (seis) e à número 7 (sete) deverá ter cor diferente e haste de 1,40 centímetros. O jogo pode ser por buraco ou tacada. Buraco: os jogadores iniciam juntos, vencendo o buraco quem primeiramente embocar a bola, assim sucessivamente, vencedor do jogo quem realizar o maior número de buraco. Tacada jogado por quatro atletas com variação de um para mais ou para menos, sendo que cada jogador deverá rebater a bola alternadamente, até embocar a bola no buraco com menor número de tacadas.

Vence o jogo, quem embocar os buracos com menor número de tacadas.

O Golf-7 no Paraná

Atualmente, participam do projeto Golf-7 189 instituições cadastradas, sendo na maioria Escolas de Educação Básica na Modalidade de Educação Especial filantrópicas, Colégios e Escolas Estaduais, Centros Municipais de Educação Infantil (CEMEIs), Associações, Secretarias de Esportes e Lazer.

O Golf-7 está inserido nos Jogos Municipais de Curitiba desde 2006 os Jogos da Integração e inclusão (JOIN), Jogos Estaduais, a partir de 2013 Jogos Escolares do Paraná (JEPs) e Jogos Abertos Paradesportivos (PARAJAPs) desde 2012.

O Golf-7 também foi implementado na sala de recursos multifuncional do tipo I do Colégio Estadual Otalípio Pereira de Andrade, em Campo Largo/PR, por meio de intervenção pedagógica no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) e

compartilhado aos professores participantes do Grupo de Trabalho em Rede em 2014. Esta ação pedagógica teve por objetivo proporcionar aos alunos das salas de recursos a utilização do Golf-7 para a melhora no aprendizado destes alunos incluídos no ensino comum. A implementação do Golf-7 mostrou-se uma ferramenta pedagógica eficaz no processo de ensino e aprendizagem, e de considerável contribuição para o desenvolvimento das habilidades globais de alunos com ou sem deficiência, conforme o estudo realizado por Vieira Júnior & Lüders (2014).

Para participar das competições oficiais realizadas pela Secretaria de Esporte Municipal e Estadual são realizados diversos torneios no Estado do Paraná.

Nas escolas, os professores de Educação Física fazem a mediação pedagógica durante o jogo, bem como o treinamento dos alunos atletas. Já, nas competições, há árbitros capacitados para mediar e fazer cumprir as regras.

O primeiro curso de arbitragem ocorreu em 2014, sendo 18 participantes aprovados através de avaliações teóricas e práticas. Os árbitros são pontuados e classificados de acordo com participação dos jogos realizados no paradesporto Estadual, municipal e nacional. Participaram do Curso professores, psicólogos, pedagogos e golfistas do Estado do Paraná dos municípios de Londrina, Curitiba, Apucarana, Marilândia do Sul, Araucária, Paranaguá, Pinhais, (Núcleos Regionais da área metropolitana Norte e Sul de Curitiba, e de Londrina).

Nos torneios municipais de Curitiba, a Secretaria Municipal de Esporte tem capacitado os professores e árbitros para torneios municipais.

A Federação Paranaense e Catarinense de Golfe (FPCG), em 2014 no primeiro Curso de Arbitragem realizado em parceria com Secretaria de Estadual de Esporte e Turismo (SEET), fez constar na Ata 01/2014 os critérios necessários para inscrição, quais sejam: Curso de Arbitragem; profissionais formados no ensino superior, preferencialmente especialista na área de Educação Especial ou Inclusão; profissionais com curso superior, golfistas; professores de Educação Física que atuam preferencialmente com alunos com deficiências (com experiência na área educacional).

Experiência do Golf-7 no Vale do Ivaí/PR

O trabalho na divulgação do Golf-7 no Vale do Ivaí foi um esforço de cada professor e dos diretores das Apaes, das prefeituras e de alguns convidados, que conhecendo um

pouco do Golf-7 e com uma reflexão sobre os relatos de experiência e os benefícios que a prática proporciona aos alunos, participaram com muita boa vontade do projeto.

O Golf-7 contempla a participação de diferentes profissionais: terapeuta ocupacional, professores de educação física, psicólogas, fisioterapeutas e educadores, fazendo assim o trabalho com o Golf-7 uma atividade multidisciplinar, buscando a interdisciplinaridade.

Nesse sentido, o Golf-7 abre espaço para a pesquisa nos questionamentos da Educação, Educação Física, e outras áreas relacionadas à Educação Especial, em diferentes ações. Todas as ações desenvolvidas representam formação em todas as áreas de conhecimento do aluno com experiências em vivência podendo ajudar na vida diária, fortalecendo o aprimoramento técnico dos profissionais envolvidos.

A aprendizagem oportunizada na atividade do Golf-7 em busca de domínio conquista, ética, etiqueta, educação, respeito e postura, relaciona o exercício ao prazer do jogo.

O desenvolvimento do jogo propicia ao aluno descobertas de caminhos para atingir o objetivo, mostrando formas diferentes para cada jogada.

