

UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física



**ANÁLISE DAS SEQUÊNCIAS OFENSIVAS RESULTANTES EM GOLO NO CAMPEONATO
MUNDIAL DE FUTEBOL DE 2010**

Estudo com equipas de nível de sucesso distinto

Mestrado de Treino Desportivo para Crianças e Jovens

DAVID MANUEL FERREIRA FERNANDES

Janeiro de 2013

UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física



**ANÁLISE DAS SEQUÊNCIAS OFENSIVAS RESULTANTES EM GOLO NO CAMPEONATO
MUNDIAL DE FUTEBOL DE 2010**

Estudo com equipas de nível de sucesso distinto

Relatório de Mestrado realizado no âmbito da unidade curricular "Projeto de Dissertação", referente à VI Edição do Mestrado em Treino Desportivo para Crianças e Jovens, no ano letivo 2012/2013

Orientadores: Professor Doutor António Figueiredo e Professor Doutor Vasco Vaz

DAVID MANUEL FERREIRA FERNANDES

Janeiro de 2013

RESUMO

Objetivo: O presente trabalho pretende de forma prática e objetiva analisar os momentos que antecedem o golo, desde que a equipa recupera a bola até finalizar na baliza adversária.

Metodologia: Foram observados 64 jogos do Campeonato Mundial de Futebol de 2010, onde surgiram 145 golos. A amostra foi formada por 32 equipas, África do Sul, Alemanha, Argélia, Argentina, Austrália, Brasil, Camarões, Chile, Coreia do Norte, Coreia do Sul, Costa do Marfim, Dinamarca, Eslováquia, Eslovénia, Espanha, Estados Unidos da América, França, Gana, Grécia, Holanda, Honduras, Itália, Japão, México, Nigéria, Nova Zelândia, Paraguai, Portugal, Sérvia e Uruguai. A análise dos golos teve por base a metodologia observacional que considerou o início da posse de bola, quando se verificava uma recuperação da bola, de forma direta ou indireta, e o portador: 1) realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; 2) executa um passe positivo que permite manter a posse de bola; 3) é realizado um remate à baliza. A manutenção/desenvolvimento da posse de bola é o momento onde há conservação da bola com progressão para a baliza adversária. A finalização do processo ofensivo, culmina com o golo através de um remate ou cabeceamento. As variáveis observadas foram numa parte do estudo divididas pelas equipas que passaram à fase final (G1) e as que foram eliminadas na fase de grupos (G2). Ainda no G1 foram divididos pelos momentos onde os golos foram obtidos, na fase de grupos (G) e na fase final (F).

Resultados: Da análise dos golos, verificou-se que a média de tempo entre a recuperação e o golo é de 17,8 segundos. Em média o Grupo 1 é mais rápido na execução do ataque que o grupo 2, entre a fase de grupos e a fase final o grupo 1 executa desde a recuperação da bola até à obtenção de golo de forma mais veloz na fase final. Verificou-se que 24,8% dos golos foram obtidos de bola parada e os 75,2% obtidos por Sequência Ofensiva Finalizada em Golo (SOFG). O sector ofensivo, com predominância clara do corredor central, surge como o corredor onde é feito o último passe antes do golo, assim como o corredor onde se marcam mais golos. O Método de Jogo Ofensivo (MJO) mais utilizado na obtenção de golo é o Ataque Rápido (AR), seguido do Ataque Posicional (AP) e de Bola Parada (BP).

Conclusões: O presente estudo, permite dar uma visão global da forma como se obtém os golos num Campeonato Mundial de Futebol. Os resultados parecem demonstrar que nas situações de jogo observadas, existe uma evolução do jogo no sentido de retenção da bola (posse de bola) verificando-se pelo aumento do tempo de realização do ataque, pela maior utilização dos corredores e maior variação dos mesmos, também se assistiu a um aumento do número de passes e um maior número de jogadores envolvidos nos SOFG. Concluímos que dos golos marcados nas fases de grupos, estes são mais lentos, com maior número de passes, mais jogadores envolvidos e mais utilização e variação de corredores. Nos golos obtidos nas fases finais este são mais rápidos, com menos jogadores envolvidos, com menos utilização de corredores e variações dos mesmos.

ABSTRACT

Objective: The aim of the present thesis is to do an objectively analysis of the prior instants which precede the score, from the recovery time the offensive team until the finalize in the opposing beacon.

Methodology: There were 64 games of the World Cup 2010, where 145 goals emerged. The sample consisted of 32 teams, South Africa, Germany, Algeria, Argentina, Australia, Brazil, Cameroon, Chile, North Korea, South Korea, Ivory Coast, Denmark, Slovakia, Slovenia, Spain, United States , France, Ghana, Greece, Honduras, Italy, Japan, Mexico, Nigeria, New Zealand, Paraguay, Portugal, Serbia and Uruguay. Analysis of the goals was based on observational methodology that considered the early possession, when checked a recovery of the ball, directly or indirectly, and carrier: 1) performs at least three consecutive contacts with the ball, 2) performs a pass that allows you to keep positive possession, 3) is an accomplished shot on goal. The maintenance / development of possession is the time where there is conservation of the ball with progression to the opposing goal. The completion of the offending process culminates with the goal through a shot or header. The variables examined were a part of the study divided the teams that went to the finals (G1) and were eliminated in the group stage (G2). Still in G1 were divided by moments where the goals were achieved, in the group stage (G) and the final stage (F).

Results: The analysis of goals, it was found that the mean time between recovery and the goal is 17.8 seconds. On average Group 1 is faster in executing the attack than group 2, between the group stage and final stage group 1 runs from the recovery of the ball to the goal of obtaining more rapid in the finals. It was found that 24.8% of the goals were achieved and the ball of 75.2% obtained in Sequence Offensive Finalized in Goal (SOFG). The offensive sector, with clear predominance of the central corridor, appears as the corridor where is made the last pass before the goal, as well as the hall where they score more goals. The Method Game Offensive (MGO) used in obtaining the goal is Quick Attack (QA), followed by Positional Attack (PA) Set Piece (SP).

Conclusions: This study will provide a comprehensive overview of how you get the goals in a World Cup. The results seem to show that in game situations observed, there is an evolution of the game in order to hold the ball (possession) verifying the increased performance time of the attack, the increased use of hallways and corridors greater variation, also saw an increase in the number of passes and a greater number of players involved in SOFG. We conclude that the goals scored in the group stages, they are slower, with more passes, more and more players involved and change of use corridors. In goals achieved this in the final stages are faster, with fewer players involved, with less use of corridors and variations thereof.

AGRADECIMENTOS

Para todos aqueles que de uma forma ou de outra me ajudaram na realização deste trabalho, o meu muito obrigado. No entanto não poderia deixar de agradecer aqueles, que de uma forma mais presente e efetiva, sempre me auxiliaram.

Ao **Professor Doutor António Figueiredo**, pelos conselhos, ensinamentos e apoio prestado na realização deste trabalho.

