



## RELATO PROFISSIONAL

### ESPORTE DO ZERO: ORBIX

Alessandro Moroni Barbosa Rocha  
Camylla beatriz, Clara Chaves,  
Guilherme Batista, Larissa Almeida,  
Maria Eloyza, Marcella Rodrigues, Pedro Lucas

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo de mostrar a vivência dos acadêmicos no desenvolvimento de uma aula com objetivo de criar um esporte, dia 20 de maio de 2025, durante o Projeto Integrador 1 da Educação Física na UNIFATEB, a equipe formada pelo grupo 2, criou do zero um novo esporte, com orientação do professor Alessandro Moroni Barbosa Rocha. Em um processo colaborativo e criativo, definiram regras, penalidades e a dinâmica do jogo. O desafio resultou na criação do esporte Orbix, que continua em desenvolvimento, com a expectativa de um dia ser praticado em quadras ao redor do mundo.

**Palavras-chaves** Desenvolvimento, Colaboração, Esporte

**Abstract:** This work aims to showcase the experience of students developing a class with the goal of creating a sport. On May 20, 2025, during the Physical Education Integrative Project 1 at UNIFATEB, the team formed by Group 2 created a new sport from scratch, under the guidance of Professor Alessandro Moroni Barbosa Rocha. In a collaborative and creative process, they defined rules, penalties, and game dynamics. The challenge resulted in the creation of the sport Orbix, which continues to be developed, with the hope of one day being played on courts around the world.

**Key-words:** Development, Collaboration, Sport

1. Professor do curso Ed.Física, pela UNIFATEB, câmpus Telêmaco Borba – e-mail: [prof.alessandromoroni@gmail.com](mailto:prof.alessandromoroni@gmail.com)
2. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: [guilhermeramosbatista@gmail.com](mailto:guilhermeramosbatista@gmail.com)
3. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: [camyllabeatriz95@gmail.com](mailto:camyllabeatriz95@gmail.com)
4. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: [Claraa.jhp@gmail.com](mailto:Claraa.jhp@gmail.com)



# EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E  
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



5. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: [marcellaimbau@gmail.com](mailto:marcellaimbau@gmail.com)
6. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: [mulu8100@gmail.com](mailto:mulu8100@gmail.com)
7. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: [mariabiscaia4@gmail.com](mailto:mariabiscaia4@gmail.com)
8. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: [aalmeidalarissa7@gmail.com](mailto:aalmeidalarissa7@gmail.com)

## 1- INTRODUÇÃO

O Orbix é um esporte dinâmico, criativo e inovador, que combina elementos de Handebol, Basquete, Queimada e jogos de precisão, proporcionando uma experiência para os jogadores, mas também apresenta uma estrutura própria, com regras específicas, equipamentos determinados e um formato de jogo que valoriza a habilidade técnica quanto a estratégia coletiva. Desenvolvido para ser jogado em equipe, o Orbix promove cooperação, agilidade e raciocínio rápido, com um formato simples e acessível que pode ser praticado tanto em ambientes escolares quanto em ginásio ou academia de artes marciais.

## 2- DESENVOLVIMENTO

Com as ideias em mente começamos a desenvolver o nosso esporte. As ideias começaram a vir através de uma brincadeira que tem em academia de lutas marciais de disputar por uma bola. Assim começamos a definir as regras, as penalidades e a forma como o jogo seria jogado.

Desde o início, discutimos quais elementos seriam essenciais para que o jogo fosse dinâmico, inclusivo e divertido. Falamos sobre o espaço de jogo, o número de participantes, os objetivos da partida e as habilidades que seriam exigidas. A parte mais desafiadora foi definir as regras, pensando tanto na competição quanto na participação de todos. Também criamos um sistema de penalidades para garantir a ordem e o respeito durante o jogo, as vezes dificultava, outras vezes facilitava, mas aos poucos fomos moldando a identidade do Orbix. Cada obstáculo nos aproximava ainda mais do resultado final. Já na primeira tentativa, conseguimos ver alguns detalhes que precisavam ser revistos: algumas regras não funcionavam bem na prática, certos movimentos geravam confusão e nem sempre chegava no nosso objetivo, mas tudo isso foi essencial. Anotamos as falhas, discutimos melhorias e



# EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E  
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



fizemos ajustes importantes: reformulamos o tempo de jogo, delimitamos melhor o espaço de atuação dos jogadores e repensamos o sistema de pontuação para torná-lo mais justo e competitivo.