Pensando em oferecer uma educação muito especial para os alunos, buscou-se conhecimento, com um pouco de ousadia, sobre o Golf-7 e o que poderia contribuir para esta educação especial, constatando então, os benefícios já relatados.

Em trabalho conjunto, com a coordenação estadual do projeto, a direção da Apae, a família, a sociedade, o poder público na iniciativa para desenvolver o Golf-7 na região, outros municípios e escolas apoiaram o projeto, e com a união de todos, as Apaes de Lidianópolis, Rio Bom, Marilândia do Sul, Apucarana e Araçongas construíram seus campos de Golf-7, e desde então realizam treinamentos, torneios regionais, participam dos jogos escolares e Parajaps. Acrescido a essas atividades, praticam o Golf-7 com todos os alunos, no dia a dia das aulas de educação física, com a participação de cadeirantes, pessoas com deficiência intelectual e paralisia cerebral.

O Golf-7 tem um papel importante como mediador em um trabalho de base juntamente com a escola, no trabalho social, na vida, convivendo com as diferenças, buscando melhores oportunidades para a realização pessoal do aluno.

Nós, profissionais da educação, temos que buscar um preparo para trabalhar com nossos alunos cada dia mais, pois sabemos que em cada passo que é dado, abrem-se

caminhos ainda maiores a percorrer, e que a cada dia descobrimos que buscar um novo perfil profissional, com formação generalista e competência para orientar a educação especial, unindo aspectos biológicos e socioculturais.

O Golf-7 busca na criatividade, a cooperação e o autocontrole do aluno. Prioriza a autonomia com a aprendizagem corporal, ajudando as atividades do cotidiano. Abre espaço para trabalhos interdisciplinares na cultura do corpo.

Este trabalho pedagógico teve como objetivos: a) propiciar o autoconhecimento com mais autonomia corporal; b) contribuir para a formação do aluno melhorando as condições de cidadania; c) melhorar a qualidade de vida, psicofísica e sociocultural; d) melhorar a socialização; e) auxiliar na reeducação motora; f) colaborar para o processo de independência do aluno.

O desafio metodológico do Golf-7 foi encontrar um caminho para que os alunos se envolvessem e permanecessem na atividade, encontrar uma maneira especial para trabalhar com alunos especiais, organizar as ações, buscar métodos ou procedimentos adequados a cada realidade, implantar a cultura de prática diária, e buscar com a experiência desenvolver ação solidária e em grupo/conjunto.

Os conteúdos trabalhados no dia a dia foram: adaptação, respiração, deslocamento, movimento de membros inferiores, movimento de membros superiores e postura.

Em um primeiro momento, alguns alunos sentiram um receio em participar, porém, trabalhando os conteúdos livremente, passaram a se interessar por tudo que estava relacionado ao Golf-7, como vídeos, reportagens e discussão de regras.

Essa prática docente, utilizando o Golf-7 para alunos com deficiência intelectual, teve resultado positivo com relação à união de todo esse trabalho com a ludicidade, o prazer e a livre escolha. Buscou-se respeitar as diferenças individuais, facilitando ao aluno a auto percepção buscando seu próprio padrão corporal, sendo condutor da realização do movimento, não usando certo/errado; proporcionar ao aluno o conhecimento do seu limite; ajuda-lo a explorar a comunicação corporal valorizando os gestos cotidianos. Isso se torna necessário para aliviar as limitações de movimentos.

O vale do Ivaí organizou vários encontros regionais de Golf-7. Em 2012 na Apae de Marilândia do Sul, em 2013 nas Apaes de Lidianópolis e Rio Bom, em 2014 na Apae de

Lidianópolis, e 2015 na Apae de Marilândia do Sul. Além desses encontros, houve a participação dos alunos nos jogos escolares Parajaps em 2012, 2013, 2014.

Considerações finais

O presente trabalho relatou a experiência desenvolvida com o esporte Golf-7, uma adaptação do golfe para atender os alunos com necessidades educacionais especiais, no Estado do Paraná e no Vale do Ivaí/PR, buscando compartilhar uma possibilidade de trabalho na área da Educação Física, na perspectiva da Educação Inclusiva. Esta modalidade esportiva possibilitou a competição, a cooperação e integração da comunidade, uma melhor qualidade de vida e sustentabilidade no ambiente escolar.

Os pesquisadores Stainback & Stainback (1999, p.21) compreendem a educação inclusiva em um sentido amplo, como “[...] a prática da inclusão de todos – independentemente de seu talento, deficiência, origem socioeconômica ou cultural – em escolas e salas de aula provedoras, onde as necessidades desses alunos sejam satisfeitas”. Assim, a educação inclusiva traz benefícios para os estudantes, professores e para a sociedade em geral.

Como afirma Pan (2008, p. 140), “[...] queremos uma educação para todos, não uma educação especial para alguns; queremos um mundo especial para cada um de nós, em que nosso olhar esteja atravessado pela dignidade e pelo respeito aos outros e às suas diferenças”.