Ao **Professor Doutor Vasco Vaz**, pela atenção, apoio e condução deste trabalho.

Aos meus **Pais, Irmão e restante família**, pelos valores transmitidos, pelo carinho, atenção, compreensão, e insistência que sempre tiveram comigo. Sem vocês nada disto teria sentido.

E por fim a ti **Ana**, dedico-te não só a conclusão deste trabalho, como tudo de bom que fiz até hoje. Desculpa por todos os pormenores que me escaparam, desde o mais pequeno e insignificante até ao maior e mais importante e pelo tempo que te privei da minha atenção e carinho, em prol deste objetivo. Agradeço-te por teres aparecido na minha vida e fazeres parte dela, e por todo o amor, carinho, compreensão e apoio.

ÍNDICE GERAL

LISTA DE TABELAS.....	viii
LISTA DE FIGURAS.....	ix
ABREVIATURAS.....	x
CAPÍTULO I - INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO II - REVISÃO DA LITERATURA.....	14
2.1. A Essência dos Jogos Desportivos Coletivos.....	14
2.2. O Futebol no seio dos Jogos Desportivos Coletivos.....	14
2.3. O Futebol nos Estudos de Observação.....	16
2.4. O Jogo de Futebol: Ataque vs Defesa.....	17
2.5. Caracterização do Processo Ofensivo.....	17
2.5.1. As Sequências Ofensivas.....	18
CAPÍTULO III - METODOLOGIA.....	29
3.1. Caracterização da Amostra.....	29
3.2. Explicitação das Variáveis.....	31
3.3. Registo dos Dados.....	34
3.4. Fiabilidade Intra-observador.....	36
3.5. Procedimentos Estatísticos e Instrumentais.....	37
CAPÍTULO IV - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	38
4.1. Caracterização Geral dos Golos do Mundial 2010.....	38
4.2. Variáveis Observadas.....	39
4.2.1. Tempo de Realização do Ataque (TRA)	39
4.2.2. Velocidade de Transmissão da Bola (VTB)	41
4.2.3. Frequência de Utilização dos Corredores (FUC)	44
4.2.4. Número de variações de Corredor (NVC)	46

4.2.5. Zonas de Finalização (ZF)	47
4.2.6. Zona Utilizada para o Último Passe (ZUP)	48
4.2.7. Número de Jogadores Envolvidos (NJ)	49
4.2.8. Número de Passes (NP)	51
4.2.9. Método de Jogo Ofensivo (MJO)	53
4.2.10. As Bolas Paradas (BP)	55
CAPÍTULO V - CONCLUSÕES.....	57
CAPÍTULO VI - BIBLIOGRAFIA.....	60

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Características dos Métodos de Jogo Ofensivo (Adaptado de Garganta,1997)	26
Tabela 2. Jogos e resultados na fase de grupo	29
Tabela 3. Jogos e resultados nas fases finais (Oitavos de final e Quartos de final).....	30
Tabela 4. Jogo e resultado da atribuição das meias-finais, terceiro lugar e final.....	30
Tabela 5. Índice de fiabilidade das diferentes variáveis	36
Tabela 6. Valor médio da velocidade de transmissão da bola (número de toques na bola sobre o número de passes efetuados pela equipa na obtenção de um golo) pelas várias equipas em momentos diferentes da competição	43
Tabela 7. Percentagem de golos obtidos pelo MJO nos diferentes grupos e momentos.....	54

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Campograma – Divisão do terreno de jogo em 12 zonas distintas.....	35
Figura 2. Índice de fiabilidade dos resultados.....	36
Figura 3. Percentagem de golos obtidos através de SOFG e BP (n=145).....	38
Figura 4. Percentagem de golos obtidos nos intervalos de <13, 13 a 18 e >18 (n=109)..	40
Figura 5. Tempo média entre a recuperação e o golo obtido em G1(G), G1(F), G1(Total) e G2. (TRA – Tempo de Realização do Ataque).....	41
Figura 6. Tempo médio de Velocidade de Transmissão da Bola (VTB) em G1(G), G1(F), G1(T) e G2.....	42
Figura 7. Percentagem de golos obtidos pelo número de corredores por onde a bola passou.....	44
Figura 8. Percentagem de golos obtidos pelo número de corredores por onde a bola passou, demonstrada pelo Grupo 1 na fase de grupos (G) e na fase final(F).....	45
Figura 9. Percentagem de golos obtidos pelo número de vezes que a bola variou de corredor.	46
Figura 10. Valor médio de variação de corredor obtido pelo grupo 1 na fase de grupos (G) e na fase final (F).....	47
Figura 11. Percentagem de golos obtidos nas zonas de Finalização MOC, OC e MOE..	48
Figura 12. Percentagem de últimos passes com respetiva zona.....	49
Figura 13. Percentagem de jogadores que participaram na obtenção do golo.....	50
Figura 14. Valor médio de jogadores que participaram na obtenção de golo do grupo 1 na fase de grupos, na fase final e total, do grupo 2 e no total de golos.....	51
Figura 15. Percentagem de número de passes efetuados por golo.....	52
Figura 16. Valor médio do número de passes nos diferentes grupos e momentos.....	52
Figura 17. Percentagem de golos obtidos pelo Método de Jogo Ofensivo (MJO) utilizado. Contra Ataque (CA), Ataque Rápido (AR), Ataque Posicional (AP) e Bola Parada (BP).....	54
Figura 18. Percentagem de golos obtidos por Bolas paradas, Canto, Livre e Penalti.....	56

ABREVIATURAS

AP	Ataque posicional
AR	Ataque rápido
BP	Bola parada
CA	Contra-ataque
CC	Corredor central
CD	Corredor direito
CE	Corredor esquerdo
DC	Sector defensivo central
DD	Sector defensivo direito
DE	Sector defensivo esquerdo
EI	Eventos Intencionais
ES	Eventos Simultâneos
FUC	Frequência de utilização dos corredores
IPO	Início de Processo Ofensivo
JDC	Jogos desportivos coletivos
MDC	Sector médio defensivo central
MDD	Sector médio defensivo direito
MDE	Sector médio defensivo esquerdo
MJO	Método de jogo ofensivo
MOC	Sector médio ofensivo central
MOD	Sector médio ofensivo direito
MOE	Sector médio ofensivo esquerdo
NC	Número de contactos realizados
NJ	Número de jogadores envolvidos
NP	Número de passes
NR	Número de bolas recebidas
NVC	Número de variações de corredor
OC	Sector ofensivo central
OD	Sector ofensivo direito
OE	Sector ofensivo esquerdo
SD	Sector defensivo
SM	Sector médio
SMD	Sector médio defensivo
SMO	Sector médio ofensivo
SO	Sector ofensivo
SOFG	Sequência ofensiva finalizada em golo
TRA	Tempo de realização do ataque
VTB	Velocidade de transmissão da bola
ZF	Zona de finalização
ZDP	Zona para onde o último passe é direcionado
ZUP	Zona de realização do último passe

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

Segundo Rocha (2003), o modo como se interpreta e entende um determinado fenómeno está diretamente relacionado com o tipo de “olhos” que está por detrás de cada observação. São todas as nossas crenças, experiências e influências que determinam o entendimento ou compreensão do universo a que todos atribuem o mesmo nome mas que ninguém o vê de uma única forma: o Futebol. Ele assume hoje uma importância e um peso social e desportivo extraordinário. Garganta (2004) apresenta-o mesmo como o fenómeno mais marcante do final do século XX e princípio do século XXI.