## Regras do Jogo:

- 1. Movimentação da bola:** O jogador não pode correr com a bola em mãos, ele deve arremessar a bola para os companheiros de equipe.
- 2. Tempo de posse:** O jogador tem um tempo máximo de 10 segundos para passar a bola para um companheiro de equipe ou arremessar ao arco.
- 3. Área da quadra:** Os jogadores não podem sair da área durante o jogo.
- 4. Lateral:** Se a bola sair da quadra, será considerada uma "lateral" e a bola será concedida ao time oposto.
- 5. Cobrança de lateral:** A lateral deve ser cobrada dentro de um espaço limite designado. O espaço designado para as cobranças de lateral e escanteio; os arcos terão uma linha limite onde ninguém poderá ultrapassar em uma cobrança de lateral ou escanteio.
- 6. Substituição:** sem limite de trocas

## Composição da Equipe:

Cada time terá 5 jogadores em quadra e 9 reservas no banco; Limite de até 5 em pé, os outros 4 sentados no banco com colete. Número total de 14 atletas

Duração do Jogo, a troca terá que se realizada com colete em mãos em uma determinada área de troca (zona de substituição) caso não cumpra será penalizado com um cartão roxo.

O jogo será dividido em dois tempos de 20 minutos cada.

Jogos de oitavas de finais, quartas de finais e semifinais, Jogos de ida e volta. Em caso de empate, pênaltis.

Na final será jogo único, realizado na casa de quem fechou em primeiro. O jogo da final terá prorrogação e pênaltis.

## Cartões:

**Cartão Roxo:** O jogador que receber um cartão roxo ficará fora da partida por 1 minuto e 30 segundos. Ele poderá ser substituído por outro jogador. Exemplo: puxar, derrubar e empurrar

**Cartão Preto:** O jogador que receber um cartão preto será expulso da partida e não poderá voltar. Ex: agressão,



# EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E  
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



caso um jogador receber dois cartões roxos, ele ficará fora da partida e não poderá ser substituído.

## **Juízes:**

É necessário ter 4 juízes, 2 deles apitando o jogo; Um no cronometro e um na súmula; o jogo é cronometrado, cada equipe tem 2 pedidos de tempo de 1 minuto.

Em caso de competições esses cartões serão acumulados, um cartão preto direto cumpre dois jogos de suspensão.

Desde a formação das equipes até a escolha de um nome que representasse bem a proposta do esporte. Também tivemos o cuidado de deixá-lo acessível para diferentes perfis de jogadores, incentivando a inclusão e a participação de todos. Outro passo importante foi a criação de um regulamento oficial. Escrevemos todas as regras de forma clara e objetiva, com exemplos de jogadas e penalidades para facilitar o entendimento. Também estruturamos um sistema de arbitragem, definindo o papel do juiz e os critérios para decisões dentro da partida. Isso trouxe mais seriedade e organização para o projeto, permitindo que o esporte possa ser reproduzido por outros grupos com fidelidade à ideia original. Pensamos também no potencial do Orbix dentro das aulas de Educação Física.

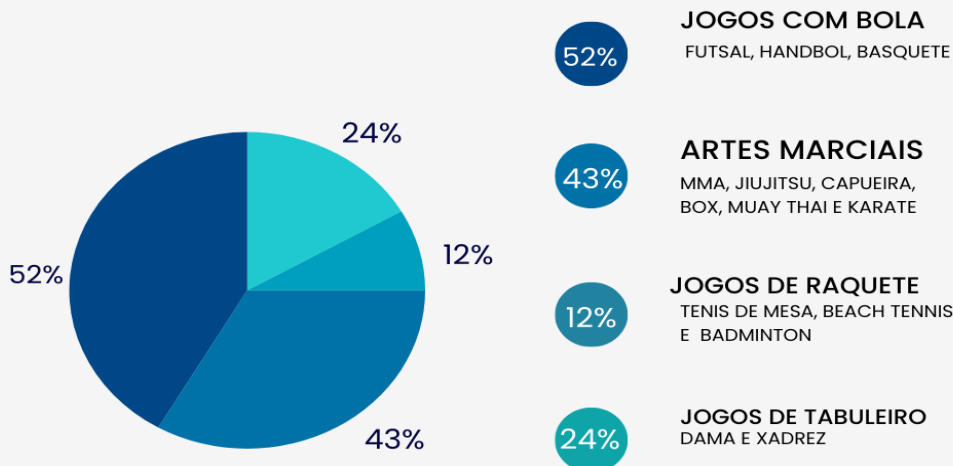
Percebemos que o esporte estimula o trabalho em equipe, a coordenação motora, o raciocínio rápido e o respeito às regras. Por isso, desenvolvemos variações do jogo adaptadas a diferentes idades e níveis de habilidade, ampliando seu uso como ferramenta pedagógica. No final, ficou claro que nosso esporte não é apenas um conjunto de regras e movimentos, ele representa nossa criatividade, cooperação e dedicação como grupo. Cada etapa da ideia inicial até a prática foi feita com muito empenho.