A aceitação da diversidade no contexto escolar implica em a escola estar efetivamente preparada para receber os alunos com necessidades educacionais especiais. É a afirmação da Educação como um direito humano, um direito democrático de educação de qualidade para todos.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB 2/2001. **Institui Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Diário Oficial da União, Brasília, 14 de setembro de 2001. Seção 1E, p. 39-40.

_____. **Vamos cuidar do Brasil com escolas sustentáveis**: educando-nos para pensar e agir em tempos de mudanças ambientais globais. Brasília: MEC, 2012.

CRUZ, Fátima Alves da. **Regras do Golf-7**. 1.ed. Curitiba: Prefeitura Municipal de Curitiba, 2009.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. Caminhos pedagógicos da Educação Inclusiva. In GAIO, Roberta; MENEGHETTI, Rosa G. Krob. **Caminhos pedagógicos da Educação Especial**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

PAN, Miriam Aparecida Graciano de Souza. **O direito à diferença**: uma reflexão sobre deficiência intelectual e educação inclusiva. Curitiba: IBPEX, 2008.

STAINBACK, Susan; STAINBACK, Willian. **Inclusão**: um guia para educadores. Porto Alegre: Artmed, 1999.

VIEIRA JUNIOR, Renato; LÜDERS, Valéria. **O Golf-7 no processo de aprendizado dos alunos em sala de recursos multifuncional tipo I**: possíveis efeitos. Curitiba: SEED, 2014. (no prelo).

ANEXO II



PERCEPÇÃO DE ALUNOS E PROFESSORES SOBRE O GOLF-7

Renato Vieira Júnior⁶ - SEED

Eixo – Psicopedagogia, Educação Especial e Inclusão
 Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

O trabalho apresenta reflexões de uma pesquisa realizada no ano de 2015 com o objetivo de avaliar a percepção de alunos e professores participantes do Jogos Abertos Paradesportivos (PARAJAPs) na modalidade Golf-7. Este esporte, é uma adaptação do jogo real de golfe, criado em 2005 para atender alunos com necessidades educacionais especiais, com dificuldades de aprendizagem e vem sendo desenvolvido por professores de educação física nas escolas de educação especial no estado do Paraná. Foi utilizada a metodologia de autoavaliação em forma de rubrica, com aplicação de questionário aos alunos e professores, no segundo dia da competição, visando observar aspectos de como os alunos autoavaliam-se ao jogar o Golf-7, se o jogo contribui na sua evolução pessoal, se ajuda na motivação para aprender, na concentração nos estudos, na melhoria do relacionamento com colegas e professores, e na autoestima como atleta. Já aos professores, buscou saber se o Golf-7 tem potencializado a prática pedagógica para aprendizagem, desenvolvimento pessoal do aluno, como instrumento de socialização e atividade desportiva que possibilite a inclusão do aluno na sociedade. Os resultados evidenciaram que o Golf-7 tem contribuído significativamente nestas questões, principalmente na promoção do protagonismo destes alunos na realização das jogadas, na escolha de estratégias no jogo, perante a comunidade escolar e na sua integração como cidadão. Alunos que nunca se destacaram no âmbito esportivo agora estão indo para as competições e conseguindo resultados expressivos, o que aumenta a autoestima. O Golf-7 apresenta-se como uma alternativa para a Educação Física escolar, além de esporte de competição, onde a evolução do aluno dentro do processo pedagógico é notável, mesmo que este não possa ir a competições devido alguma limitação, mas sempre vai continuar buscando superar seus limites individuais e estando incluído na sociedade, pois alunos com e sem deficiência podem participar tranquilamente da mesma aula.

Palavras-chave: Esporte adaptado. Inclusão. Educação Física escolar.

⁶Licenciado em Educação Física pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. Especialista em Educação Física Escolar pela mesma instituição. Especialista em Educação Especial com Ênfase em Deficiências pelas Faculdades Integradas de Jacarepaguá. Professor da Rede Básica de Ensino do Paraná (SEED). E-mail: renatovjr.re@gmail.com.

Introdução

A Educação Especial como campo de pesquisa tem encontrado fundamento e significação no âmbito educativo, que contribui para o enfrentado de alguns desafios contemporâneos, dentre eles estão, garantir uma educação contextualizada para a diversidade, a inclusão social e a formação para a cidadania plena. Neste contexto, o ambiente escolar é o mais concreto e propício para a construção do conhecimento e o cumprimento destes desafios postos à educação, visto que ela é um processo e prática social que extrapola tempos e espaços escolares, visando à formação dos diferentes sujeitos (BRASIL, 2013).

Assim, destaca-se a importância do desenvolvimento da Educação Física escolar, que pode contribuir para a ampliação da consciência corporal dos alunos visando alcançar novos horizontes, como sujeitos singulares e coletivos (PARANÁ, 2008).