Nesse sentido é compreensível que irrompam diversos interesses, em ramos de atividade distintos, com o intuito de se obter conhecimentos mais aprofundados e credíveis para se tentar compreender as suas lógicas de funcionamento.

O Futebol de alto nível, bem como outros jogos desportos coletivos, são considerados fenómenos sociais de relevo e logicamente objetos de investigação. Eles revelam ser, hoje em dia, um assunto de crescente complexidade e que solicita a intervenção de saberes multidisciplinares para a respetiva interpretação (Constantino, 2007).

A análise do jogo de Futebol a partir da observação da atividade dos jogadores e das equipas tem vindo a assumir uma importância crescente (Garganta, 1999). Curiosamente, ao nível da investigação, os aspetos táticos parecem patentear uma importância reduzida tendo em conta a importância que é atribuída pelos agentes envolvidos para a obtenção de rendimento desportivo (Garganta et al., 2002).

Para Garganta (2001), o processo de recolha, tratamento e análise dos dados conseguidos a partir da observação do jogo, apresenta-se como um aspeto cada vez mais importante na procura da elevação dos índices de rendimento coletivo e individual, o que permite:

- Configurar modelos de atividade dos jogadores e das equipas;
- Identificar os traços de atividade que se relacionam com a eficácia dos processos e resultados positivos;
- Promover o desenvolvimento de métodos de treino que garantam uma maior especificidade;
- Indicar tendências evolutivas.

O sucesso de uma equipa traduz-se pela sua capacidade em marcar mais golos do que o adversário num determinado jogo. Apesar disso, o que se tem observado nos últimos trinta anos, é que o Futebol tem caminhado de um modo geral para cenários menos positivos em que as filosofias e organizações mais defensivas têm superado os ataques contrários (Hughes, 1996).

No presente trabalho, o processo ofensivo é o objeto de estudo e análise. O Campeonato da Europa de Futebol é um dos maiores eventos desportivos organizados em todo o mundo. Assim, do nosso ponto de vista, este acontecimento reveste-se de uma enorme relevância para a observação, análise e aprendizagem de comportamentos (entenda-se futebolísticos) de algumas das melhores seleções do panorama futebolístico internacional.

A necessidade de tornar o processo ofensivo mais objetivo e concretizador tem constituído uma preocupação evidente de todos os que pretendem ver aumentada a qualidade e espetacularidade do jogo de Futebol (Luhtanen, 1993). Nesse sentido, têm surgido vários estudos relacionados com esta fase do jogo. Na perspetiva dos investigadores e dos treinadores torna-se importante conhecer não apenas o momento correspondente ao golo mas também o processo que lhe deu origem (Basto e Garganta, 1996).

Eles têm tentado observar as características das equipas com maior sucesso, com o objetivo de tentarem detetar modelos de referência, padrões de jogo e a influência relativa das diferentes componentes do rendimento desenvolvido pelos jogadores (Garganta, 1997). Segundo Guilherme Oliveira (2004), numa “organização fractal procura-se uma parte invariante de um sistema que, em virtude da sua estrutura e funcionalidade, é representativa de um todo. Nesse sentido, o nosso objetivo passará em parte por encontrar padrões de comportamento coletivo e individual no decorrer do processo ofensivo que seja expressivo de um todo (modelo de jogo).

Este trabalho tem como principal objetivo caracterizar e comparar o desenvolvimento das sequências ofensivas finalizadas em golo (SOFG) por seleções com níveis de sucesso distintos, presentes no Campeonato do Mundo de 2010 organizado na África do Sul. O nível de sucesso alcançado pelas várias equipas é considerado em função do apuramento ou não para os oitavos de final da competição. Assim, as seleções que foram eliminadas na fase de grupos são consideradas como as de menor sucesso e as que ultrapassaram esta fase são consideradas como as equipas de maior sucesso.

Deste modo, delineámos os seguintes objetivos específicos para a elaboração do nosso trabalho:

- Apurar a duração das SOFG através do tempo de realização do ataque (TRA);
- Apurar os valores de velocidade de transmissão da bola (VTB) no decorrer das SOFG;
- Verificar a frequência de utilização dos corredores (FUC) ao longo das SOFG;
- Apurar os índices de variação de corredor (NVC) nas SOFG;
- Identificar as zonas de finalização (ZF) mais utilizadas nas SOFG;
- Identificar as zonas mais utilizadas para a realização do último passe (ZUP) nas SOFG, bem como as zonas para onde estes são direcionados (ZDP);

Introdução

- Verificar qual o número de jogadores (NJ) diretamente envolvidos na construção das SOFG;
- Apurar o número de passes (NP) realizados pelas equipas no desenvolvimento das suas SOFG;
- Identificar os métodos de jogo ofensivo (MJO) adotados pelas equipas na construção das suas SOFG;
- Apurar o número de golos obtidos através de lances de bola parada (BP).

2.1. A Essência dos Jogos Desportivos Coletivos

Nos Jogos Desportivos Coletivos, as ações decorrem num ambiente de variabilidade e imprevisibilidade. Para Gréhaigne e Guillon (1992), o que mais distingue estes desportos são as relações de cooperação e de oposição entre os jogadores intervenientes. Qualificam ainda os Jogos Desportivos Coletivos como a auto-organização de um grupo ou equipa enfrentando outra com interesses contrários, tendo sempre em vista o alcançar de um propósito comum com o auxílio de uma estratégia coletiva.

Segundo Garganta (1997), o que “em primeira instância caracteriza os JDC é o confronto entre duas formações, duas equipas, condicionadas pelo cumprimento do regulamento, que se dispõem de uma forma particular no terreno de jogo e se movimentam com o objetivo de vencer”.

Para Bayer (1994) a lógica interna dos desportos coletivos assenta em cinco parâmetros: um objeto (geralmente uma bola), mediador da luta entre dois coletivos, um espaço fechado no interior do qual se desenvolve um confronto, um alvo a atacar e um alvo a defender, a presença de companheiros com quem se deve cooperar e interagir; a presença de adversários cuja oposição importa vencer.

Do mesmo modo, para Garganta (1997), as equipas em confronto, disputando objetivos comuns, “lutam para gerir em proveito próprio o tempo e o espaço, realizando em cada momento ações reversíveis de sinal contrário de ataque e defesa, alicerçadas em relações de oposição – cooperação”.