Ver o jogo acontecer, gerar interação, diversão e aprendizado, foi a maior recompensa desse projeto.

No fim, nosso esporte nasceu não apenas como um jogo, mas com esforço coletivo e criativo.



## Popularidade dos Esportes no Brasil



### 3- CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto do Orbix mostrou que a criação de um esporte envolve muito mais do que elaborar regras e definir um espaço de jogo. É um trabalho que exige planejamento, experimentação, escuta ativa e constante adaptação. Cada etapa desde a concepção da ideia até a aplicação prática reforçou a importância da cooperação, da criatividade e do compromisso com um objetivo comum. Mais do que um novo jogo, o Orbix se consolidou como uma proposta que valoriza a inclusão, a interação social e o desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas, tornando-se uma ferramenta capaz de unir diversão e aprendizado.

### 4- AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos que contribuíram para o desenvolvimento do Orbix, desde a troca de ideias iniciais até os testes práticos. Ao professor Alessandro Moroni Barbosa Rocha, pelo apoio, orientação e incentivo em cada etapa do projeto. Aos colegas pela dedicação e paciência. Nosso muito obrigado este foi nosso relato profissional



# EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E  
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



## 5- REFERÊNCIAS

A criação de um esporte do zero exige inovação, coragem e visão de futuro. Nesse sentido, Jobs (2011, p.132) afirma que “a inovação distingue um líder de um seguidor”, destacando que a verdadeira liderança surge quando se é capaz de transformar ideias em algo concreto e diferenciado. Além disso, ele defendia que “as pessoas não sabem o que querem até você mostrar a elas” (JOBS, 2011, p. 154), o que reforça a importância de apresentar novas propostas, mesmo que inicialmente sejam estranhas ao público.

ISAACSON, Walter. Steve Jobs. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2011.

No universo esportivo, Knight (2016, p. 47), fundador da Nike, lembra que “aqueles que sonham grande são os que mudam o mundo”, revelando que o espírito de ousadia e criatividade também é essencial para transformar práticas esportivas em fenômenos culturais e sociais.

KNIGHT, Phil. A marca da vitória. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

No contexto esportivo, a liderança e o trabalho em equipe são fundamentais para alcançar resultados significativos. Bernardinho, um dos maiores treinadores da história do voleibol, destaca que “o vencedor é apenas o perdedor que tentou mais uma vez” (REZENDE, 2006, p. 45), enfatizando a importância da perseverança diante das dificuldades. Para ele, o espírito coletivo é indispensável, como demonstra em sua afirmação: “juntos somos mais fortes” (REZENDE, 2006, p. 62). Ainda sobre liderança, o treinador reforça que “liderança não é o que você diz, mas o que você faz” (REZENDE, 2006, p. 79), deixando claro que o exemplo é mais poderoso do que palavras. Essas mensagens revelam a necessidade de disciplina, humildade e solidariedade para transformar um grupo em uma verdadeira equipe. REZENDE, Bernardo. Transformando suor em ouro: a lição de vida de um dos maiores técnicos de vôlei de todos os tempos. Rio de Janeiro: Sextante, 2006



## Steve Jobs

Item de colaboração	Igual aos demais	Menor que os demais	Maior que os demais	Não participou desse item
Contextualização do trabalho				
Organização dos dados				X
Análise formal dos dados				
Análise formal do texto				
Financiamento para desenvolvimento do trabalho				X
Investigação e estudo				
Metodologia	X			
Administração de cronograma				
Administração de recursos				
Gestão do projeto				
Validação do projeto				
Marketing				
Escrita do trabalho				
Participação em reuniões				
Revisão do trabalho				
Participação na construção do protótipo				

## Phil Knight

Item de colaboração	Igual aos demais	Menor que os demais	Maior que os demais	Não participou desse item
Contextualização do trabalho				
Organização dos dados				
Análise formal dos dados				
Análise formal do texto				
Financiamento para desenvolvimento do trabalho				
Investigação e estudo				
Metodologia				
Administração de cronograma				
Administração de recursos				
Gestão do projeto				
Validação do projeto				



# EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E  
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



Marketing				
Escrita do trabalho				
Participação em reuniões				
Revisão do trabalho				
Participação na construção do protótipo				X

## Bernardo Rezende

Item de colaboração	Igual aos demais	Menor que os demais	Maior que os demais	Não participou desse item
Contextualização do trabalho				
Organização dos dados				
Análise formal dos dados				
Análise formal do texto				
Financiamento para desenvolvimento do trabalho				
Investigação e estudo				
Metodologia				
Administração de cronograma				
Administração de recursos				
Gestão do projeto				
Validação do projeto				
Marketing				
Escrita do trabalho				
Participação em reuniões				
Revisão do trabalho				
Participação na construção do protótipo				X