O Golf-7 vem ao encontro desta discussão, criado no ano de 2005 como uma proposta de educação especial inclusiva, pela necessidade de se desenvolverem atividades significativas reais para alunos com Transtorno do Espectro Autista, nas escolas especiais de Curitiba/PR. Trata-se de uma adaptação do jogo real de golfe para atender os alunos com necessidades educativas especiais e constitui em uma inovação no processo de ensino e aprendizagem na diversidade e inclusão educacional (VIEIRA JÚNIOR et al., 2015).

Atualmente, o Golf-7 é desenvolvido em Escolas de Educação Básica na Modalidade de Educação Especial filantrópicas, Colégios e Escolas Estaduais, Centros Municipais de Educação Infantil (CEMEIs), Associações e Secretarias de Esportes e Lazer. Foi aplicado no Programa no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) no ano de 2014, por meio de uma intervenção pedagógica para estudantes da sala de recursos multifuncional do tipo I do Colégio Estadual Otalípio Pereira de Andrade, em Campo Largo/PR e compartilhado aos professores participantes do Grupo de Trabalho em Rede (GTR).

O Golf-7 também é uma modalidade desportiva no estado do Paraná: Jogos Municipais de Curitiba desde 2006 por meio dos Jogos da Integração e inclusão – JOIN; Jogos Abertos Paradesportivos – PARAJAPs desde 2012; Jogos Escolares do Paraná – JEPs desde 2013; e Olimpíadas das Apaes desde 2015. O PARAJAPs é um evento que prioriza o associativismo, a inclusão e a valorização social da pessoa com deficiência. Dentre os objetivos estão: a promoção da integração sócia paradesportiva, o desenvolvimento integral

do cidadão com deficiência, democratização das práticas desportivas com o intuito de “estimular o desenvolvimento técnico esportivo das representações municipais, buscando avaliar e apresentar subsídios a partir de análise científica, quantitativa e qualitativa” (PARANÁ, 2015, p. 5).

Este trabalho apresenta algumas reflexões sobre as seguintes questões: 1) O Golf-7 contribui na evolução pessoal dos alunos com deficiência, ajudando na motivação, concentração, relacionamento com colegas e professores e autoestima, promovendo o protagonismo perante a comunidade escolar e a sua integração como cidadão? 2) O Golf-7 tem potencializado a prática pedagógica dos professores para aprendizagem, desenvolvimento pessoal do aluno, como instrumento de socialização e atividade desportiva que possibilite a inclusão do aluno na sociedade?

Metodologia

Foi utilizada a metodologia de autoavaliação em forma de rubrica, tendo como base o modelo de Borges et al. (2015). A opção de escolha pela rubrica se justifica por ser considerada uma excelente ferramenta bastante útil para o processo de avaliação na educação e de quantificação de observações qualitativas (BIAGIOTTI, 2005).

O questionário foi aplicado no segundo dia de competição, resultando em 7 municípios do estado do Paraná: Araongas, Apucarana, Curitiba, Marilândia do Sul, Maringá, Pinhais e Ribeirão do Pinhal. As questões perguntadas aos participantes avaliaram a percepção deles sobre o Golf-7. Em cada questão há 4 níveis de resposta: Muito, razoável, pouco ou nada (Figura 1).

Figura 1 - Questionário de autoavaliação do Golf-7

Fonte: O autor.

Os sujeitos participantes da pesquisa, foram 18 alunos e 10 professores inscritos na modalidade Golf-7 do PARAJAPs 2015, realizado na cidade de Curitiba-PR.





Aprofundamento teórico: Educação Especial, Educação Física escolar e Golf-7

Nas últimas décadas tem crescido o número de produções científicas no campo da educação, bem como legislações que as regem. Neste trabalho, optou-se por fazer uma breve revisão que aproxima os campos da educação especial e da educação física escolar com base teórica em alguns autores destas áreas e documentos oficiais.

A educação especial está contemplada nos textos base da legislação nacional brasileira: a Constituição Federal de 1988; a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996; as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na educação Básica de 2001; e na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva de 2008.

Nas palavras de Mantoan (2009, p. 80), “A inclusão é possibilidade que se abre para o aperfeiçoamento da educação escolar e para o benefício dos alunos com e sem deficiência”. A autora ainda ressalta que:

Todos os alunos, sejam suas dificuldades e incapacidades reais ou circunstanciais, físicas ou intelectuais, sociais, têm a mesma necessidade de serem aceitos, compreendidos e respeitados em diferentes estilos e maneiras de aprender e quanto ao tempo, interesse e possibilidades de ampliar e de aprofundar conhecimentos, em qualquer nível escolar (MANTOAN, 2009, p. 83).

Avaliação do Golf-7		Muito 	Razoável 	Pouco 	Nada 
Aluno (a)	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.				
	Consegui me concentrar nas aulas.				
	Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.				
	Durante os jogos eu me sinto atleta.				
Professor (a)	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.				
	Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.				
	É um instrumento de socialização.				
	A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.				
Cidade de origem:		Idealizadora - Professora Fátima Alves da Cruz			

Neste contexto, a sociedade tem o desafio de “[...] aprender a conviver com as diferenças a partir da convivência da corporeidade, considerando cada pessoa na sua especificidade” (GAIO, 2009, p. 175), com o intuito de fortalecer a inclusão como uma prática social. Por isso, a inclusão exige adequação escolar, do espaço físico e o preparo dos profissionais para trabalhar com a diversidade dos alunos, a fim de garantir uma educação escolar que promova o desenvolvimento das potencialidades dos seus alunos (BRASIL, 2001).