Aos jogadores é exigida luta direta pela posse da bola, invasão do meio campo adversário e circulação constante da bola (Garganta et al., 1995). Tudo isto se orienta na tentativa de coordenar as ações para recuperar, conservar, fazer progredir a bola para o alvo, alcançar a zona de finalização e marcar golo (Gréhaigne & Guillon, 1992). Pede-se por isso aos jogadores uma permanente avaliação, adaptação e antecipação às circunstâncias instáveis que o jogo lhes vai solicitando (Contreras & Ortega, 2000).

2.2. O Futebol no Seio dos Jogos Desportivos Coletivos

O jogo de Futebol decorre da natureza do confronto entre dois sistemas complexos que são as equipas. Caracteriza-se pelas sucessivas alternâncias de estado de ordem e desordem, estabilidade e instabilidade, uniformidade e variedade (Garganta, 2001). Para Garganta (1997), o comportamento de uma equipa apresenta-se por um lado com um aspeto estabilizador e conservador (equilíbrio, princípios e regras) e por outro com uma face criativa, fantasista, inovadora (o desequilíbrio).

Na mesma linha, para Teodorescu (1977), uma equipa pressupõe uma funcionalidade geral (constante, baseada em princípios e regras de coordenação das ações dos jogadores) e uma funcionalidade especial (variável para cada jogo, para cada adversário, em função de condições diversas).

Assim sendo, devido ao facto de os acontecimentos do jogo ocorrerem nestes moldes (oposição/cooperação), a dimensão tática assume no Futebol uma particular importância (Barreira, 2006). Também para Garganta e Pinto (1995), o primeiro desafio que se coloca em jogo aos jogadores é sempre de natureza tática.

Eles devem ser capazes de em qualquer situação de confronto entenderem os “desafios” que vão surgindo, utilizar os meios técnicos adequados ao seu dispor para conseguir dar uma resposta apropriada e eficiente. Segundo Gréhaigne (1992), os aspetos táticos e técnicos são indissociáveis, estando os últimos relacionados com as leituras e escolhas que os jogadores devem fazer durante um jogo de Futebol. Castelo (1994) refere que os aspetos de manifestação técnica são sempre determinados por um contexto tático que potencia a exposição da inteligência e da capacidade de decisão das equipas.

Assume-se como aspeto fundamental que os jogadores demonstrem adequadas capacidades de análise nas diferentes ações do jogo. Devem também expor a gama de recursos motores específicos que possuem (também denominados por técnica) na resolução das situações com que se deparam. Os grandes jogadores ajustam-se não só às situações que veem, mas também aquelas que preveem, isto é, antecipam as ações e decidem em conformidade (Garganta e Pinto, 1995).

Para Guilherme Oliveira (2004), qualquer ação de jogo é condicionada por uma interpretação que envolve uma decisão (dimensão tática), uma ação ou habilidade motora (dimensão técnica) que exigiu determinado movimento (dimensão fisiológica) e que foi condicionada e direcionada por estados volitivos e emocionais (dimensão psicológica).

No universo dos Jogos Desportivos Coletivos, o Futebol tem-se distinguido dos outros, entre outras coisas, pelos baixos índices de eficácia que apresenta. De acordo com alguns autores (Dufour, 1989; Sleziewski, 1987), em média apenas 1% dos ataques realizados durante um jogo termina com a obtenção de golo.

No Futebol verifica-se normalmente uma supremacia da defesa perante o ataque. Desse modo, o criar de situações de finalização talvez seja um dos maiores problemas que o jogo apresenta (Castelo, 1994). Para Garganta (1993b), o que mais tem contribuído para essa situação prende-se com o facto de as equipas recorrerem cada vez mais a sistemas táticos e ideologias demasiado defensivas, conduzindo desse modo a um decréscimo da qualidade e espetacularidade do jogo. Barros (2002) parece partilhar da mesma opinião, pois afirma que no Futebol atual, os sistemas de jogo são cada vez mais defensivos, o que segundo Garganta (1997) reduz o espaço para jogar e o tempo para pensar.

2.3. O Futebol nos Estudos de Observação

Os Jogos Desportivos Coletivos têm sido ao longo dos anos alvo de inúmeros estudos por parte de investigadores e outros agentes ligados ao desporto. O Futebol não foge à regra, afigurando-se e emergindo nas sociedades como um dos traços matriciais da civilização, tornando-se o jogo mais praticado e aclamado no planeta (Garganta, Oliveira & Murad, 2004). É também uma das modalidades que a nível social, económico e desportivo mais impacto desperta no mundo inteiro. Ele é um fenómeno de elevada magnitude no quadro da cultura desportiva contemporânea (Garganta e Pinto, 1995).

O Futebol envolve direta e indiretamente, biliões de pessoas e incalculáveis recursos humanos em diversas áreas e serviços (Murad, 2007). Contudo, como referem Garganta e Pinto (1995), o conhecimento científico que o acompanha é escasso, limitado e pouco consistente. Castelo (1996) também parece estar de acordo mencionando que na atualidade, o Futebol é indiscutivelmente o desporto de maior impacto na sociedade fruto da sua popularidade e abrangência, mas que ao nível da investigação e literatura se verificam lacunas evidentes. Este facto não acompanha a grandeza e importância que a modalidade ostenta.

Para Garganta e Pinto (1995) assume-se como essencial a criação de condições para a evolução da modalidade. Evolução essa que poderá passar, entre outras coisas, por um maior entendimento do jogo, das suas vicissitudes e características. Isto em muito contribuirá para o reforço da imagem do Futebol enquanto desporto e enquanto espetáculo.

A competição é um dos momentos mais propícios e profícuos para a obtenção de mais e melhor informação do jogo (Maçãs, 1997). Para Silva (1998) o estudo do comportamento dos jogadores e das equipas em competição permite representar modelos de atividade dos mesmos, entender quais os métodos mais ou menos eficazes, definir estratégias de trabalho mais vantajosas e apontar caminhos para a evolução do Futebol enquanto modalidade.

Garganta (1999) reforça esta ideia considerando que, para os treinadores e investigadores, a observação é um meio viável para o aumento do volume de conhecimentos dos conteúdos do jogo e da sua lógica, conduzindo indubitavelmente à melhoria dos processos de treino. Contudo, Gowan (1982) já havia chamado a atenção para a precariedade que representa a observação das ações quando fora do contexto a observar. Para se entender a organização de um sistema de final aberto, como no Futebol, a busca de laços diretos causa / efeito revela-se pouco profícua ou produtiva.

O raciocínio eficaz está sobretudo relacionado com a descoberta de ações mais representativas da atividade do sistema (Stacey, 1995). Pensamos que a maior evolução do jogo passará, acima de tudo, pelo maior desenvolvimento das capacidades e dos conhecimentos específicos dos jogadores e das equipas (Guilherme Oliveira, 2004).

