

Quadro 1: Mapa de conhecimentos

Problemas táticos	I	II	III	IV	V
Marcar					
Manter a posse do disco	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os princípios do jogo e experimentar o manejo do disco [Plano: 1] - MI Procurar jogar com todos os companheiros. [Plano: 4] - DR Procurar ficar de frente para a meta adversária quando receber o disco. [Plano: 6] - MI Paradas e uso do pé de pivô. [Plano: 5] - MI Observar antes de agir (ler a situação de jogo antes de passar ou lançar). - Paradas e uso do pé de pivô. - Passe [Plano: 2] - MI [Plano: 3] - DR Passar ao companheiro em melhores condições. [Plano: 7] - MI [Plano: 8] - DR Passar e movimentar-se (não ficar no lugar) - Vários tipos de passe: peito, sobre a cabeça, quicado. <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Deslocar-se para receber o disco (criar linha de passe) 	<p>ACPB</p> <ul style="list-style-type: none"> Criar linha de passe com o pé de pivô Fintas de passe <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Movimentar-se com trajetórias de apoio Utilizar fintas para sair da marcação Cortes em V e L Solicitar o disco com o braço estendido. [Plano: 9] - MI [Plano: 10] - MI [Plano: 11] - DR 			
Criar espaço para finalizar			<p>Combinações táticas (CT) elementares ofensivas: 2x1 e 3x2;</p> <p>- CT básica: - passar e seguir</p>	- CT básica: bloqueio indireto estático e dinâmico.	
Usar o espaço para atacar				<ul style="list-style-type: none"> Sistema de jogos básicos. - Ofensivo posicional Sistemas de transição: contra-ataque direto e sustentado. 	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas de jogos avançados Circulação entre posições e livre com regras.
Atacar a meta	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Observar antes de agir (ler a situação de jogo, buscar finalizar em condições favoráveis, não deixar de finalizar em condições favoráveis). - Passes 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mudar o setor de finalização. - Passes em profundidade [Plano: 16] – DR <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Movimentar-se com trajetórias ofensivas Utilizar fintas para sair da marcação Cortes em V e L (aproximando-se e afastando-se do disco) Solicitar o disco com o braço estendido. 			
Defender					
Defender a meta	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. [Plano: 12] - DR [Plano: 13] - MI <p>DASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Responsabilizar-se pelo adversário direto (não é para seguir o disco). [Plano: 14] - MI [Plano: 15] - DR 	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regular as distâncias sobre o atacante direto em função da meta. <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar marcação individual sobre o atacante direto, mas 'de olho' no atacante com posse do disco. 			

Defender o espaço			DASPB • Marcação individual de ajuda, sobremarcação e flutuação.	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos <ul style="list-style-type: none"> - Defensivo em zona . Movimentação como equipe . Responsabilidades dos jogadores . Comunicação • Retorno defensivo com pressão sobre o portador e sem pressão (marcando atrás da linha do disco) 	• Sistema de jogos avançados - Defensivos: mistos e combinados.
Recuperar a posse do disco		DASPB • Antecipação do passe			
Reiniciar o jogo					
<i>Pull</i> (tiro de saída)				• Posicionamento ofensivo e defensivo no tiro de saída.	
Lateral			• Procedimentos especiais - Jogadas de lateral.	• Procedimentos especiais - Jogadas de bola parada do fundo da quadra.	
Tiro livre (reinício após da falta)				• Posicionamento para lance livre. • Rebote para posição de lance livre	
Outras Regras					
Disco (<i>Frisbee</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Não é permitido andar com a posse do disco, mas é possível realizar pivô. • Quando o disco cai no solo, é falta do último jogador que o tocou. • Não é permitido realizar um autopasse. 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 (8 na modalidade <i>indoor</i>) segundo com a posse do disco. • Em caso de captura simultânea do disco por parte de um jogador de cada equipe, o atacante mantém a posse. 			
Adversário	<ul style="list-style-type: none"> • Um passo é a distância mínima de marcação. • Está proibido o contato com o adversário (cilindro defensivo). • É proibido arrancar o disco das mãos do adversário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Não é permitido dobrar a marcação ao jogador com o disco. 	• Lei da vantagem.		
Espaço	<ul style="list-style-type: none"> • Inversão do campo após de cada ponto marcado. • A recepção deve ser realizada dentro do campo de jogo. 				

Aulas: Inclusão [Plano: 17] – DR; Gênero [Plano: 18] -MI; Conceitual [Plano: 19] – DR. Avaliação [Plano: 20] – DR.

Fonte: Os autores.