Gândara (2009) apresenta reflexões sobre a inclusão da educação física especial e educação física adaptada nos cursos de graduação e especialização de educação física, frisando a contribuição do atendimento pedagógico qualificado aos alunos com deficiência e uma maior compreensão destes alunos. Também destaca a importância da formação dos professores de educação física que trabalham com alunos com deficiência e que o importante papel “[...] enquanto agente de transformações sociais requer uma prática que envolva uma ação reflexiva baseada na pesquisa, onde através de ações interdisciplinares seja possível efetivar propostas educacionais mais concretas e adequadas à Educação Física Adaptada [...]” (GÂNDARA, 2009, p. 197).

A Educação Física é um componente curricular da educação básica, que deve ser integrado a proposta pedagógica da escola conforme estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) e devem ser trabalhados nas aulas os seguintes conteúdos específicos conforme indicam os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998): os esportes, os jogos, as lutas e ginásticas, as atividades rítmicas e expressivas e os conhecimentos sobre o corpo. Esta disciplina é comprometida com o processo educativo, conforme enfatizam Finck et al. (2009, p. 69):

Deve estabelecer uma prática pedagógica dentro do contexto escolar, buscando a legitimidade como componente curricular tão importante quanto outras áreas de conhecimento, com objetivo de integrar o aluno na cultura corporal. Deve proporcionar conhecimentos e autonomia para que o aluno venha a reproduzi-la e transformá-la, usufruindo dos conhecimentos sobre jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas, em benefício do exercício crítico e autônomo de sua cidadania, em busca de sua identidade e qualidade de vida.

Sendo assim, as propostas de atividades de Educação Física, devem possibilitar conhecimentos sistematizados nas aulas, articulados com outras disciplinas, que serão

ressignificados pelos alunos no seu cotidiano para além do ambiente escolar (MARINHO; FINCK, 2010, p. 49), vinculados com a cultura e com a vida.

Nesta perspectiva, Salles Filho et al. (2009, p. 8) reforçam que “a Educação Física escolar é um campo do conhecimento que precisa explicitar seu desenvolvimento e trabalhar, para mostrar na instituição escolar, seu papel como componente educacional efetivo”. Cabe aos professores, ter conhecimentos específicos e condições concretas para uma educação de qualidade (SALLES FILHO et al., 2009).

Neste processo, o professor de educação física precisa estar em constante formação a fim de “ampliar sua prática pedagógica, no sentido de possibilitar aos alunos uma diversidade de conhecimentos e vivências das práticas da cultura corporal, sendo fundamental que atribua um desenvolvimentos crítico e contextualizado dos mesmos na escola” (FINCK et.al., 2010, p. 17-18).

Portanto, o professor de Educação Física deve atuar como mediador no processo educativo, na ação criadora e inovadora, para o exercício da cidadania. É, antes de tudo, um educador. Deve ter a preocupação com o ser do aluno, contribuindo para a qualidade de vida, a autonomia e a autoestima. É de sua competência, coordenar, planejar, programar, dinamizar, dirigir, isto é, ensinar em todas as aulas. Este professor deve ampliar a visão de mundo dos alunos, para que sejam agentes de resistência e transformação na sociedade. Então, é inegável a importância do profissional de Educação Física para trabalhar a disciplina em toda a vida escolar do aluno.

Finck (2010, p. 35) corrobora com os apontamentos aqui abordados sobre a Educação Física escolar, alertando que esta não pode se limitar à prática de exercícios e/ou algumas modalidades esportivas, pois o conhecimento deve ser abordado de forma ampla, a fim de “representar uma importância e ter um significado na e para a vida do aluno [...]”.

A escola é o local onde os alunos passam grande parte de seu tempo. Seja durante as aulas ou em atividades recreativas, este é o local apropriado para se criar um projeto em que se promova a manutenção da saúde e do bem estar. Na escola os estudantes vão para aprender, se socializar e também para se divertir. Para muitos, o espaço escolar é a única oportunidade de praticar atividades esportivas e outras atividades físicas, além da recreação. Nesse contexto, as aulas de Educação Física assumem um papel fundamental.

Assim sendo, a ludicidade também deve fazer parte das aulas de Educação Física, por proporcionar um aprendizado prazeroso, despertar o entusiasmo, a emoção e o desafio. Permitindo dessa forma a inclusão, a participação e a aprendizagem de todos os alunos, onde o trabalho em grupo, o desafio e o interesse pelo aprender estejam sempre presentes, proporcionando assim um processo de ensino e aprendizagem na perspectiva da cultura corporal que tenha significado e considere acima de tudo a realidade sociocultural dos alunos (FINCK et al., 2010, p. 46).