2.4. O Jogo de Futebol: Ataque vs Defesa

Segundo Queiroz (1983) podemos identificar duas grandes fases no jogo de Futebol, a fase de ataque e a fase de defesa. Para autores como Teodorescu (1984), Bayer (1994) e Castelo (1994), nestes dois processos perfeitamente distintos são refletidos clara e profundamente diferentes objetivos, princípios, atitudes e comportamentos tático-técnicos, determinados pela condição de posse ou não da bola.

As fases ofensivas e defensiva embora sejam apresentadas numa oposição lógica devido à natureza do jogo, são no fundo o complemento uma da outra (Castelo, 1994). Isto é, cada uma delas está intimamente associada pelo desenrolar da outra. As equipas devem saber atacar, defender e passar de um momento para o outro sem hipotecar o equilíbrio coletivo e os objetivos da equipa. O êxito de ambas as fases passa por uma coordenação das ações dos jogadores reguladas pelos princípios gerais e específicos (Garganta e Pinto, 1994).

Para Guilherme Oliveira (in Amieiro, 2004:113) “defender e atacar são momentos que têm de ser articulados, na medida em que estão relacionados. Se ao momento ofensivo se segue o momento defensivo, não pode ser indiferente a forma como se defende”. Os objetivos destas mesmas fases ou momentos são suportados pelas relações constantes de oposição entre equipas, supondo mudanças alternadas de comportamentos e atitudes de acordo com o objetivo do jogo. No decorrer do mesmo até conseguirem marcar golo ou evitar sofrer, a equipa deve desenvolver ações parcelares num contexto marcado pela aleatoriedade, imprevisibilidade e pelo determinismo (Garganta, 1997).

2.5. Caracterização do Processo Ofensivo no Futebol

O processo ofensivo caracteriza-se pelo facto da equipa possuir a bola e sem infringir as leis do jogo, deve ser capaz de, através de ações coletivas e individuais, criar situações de finalização para fazer golo (Queiroz, 1983). Para Teodorescu (1984), a fase ofensiva é uma das fundamentais num jogo de Futebol e talvez a mais estudada. O jogo é objetivado pela busca e pela concretização do golo. Logo, é na fase ofensiva que as equipas marcam golos e objetivamente ganham jogos (Castelo, 1996). Luhtanen (1993) chama a atenção para a necessidade de se criarem mais situações de finalização, assim como torná-las mais objetivas e eficazes. Para esse propósito, torna-se condição essencial estar na posse da bola. Só assim se vence a resistência defensiva do adversário e se atingem os objetivos de concretização (Castelo, 1994).

A análise centrada na observação do jogo tem permitido detetar, nomeadamente nas sequências ofensivas, algumas regularidades e comportamentos coletivos distintivos das equipas (Garganta, 1999). Este

aspecto pode ajudar na identificação e caracterização das ações que levam à criação de situações de finalização e ao gol. Dietrich (1978) define três fases fundamentais do processo ofensivo no Futebol:

- A construção da ação ofensiva;
- A criação de situações de finalização, em que se assegura nas zonas predominantes de finalização, a desorganização do método defensivo adversário criando-se os pressupostos mais vantajosos, através de ações técnico-táticas individuais e coletivas, para a concretização do objetivo do jogo;
- A Finalização, que é objetivada pela ação de remate e que culmina todo o trabalho coletivo com vista à obtenção do gol.

Já Queiroz (1983) e Castelo (1994) caracterizam o processo ofensivo em três subfases:

- A construção das ações ofensivas (objetivada logo após a recuperação da posse da bola, através de circulações, combinações e ações táticas individuais e coletivas que visam o deslocamento da bola para espaços vitais do terreno de jogo);
- A criação de situações de finalização (em que se procura assegurar, nas zonas predominantes de finalização, as condições ótimas para a execução eficaz das ações técnico-táticas individuais e coletivas para finalizar);
- Finalização propriamente dita.

2.5.1 As Sequências Ofensivas

De acordo com as limitações de observação inerentes no nosso estudo, selecionamos um conjunto de variáveis que estão em concordância com as macrodimensões configuradoras do processo ofensivo que Garganta (1997) menciona no seu estudo. Elas (macrodimensões) são: o Espaço, o Tempo, a Tarefa e Organização da equipa (interação das anteriores).

O autor refere que a variabilidade e a aleatoriedade não se manifestam apenas à escala temporal, mas também no que diz respeito ao espaço e ao nível de realização das tarefas. O jogador vê-se constantemente confrontado com a obrigatoriedade de tomar decisões acertadas no mais curto espaço de tempo. Para Garganta (1997:199), “o jogo consiste numa luta incessante pelo tempo e pelo espaço”. Lobo (2007) corrobora a afirmação e refere que o tempo para pensar no jogo de Futebol escasseia, motivo pelo qual os jogadores têm que decidir apressadamente.

Deste modo, as noções de espaço e de tempo estão estritamente relacionadas. Restringir o espaço disponível para jogar significa diminuir o tempo para agir corretamente.

a. Estrutura temporal

O tempo constitui um dos parâmetros configuradores da estrutura dos Jogos Desportivos Coletivos (Moreno, 1994). A estrutura temporal funciona como um gerador de contingências em que são impostos fortes constrangimentos à utilização do espaço, da realização das tarefas e à sua interação (Barth, 1994; Thomas & Thomas, 1994, cit. Garganta, 1997). Esta dimensão poderá ser avaliada através do Tempo de Realização do Ataque (TRA) e da Velocidade de Transmissão da Bola (VTB) que são definidas:

- i. **Tempo de Realização do Ataque (TRA).** Segundo Castelo (1994), após a recuperação da bola, a equipa deve progredir em direção à baliza contrária rapidamente e de um modo eficaz. Isto é, o tempo de realização do ataque deve ser o mais curto possível. Nesse seguimento, a concretização de golos parece estar associada a sequências ofensivas de curta duração. De acordo com alguns autores (Castelo, 1994; Garganta, 1997; Garganta et al., 1997; Maças, 1997; Carling et al., 2005; Bergier & Buraczewski, 2007) verifica-se de facto que as sequências ofensivas apresentam durações relativamente reduzidas. Mombaerts (1991) apurou, em estudos sobre Campeonatos da Europa e do Mundo, que os tempos médios de realização do ataque eram inferiores a quinze segundos. Um outro autor (Reina et al., 1997) obteve resultados semelhantes num estudo realizado sobre o Campeonato da Europa de 1996. Constatou que 65% das sequências ofensivas também tinham uma duração inferior a quinze segundos. Maçã (1997), baseando-se nas seleções nacionais de futebol júnior, constatou que a maioria das ações finalizadas tem a duração de nove a catorze segundos. Já Barros (2002) obteve valores médios de 12,2 segundos, centrado a sua análise nas sequências ofensivas finalizadas pela equipa do Brasil no Campeonato do Mundo de 2002. Basto e Garganta (1996) apresentam ainda valores mais baixos, inferiores a dez segundos. No que se refere a sequências finalizadas em golo, Garganta (1997) e Oliveira (1996) apuraram que as equipas de alto nível analisadas realizaram tempos inferiores a dez segundos. Também Marchal e Lété (1990, cit. Garganta, 1997) concluíram que 93% dos golos foram obtidos em sequências com menos de quinze segundos. Do mesmo modo, Bergier & Buraczewski (2007), a partir da análise de setenta e seis jogos dos Campeonatos do Mundo de 2002 e 2006, Campeonato da Europa de 2004 e Liga dos Campeões de 2004 / 2005, apuraram também que 76% dos golos tiveram um TRA inferior a quinze segundos. De acordo com os resultados obtidos por Carling et al. (2005) no Campeonato do Mundo de 2002 Coreia/Japão, concluiu-se que 53% das jogadas de golo duraram 6" a 15", 16% duraram entre 0 e 5" e 11% entre 21 e 25". Os valores mais elevados foram os encontrados por Castelo (2003), em que apurou que os tempos médios para as sequências finalizadas em golo foram de dezoito segundos. Parece-nos que as melhores equipas tendem a utilizar sequências rápidas para a obtenção dos seus golos, evitando assim as organizações defensivas adversárias. Aos jogadores pede-se hoje uma grande velocidade de decisão e execução. Os ritmos de jogo

são cada vez mais elevados e retiram tempo e espaço necessário à realização das ações (Castelo, 1996). Para Cabezón e Fernández (1996), a eficácia das ações ofensivas é, na maior parte das vezes, inversamente proporcional à sua duração.

- ii. **Velocidade de Transmissão da Bola (VTB).** A circulação da bola a elevada velocidade poderá constituir um importante argumento ofensivo do jogo coletivo das equipas (Garganta, 1997). Por outro lado, afirma que uma elevada VTB não está associada necessariamente à eficácia ofensiva. A expressão desta variável durante o jogo dependerá, acima de tudo, das condições do jogo, da oposição do adversário e de aspetos estratégicos. Para Dugrand (1989, cit. Garganta, 1997) a VTB é tanto maior quanto mais o seu valor se aproximar da unidade. Isto é, quando o número de bolas recebidas iguala o número de contactos com a mesma, a VTB alcança o seu valor máximo. Quando apenas um dos jogadores intervém sobre a bola esta alcança o seu valor mínimo. Com esta variável procura-se encontrar indicadores da “fluidez” e ritmo do processo ofensivo das equipas, acreditando no princípio de que quanto menor o número de contactos em função do número de receções maior a rapidez da sequência ofensiva. Em estudos de alguns autores (Quarteu, 1996; Oliveira, 1996; Ribeiro, 2003 e Reis, 2004) os resultados obtidos têm demonstrado valores entre 0,30 e 0,40. Oliveira (1996) concluiu ainda que não se verificaram diferenças significativas entre equipas de níveis distintos.

b. A Estrutura espacial

O jogo de Futebol e todas as suas ações e características decorrem dentro de um espaço pré-definido. Contudo, este (espaço) não deverá ser perspectivado de um modo isolado. Ele está umbilicalmente associado ao fator tempo, porque é assente nesta relação bipolar que os jogadores deverão analisar o jogo e tomar decisões. Havendo mais espaço disponível existirá também mais tempo para decidir e optar pela melhor solução (Comucci, 1983 cit. Garganta, 1997). Nesta dimensão poder-se-ão enquadrar as seguintes variáveis que a configuram: frequência de utilização de corredores (FUC), número de variações de corredor (NVC), zona de realização do último passe (ZUP) e zonas de finalização (ZF).

- i. **Frequência de Utilização dos Corredores (FUC).** A amplitude e a profundidade atacantes são fundamentais no Futebol atual para a obtenção de golos. Facilmente se compreende a importância da utilização de todo o campo e o aproveitamento de todos os corredores do terreno de jogo. Para isso, mesmo os jogadores sem bola devem movimentar-se em largura e em profundidade, de modo a criarem linhas de passe (Castelo, 1994). Para Miller (1994) o jogo pelas alas ou corredores laterais é um indicador de um jogo de qualidade. Em estudos do autor, nomeadamente no Campeonato do Mundo de 1986, concluiu-se que cerca de 28,8% dos golos foram obtidos a partir de cruzamentos.

Na mesma linha, de acordo com Partridge et al. (1993), os cruzamentos foram também um meio importante para a obtenção de golos nos mundiais de 1986 e 1990. Assim como para Jinshan et al. (1993), que em jogos do campeonato do mundo de sub-20 e seniores, verificou que cerca de 81% dos ataques eram desenvolvidos pelos corredores laterais. Contudo, estudos de alguns autores (Sleziewski, 1987; Hughes et al., 1988 e Cabezón e Fernández, 1996) parecem contradizer os resultados anteriores. Sleziewski (1987) verificou que no Campeonato do Mundo de 1986, cerca de 47% dos golos foram marcados a partir de ações conduzidas pelo corredor central. Outro autor (Hughes et al., 1988), num estudo entre equipas de níveis diferentes, constatou que as equipas com sucesso efetuavam as suas transições defesa-ataque maioritariamente pelo corredor central e as de nível inferior pelos corredores laterais. Corroborando estes resultados, Cabezón e Fernández (1996), analisando as sequências que originaram golos no campeonato espanhol de futebol, confirmaram de facto que cerca de 60% dos golos conseguidos surgiram a partir de ações desenvolvidas no corredor central. Parece de facto existir uma certa contradição entre os valores mencionados pelos diferentes autores. Do nosso ponto de vista, a análise dever-se-á centrar mais na alternância dos espaços de circulação da bola por parte das equipas. Só assim se "favorece a criação de surpresa na defensiva adversária e induz desequilíbrio no balanço ataque/defesa, em favor do ataque" (Garganta, 1997:226).