É nesse contexto que surge o Golf-7, para trabalhar habilidades para a formação integral dos alunos, o qual promove no aluno a criatividade, a cooperação e o autocontrole, a autonomia, a aprendizagem corporal e auxilia nas atividades do cotidiano. Também propicia enfoque interdisciplinar, na cultura do corpo, com outras áreas do conhecimento (VIEIRA JÚNIOR et al., 2015).

Conforme exposto anteriormente, o Golf-7 faz parte das competições oficiais no estado do paran , realizadas pelas Secretarias de Esportes Municipais e Estadual por meio de diversos torneios. Nos PARAJAPs, a inscri o   de responsabilidade das prefeituras municipais, onde os professores trazem para as competições os alunos atletas da modalidade que treinam nas aulas de Educa o F sica na escola.

Nos campeonatos de Golf-7 ocorrem disputas nas seguintes categorias: 1) N vel I – Buraco, conta com a participa o de 01 atleta masculino e 01 atleta feminino, disputado por alunos com pouco comprometimento cognitivo motor, que executa as atividades apenas com comando verbal e sem aux lio na execu o. 2) N vel II – Tacada: com a participa o 01 atleta Masculino e 01 atleta Feminino, comprometidos fisicamente, tais como paralisado cerebral ou outras dificuldades motoras, mas que realiza atividades com apoio verbal, necessitando ou n o, de aux lio no in cio da prova (PARAN , 2013).

Os jogos possuem especificidades: No jogo por Buraco, o objetivo   embocar primeiro a bola em cada buraco. A partida   disputada de buraco a buraco e uma equipe joga contra outra em uma volta de sete buracos. Vence a partida, a equipe que estiver   frente com n mero superior de buracos completados. Enquanto que, no jogo por Tacada, os competidores devem completar cada buraco de uma volta estipulada com n mero de tacadas efetuadas a cada buraco. Vence o jogo o competidor que fizer a volta convencional com o menor n mero de tacadas (PARAN , 2013).

Portanto, o jogo de Golf-7, se diferenciara pelas características da temporalidade e individualidade do aluno ao efetuar a tacada, bem como a sua capacidade de visualizar o buraco numa ação concreta motora. Nesse sentido, ao jogar Golf-7, o aluno com necessidade educativa especial terá sua participação integrada possibilitando sua inclusão no contexto socioeducacional, na comunidade escolar e na sociedade (CRUZ, 2009).

Resultados

Os resultados foram tabulados, considerando as respostas dos alunos (Tabela 1), as repostas dos professores (Tabela 2) e cruzamento das repostas de professores alunos (Tabela 3).

Tabela 1 - Tabulação das repostas dos alunos

Questões dos alunos	Respostas			
	Ótimo	Razoável	Pouco	Nada
Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	18	0	0	0
Consegui me concentrar nas aulas.	17	1	0	0
Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	16	2	0	0
Durante os jogos eu me sinto atleta.	16	2	0	0

Fonte: O autor.

Verifica-se na Tabela 1, que 100% dos alunos de pesquisa afirmaram que o Golf-7 tem contribuído para a motivação na aprendizagem, 17 alunos autoavaliaram sua concentração nas aulas como ‘ótimo’ e 1 ‘razoável’; com relação a sua melhora no relacionamento com colegas e professores, 16 escolheram a opção ‘ótimo’ e 2 ‘razoável’; por fim, durante os jogos 16 disseram que se sentem atleta ‘ótimo’, e 2 ‘razoável’. Os resultados evidenciam que o Golf-7 tem contribuído para a evolução pessoal dos alunos e sua integração como cidadão. De acordo com Cruz (2009) a atividade física desportiva Golf-7 oportuniza aos alunos a melhoria de autonomia, individualidade e terminalidade nas ações motoras no contexto escolar e social.

Tabela 2: Tabulação das repostas dos professores

Questões dos professores	Respostas			
	Ótimo	Razoável	Pouco	Nada

Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	10	0	0	0
Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	10	0	0	0
É um instrumento de socialização.	10	0	0	0
A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	10	0	0	0

Fonte: O autor.

Com relação às respostas dos professores pesquisados constantes na Tabela 2, 100% assinalaram a opção ‘ótimo’, afirmando que o Golf-7 tem potencializado sua a prática pedagógica para aprendizagem, o desenvolvimento pessoal do aluno, como instrumento de socialização e atividade desportiva que possibilite a inclusão do aluno na sociedade.

Também foi realizado um cruzamento de respostas dos professores e seus alunos (Tabela 3), não sendo diferente dos resultados apresentados nas Tabelas 1 e 2. Cabe observar que dos critérios avaliados, alguns alunos dos municípios de Apucarana, Curitiba e Maringá, consideraram ‘razoável’ o fator concentração nas aulas (A6), relacionamento (A7 e A11) e seu sentimento como atleta (A6 e A7).

Tabela 3 - Cruzamento de respostas de alunos e professores

Cidade	Participante	Questões	Respostas			
			Ótimo	Razoável	Pouco	Nada
Arapongas	A1, A2	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	A1, A2	-	-	-
		Consegui me concentrar nas aulas.	A1, A2	-	-	-
		Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	A1, A2	-	-	-
		Durante os jogos eu me sinto atleta.	A1, A2	-	-	-
	P1, P2	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	P1, P2	-	-	-
		Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	P1, P2	-	-	-
		É um instrumento de socialização.	P1, P2	-	-	-
		A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	P1, P2	-	-	-
Apucarana	A 3, A4, A5, A6	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	A3, A4, A5, A6	-	-	-
		Consegui me concentrar nas aulas.	A3, A4, A5	A6	-	-
		Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	A3, A4, A5, A6	-	-	-
		Durante os jogos eu me sinto atleta.	A3, A4, A5	A6	-	-
	P3, P4	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	P3, 94	-	-	-
		Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	P3, 94	-	-	-
		É um instrumento de socialização.	P3, 94	-	-	-
		A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	P3, 94	-	-	-
Curitiba	A7, A8	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	A7, A8	-	-	-
		Consegui me concentrar nas aulas.	A7, A8	-	-	-
		Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	A8	A7	-	-
		Durante os jogos eu me sinto atleta.	A8	A7	-	-
	P5	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	P5	-	-	-
		Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	P5	-	-	-
		É um instrumento de socialização.	P5	-	-	-
		A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	P5	-	-	-
Marilândia do Sul	A9, A10	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	A9,A10	-	-	-
		Consegui me concentrar nas aulas.	A9,A10	-	-	-
		Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	A9,A10	-	-	-
		Durante os jogos eu me sinto atleta.	A9,A10	-	-	-
	P6	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	P6	-	-	-
		Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	P6	-	-	-
		É um instrumento de socialização.	P6	-	-	-
		A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	P6	-	-	-
Maringá	A11, A12, A13, A14	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	A11, A12, A13, A14	-	-	-
		Consegui me concentrar nas aulas.	A11, A12, A13, A14	-	-	-
		Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	A12, A13, A14	A11	-	-
		Durante os jogos eu me sinto atleta.	A11, A12, A13, A14	-	-	-
	P7, P8	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	P7, P8	-	-	-
		Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	P7, P8	-	-	-
		É um instrumento de socialização.	P7, P8	-	-	-
		A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	P7, P8	-	-	-

continua)

Cidade	Participante	Questões	Respostas			
			Ótimo	Razoável	Pouco	Nada
Pinhais	A15	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	A15	-	-	-
		Consegui me concentrar nas aulas.	A15	-	-	-
		Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	A15	-	-	-
		Durante os jogos eu me sinto atleta.	A15	-	-	-
	P9	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	P9	-	-	-
		Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	P9	-	-	-
		É um instrumento de socialização.	P9	-	-	-
		A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	P9	-	-	-
Ribeirão do Pinhal	A16, A17, A18	Me ajudou na motivação para aprender outras matérias na escola.	A16, A17, A18	-	-	-
		Consegui me concentrar nas aulas.	A16, A17, A18	-	-	-
		Consegui melhorar meu relacionamento com meus colegas e professores.	A16, A17, A18	-	-	-
		Durante os jogos eu me sinto atleta.	A16, A17, A18	-	-	-
	P10	Potencializou minha prática pedagógica para a aprendizagem.	P10	-	-	-
		Contribui no desenvolvimento pessoal do meu aluno.	P10	-	-	-
		É um instrumento de socialização.	P10	-	-	-
		A atividade desportiva possibilita a inclusão do aluno na sociedade.	P10	-	-	-

(conclusão)

Fonte: O autor.

De acordo com Biagiotti (2005, p. 5), “a auto-avaliação é uma mudança de paradigmas bastante grande para os alunos [...] e de um modo geral não estão acostumados à autoavaliação”, Porém, percebe-se que esses alunos foram capazes de se autoavaliar e apontar os pontos que ainda precisam melhorar. Essas informações mostram o processo de evolução desses estudantes por meio do Golf-7 “que estimula o desenvolvimento das potencialidades, não apenas física e motora, mas também social” (CRUZ, 2009, p. 58).

Não podemos deixar de reforçar o papel educação física escolar na formação cidadã, que:

Pode e deve incluir reflexões sobre a vivência corporal e social, pois, por meio de fatores socioculturais, afirmamos o direito à aprendizagem e ao pleno exercício da cidadania. Para que o aluno tenha condições de manter suas atividades físicas, mesmo fora da área escolar, faz-se necessário discutir e esclarecer as questões que tangem as dimensões socioculturais do esporte, do lazer e da vida em sociedade. ***A Educação Física, hoje, não procura futuros campeões, mas sim cidadãos plenos!*** (FINCK et al. 2009, p. 73).

Com relação às respostas dos professores, foi unanime a contribuição do Golf-7 em todos os quesitos avaliados, confirmados no cruzamento de respostas dos alunos. Portanto, a

Idealizadora - Professora Fátima Alves da Cruz

disciplina de educação física, através das práticas recreativas, reforça a responsabilidade do educador na formação do cidadão e oportuniza conhecimento por meio da modalidade Golf-7 no ambiente escolar que valoriza a inclusão educacional (CRUZ, 2009).