- ii. **Número de Variações de Corredor (NVC).** De acordo com Costa (2005), os deslocamentos em largura permitem uma maior variação do ângulo de ataque e um leque mais alargado de opções no processo ofensivo. Esta variável descreve o deslocamento da bola no espaço de jogo durante uma sequência ofensiva. Para Vieira e Garganta (1996) a variação de corredores é importante. Os autores reforçam a ideia de que uma das vantagens das equipas vencedoras em campeonatos do mundo se encontrou na frequência de utilização dos corredores laterais e no índice de variação de corredor. Por outro lado, Couto (2007) concluiu numa análise entre seleções de níveis diferentes do Campeonato do Mundo de 2006 que, independentemente da condição das equipas, estas finalizavam preferencialmente as suas ações ofensivas sem variação de corredor. Segundo Quarteu (1996), num estudo com os quatro primeiros classificados do Campeonato do Mundo de 1994, em todas as sequências ofensivas realizadas, as equipas frequentaram maioritariamente dois (49,3%) e três (42,3%) corredores do terreno de jogo. Castelo (1994) obteve valores parecidos: 44%, 34% e 22% para dois, três e um corredor respetivamente. Em trabalhos de Cunha (1999) e Garganta et al. (2002), observou-se que o número médio de variações era de 2,8 por cada sequência ofensiva realizada e finalizada. De acordo com Costa (2005), nas sequências finalizadas com remate, a equipa observada efetuou uma (40%), duas (30,7%) e três ou mais (20,7%) variações de corredor. A grande maioria destes valores parece demonstrar a importância que as variações de corredor têm no processo ofensivo das equipas e na causa de instabilidade nas defesas

contrárias. Para além disso, estes resultados parecem estar em concordância com Garganta et al. (2002) quando mencionam a existência de correlação entre o número de variações de corredor e a eficácia ofensiva. Será de esperar que equipas de topo utilizem frequentemente variações de corredor e elevadas percentagens de utilização dos corredores laterais quando atacam a baliza contrária.

- iii. **Zonas de Finalização (ZF).** A finalização é o momento final ao qual se aspira no desenrolar do processo ofensivo. Ela é que vai possibilitar atingir aquilo que uma equipa ambiciona, isto é, o golo. Os jogos ganham-se marcando golos e estes poderão estar associados ao volume de situações de finalização que uma equipa consegue criar. Para Garganta (1997), no Futebol, o remate é a ação de finalização por excelência, pois representa o auge de uma sequência de jogo ofensivo. Vários autores (Bezerra, 1995; Castelo, 1996; López, 2002; Costa, 2005) entendem ser importante estudar as zonas de finalização na análise dos processos ofensivos, uma vez que a finalização está estritamente relacionada com o espaço (Barros, 2002). As possibilidades de se finalizar com êxito são tanto maiores quanto mais próximo se estiver da baliza. Bate (1988) é da mesma opinião. O autor refere que para se alcançar o êxito no Futebol, é crucial que se ataque no terço ofensivo de um modo rápido e frequente. A zona frontal é a que está mais associada à marcação de golos (Wrzos, 1984; 1997; Mombaerts, 1991; Bezerra, 1996 e Reina et al., 1997). Castelo (1996) num estudo que efetuou, refere que 49% dos golos são obtidos a menos de 11 metros da baliza, 38% entre os 11 e 22 metros e 14% a mais de 22 metros. López (2002), numa investigação sobre os Campeonatos do Mundo de 1994, 1998 e Liga espanhola concluiu que aproximadamente 65% dos golos acontecem dentro da grande área numa zona frontal à baliza, 25% dentro da pequena área e 10% fora da área. Segundo Carling et al. (2005) no Campeonato do Mundo de 2002, cerca de 55% dos golos foram obtidos na GA, 29% na PA e 16% FA. Yiannakos e Armatas (2006), tendo por base a realização do Campeonato da Europa de 2004 em Portugal, observaram que 44,1% das sequências ofensivas foram finalizadas dentro da grande área, 32,2% dentro da pequena área e 20,4% fora da área. Relativamente às competições observadas por Bergier e Buraczewski (2007), concluiu-se que 62,4% dos golos foram marcados dentro da PA.
- iv. **Zona Utilizada para o Último Passe (ZUP).** Um fator relevante para a finalização é a zona de onde surgiu o último passe. Trabalhos de alguns autores (Mombaerts, 1991; Dufour, 1993; Jinshan et al. 1993; Castelo, 1996; Olsen & Larsen, 1997; Cunha, 1999) indicam que uma grande percentagem de últimos passes surgiram das zonas laterais do terreno de jogo. Outros (Pedrosa, 1994; Cabezón e Fernández, 1996 e Barros, 2002) mencionam que uma grande parte dos golos marcados é resultado de últimos passes efetuados no corredor central do campo.

Após a observação de jogos de Campeonatos da Europa e do Mundo, Mombaerts (1991) apurou que 50% dos golos resultavam de cruzamentos dos corredores laterais. Na mesma linha, segundo Cunha (1999), num trabalho sobre a equipa campeã Mundial de 1998 (França), observou que as zonas ofensivas esquerda e direita foram as mais utilizadas para a realização do último passe. Por outro lado, Barros (2002), num estudo sobre a seleção brasileira no Campeonato do Mundo de 2002, aferiu que a maior parte dos últimos passes surgiram a partir da zona média ofensiva central (33,3%) e da zona ofensiva esquerda (20,4%). Também Pedrosa (1994), no estudo sobre o campeonato do Mundo de 1994, refere que 46% dos tentos obtidos tiveram a sua génese em passes oriundos do corredor central. Segundo Maçãs (1997) e Carling et al. (2005), as zonas mais utilizadas no passe para golo são em primeiro lugar o sector ofensivo, seguido do sector médio ofensivo. Este último autor observou que no Campeonato do Mundo de 2002, 50% dos últimos passes foram originados do sector ofensivo e 45% da do sector médio ofensivo. Facilmente se compreende que quanto mais próximos da baliza contrária a equipa conseguir jogar, maior a probabilidade desta conseguir criar situações de golo. Assim, deduz-se que as zonas mais solicitadas para o envio de últimos passes são as frontais e próximas à baliza adversária. De acordo com Barros (2002), no estudo que efetuou, cerca de 75% dos últimos passes das sequências ofensivas finalizadas foram direcionados para o corredor central. Espera-se com isto que as melhores equipas aproveitem de uma forma eficaz as zonas frontais e próximas à baliza adversária para a realização de assistências e obtenção de golos.

c. A Estrutura da tarefa

Esta dimensão representa a ação ou ações desempenhadas pelos jogadores nas diferentes fases do jogo, mediante constrangimentos de espaço e de tempo que se lhes deparam (Garganta, 1997). Estas ações podem ser avaliadas a partir de variáveis como: o número de jogadores (NJ) que participam no desenvolvimento das ações e o número de passes (NP) envolvido no processo ofensivo.

- i. **Número de Jogadores Envolvidos (NJ).** Segundo Teodorescu (1984), esta variável é importante uma vez que a sua variação altera a variabilidade das situações de jogo. O número de jogadores nas ações ofensivas está interligado com a maior exploração do espaço de jogo na fase ofensiva do mesmo. Num trabalho realizado por Castelo (1994), verificou-se que em cerca de 40% das sequências ofensivas eficazes não participam mais do que quatro jogadores. Com valores idênticos, Reina et al. (1997) verificaram que em 76% das sequências que originaram golo no europeu de 1996 participaram menos de quatro jogadores. Já Garganta e al. (1997) aferiram que entre cerca de 48% e

85% das sequências ofensivas que originaram golo, participaram entre um a três jogadores. Esses foram também os resultados para os valores médios apresentados por Cunha (1999) nas sequências ofensivas efetuadas pela seleção francesa no Campeonato do Mundo de 1998. Num estudo de Rodrigues (2000), a média de jogadores intervenientes nas sequências ofensivas foi inferior a quatro. Na investigação de Costa (2005), os resultados parecem corroborar os valores anteriores. Das sequências observadas, 26,3% envolviam três jogadores e 18,8% quatro jogadores. Valores idênticos foram obtidos por Bergier e Buraczewski (2007), pois apuraram em diferentes competições internacionais que 16% dos golos obtidos envolveram dois ou menos jogadores, 25% três jogadores e 22,9% quatro jogadores. Podemos deduzir destes resultados que os ataques com resultado positivos (golos) recorrem normalmente a poucos jogadores por sequência ofensiva.