Por fim, Mantoan (2009, p. 87) corrobora que “essa maneira de avaliar exige uma auto-avaliação da rotina do professor e dos alunos para que juntos possam acompanhar e compartilhar todo o desenrolar dos processos de ensino e aprendizagem” No momento da resolução do questionário aplicado, professor e alunos compartilharam da reflexão sobre os quesitos avaliados e que certamente contribuirão para o fortalecimento destas questões no cotidiano escolar.

Considerações Finais

Os resultados desta pesquisa evidenciam que os quesitos autoavaliados são frutos do trabalho pedagógico realizado pelos professores de Educação Física, que dedicam o seu tempo para o ensino e a aprendizagem nas escolas especiais. Por outro lado, reflete a formação destes profissionais para atuação não somente no desporto, mas também para a formação integral do aluno, seja no desenvolvimento das atividades do cotidiano escolar ou na sociedade.

A rubrica se mostrou uma ferramenta eficiente para avaliar a percepção dos sujeitos de pesquisa. O questionário de autoavaliação do Golf-7 elaborado, poderá ser utilizado em outros eventos esportivos para que alunos e professores de outros municípios também possam se autoavaliar.

Concluindo, este trabalho é uma contribuição científica para os campos da Educação Especial e Educação Física escolar, que mostra por meio de análise qualitativa as potencialidades pedagógicas e desportivas do Golf-7 como prática educativa. Essa modalidade é desenvolvida no estado do Paraná e aos poucos se disseminará pelo território nacional.

REFERÊNCIAS

- BIAGIOTTI, L. C. M. Conhecendo e aplicando rubricas em avaliações. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2005, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: ABED, 2005. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/007tcf5.pdf>>. Acesso em: 29 nov. 2015. p.1-9.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Presidência da República. DF, 1988.
- _____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as de Diretrizes de Bases da Educação Nacional. In: **Diário Oficial da União**, ano CXXXVI, n.248. Brasília, 1996.
- _____. Secretaria do Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física**. Brasília: MEC, 1998.
- _____. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB 2/2001. **Institui Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Diário Oficial da União, Brasília, 14 de setembro de 2001. Seção 1E, p. 39-40.
- _____. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: Ministério da Educação, 2008.
- _____. **Diretrizes Nacionais da Educação Básica**. Brasília: Ministério da Educação, 2013.
- BORGES, J. A. S. et al. Percepção dos alunos de sexto ano sobre a visita a um centro aprendiz de pesquisador. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015, CURITIBA. **Anais...** Curitiba: EDUCERE, 2015. p.24867-24879.
- CRUZ, F. A. da. **Regras do Golf-7**. 1. ed. Curitiba: Prefeitura Municipal de Curitiba, 2009.
- FINCK, S. C. M. et al. **Especialização em Educação Física Escolar: Livro 2**. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2009.
- FINCK, S. C. M. et al. **Especialização em Educação Física Escolar: Livro 4**. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2010.
- _____. M. Escola, saberes e projetos. In: _____. **Educação física escolar: saberes e projetos**. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2010. p.17-40.
- GAIO, R. Diálogo com história. In: GAIO, R.; MENEGHETTI, R. G. K. (Orgs). **Caminhos pedagógicos da educação especial**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 142-176.

GÂNDARA, M. Diálogo com a educação física. In: GAIO, R.; MENEGHETTI, R. G. K. (Orgs). **Caminhos pedagógicos da educação especial**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 177-202.

MANTOAN, M. T. E. In: GAIO, R.; MENEGHETTI, R. G. K. (Orgs). **Caminhos pedagógicos da educação especial**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 79-94.

MARINHO, H. R. B.; FINCK, S. C. M. Conversando sobre educação física. In: FINCK, S. C. M. (Org.). **Educação física escolar: saberes e projetos**. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2010. p.41-52.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica Educação Física**. Curitiba: SEED, 2008.

_____. **Regulamento específico do campeonato de Golf-7**. Jogos escolares do Paraná 2013. Curitiba: SEED/SEE, 2013. Disponível em: <http://www.jogos escolares.pr.gov.br/arquivos/File/2013/REGULAMENTO_ESPECIFICO_DO_GOLF_7.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2016.

_____. **4º Jogos Abertos Paradesportivos do Paraná**: Regulamento 2015. Curitiba, Secretaria de Estado do Estado e do Turismo, 2015. Disponível em: <www.jogosabertos.pr.gov.br/File/PARAJAPS_2015/2015_PARAJAPS_REGULAMENTO.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2015.

SALLES FILHO, N. A. et al. **Especialização em Educação Física Escolar**: Livro 1. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2009.

VIEIRA JÚNIOR; R. et al. O Golf-7: A inclusão por meio do esporte. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015, CURITIBA. **Anais...** Curitiba: EDUCERE, 2015. p. 35367-35375.