- ii. **Número de passes (NP).** Para Talaga (1985) é fundamental a análise relativa ao número de passes que as equipas efetuam no processo ofensivo. O passe é o elemento fundamental básico de colaboração entre jogadores da mesma equipa (Castelo, 1996). É a ação técnica mais utilizada no decurso do jogo de futebol (Hughes et al., 1988). Segundo Castelo (1994), a sua correta execução pode levar ao desequilíbrio da organização defensiva adversária ou à ultrapassagem eficaz do adversário direto. De acordo com Wrzos (1984), os passes determinam o ritmo de jogo e a velocidade das ações ofensivas e defensivas. Eles caracterizam também o desenvolvimento e o estilo de jogo da equipa. Valdano (1997 in Barreto, 2003) parece concordar, pois menciona que o tipo de passe influencia as alternâncias dos ritmos de jogo das equipas no decorrer do seu processo ofensivo. Em estudos relacionados com o número de passes efetuado pelas equipas no decorrer das suas ações ofensivas, os resultados obtidos por diferentes autores são muito parecidos. Olsen (1988) constatou, em jogadas que conduziram ao golo no mundial de 1986, que cerca de 79% dos golos são precedidos de cinco ou menos passes. Do mesmo modo, Hughes (1990) apurou que em seis finais dos Campeonatos do Mundo, 92,5% dos golos são obtidos a partir de cinco ou menos passes. Mombaerts (1991) concluiu em estudos sobre os campeonatos da Europa de 1988 e do Mundo de 1990, que as sequências mais eficazes utilizaram dois a três passes. Basto e Garganta (1996) encontraram valores semelhantes na análise de clubes europeus e também em Campeonatos da Europa e do Mundo. Os golos surgiam em jogadas compostas por um máximo de três passes. Reina et al. (1997), no europeu de 1996, observou que 76% dos golos surgiram de sequências com menos de quatro passes. No estudo efetuado por Maçãs (1997) com as seleções de futebol júnior, foi observado que 79% das ações ofensivas terminadas com situações de finalização se realizaram zero a três passes. Já Garganta et al. (2002) refere que os quatro primeiros classificados do Campeonato do Mundo de 1994 realizaram em média cinco passes por sequência finalizada. Barros (2002) constatou que a equipa do Brasil, nas suas sequências ofensivas finalizadas, fazia em média três passes. Carling et al. (2005)

apurou que em 66% das sequências de golo se realizaram entre um e quatro passes e em 34% cinco ou mais. Com estes valores deduzimos que, no que diz respeito a jogadas finalizadas (em golo ou não), as sequências que precedem essa mesma finalização englobam poucos passes entre elementos da mesma equipa. Esta observação vai ao encontro do que refere Talaga (1985). Isto é, à medida que aumenta o número de passes, reduz-se a eficácia das ações no ataque e o efeito surpresa no adversário. Em estudos de alguns autores (Mombaerts, 1991; Castelo, 1994; Pedrosa, 1994; Bezerra, 1996; Garganta, 1997; Silva, 1998; Mendes, 2002; Ribeiro, 2003), parece verificar-se que as equipas utilizam predominantemente o passe curto/médio, dirigido para a frente e para os lados no desenvolvimento das ações de ataque. Reina et al. (1997) mencionam que 60 % dos passes, em jogadas de golo no campeonato da Europa de 1996, foram dirigidos para a frente. Araújo e Garganta (2002) registaram também uma clara predominância do passe dirigido para a frente num estudo sobre o contra-ataque de uma equipa do campeonato português. Na mesma linha, de acordo com Barros (2002), nas jogadas de ataque finalizadas pelo Brasil, o passe para a frente foi também o mais utilizado. Estes trabalhos de investigação e observação parecem anunciar que as equipas de rendimento superior recorrem sobretudo a um número reduzido de passes (inferior a cinco). Distinguem-se também por serem preferencialmente curtos e médios, orientados para a frente e para os lados no desenvolvimento das suas sequências ofensivas finalizadas.

d. A Organização da equipa

A organização das equipas resulta da interação das dimensões tempo, espaço e tarefa acima referidas e pode ser avaliada através do método de jogo ofensivo utilizado.

- i. **Métodos de Jogo Ofensivo (MJO).** Os métodos de jogo ofensivo compreendem um conjunto coordenado de princípios, de dispositivos e de ações técnicas individuais que têm como objetivo a organização racional do ataque (Teissie, 1969, cit. Garganta, 1997). Segundo Garganta (1997:212), por MJO deve-se entender “a forma como os jogadores de uma equipa desenvolvem o processo ofensivo, desde o momento da aquisição ou recuperação da posse da bola, até ao momento de finalização ou perda da mesma”. De acordo com Castelo (2003:80), os métodos de jogo ofensivos “visam uma coordenação eficaz das ações dos jogadores que constituem a equipa, de forma a criar condições mais favoráveis para concretizar os objetivos de ataque da equipa em consonância ou não, com os objetivos do jogo – o golo”. Ainda segundo Castelo (1996:133), os diferentes métodos procuram garantir:

- “A criação e condições mais favoráveis, em termos de tempo, espaço e de número, para a concretização dos objetivos do ataque ou objetivos táticos momentâneos da equipa, levando consequentemente o adversário a errar;
- A contínua instabilidade da organização da defesa adversária em qualquer das fases do processo ofensivo;
- A execução da maior parte das ações técnico-táticas individuais e coletivas, em direção à baliza adversária ou para zonas vitais do terreno de jogo”.

Segundo Castelo (1994) e Garganta (1997) existem três MJO fundamentais: contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional. No quadro 1 serão resumidas as características que, segundo Garganta (1997), compõem os métodos de jogo ofensivos fundamentais.

Tabela 1. Características dos Métodos de Jogo Ofensivo (Adaptado de Garganta, 1997).

Ataque Posicional (AP)	Ataque Rápido (AR)	Contra-Ataque (CA)
Bola recuperada em qualquer zona do terreno; Equipa adversária equilibrada defensivamente.	Bola recuperada em qualquer zona do terreno; Equipa adversária equilibrada defensivamente.	Bola recuperada no meio campo defensivo; Equipa adversária encontra-se avançada no terreno de jogo e desequilibrada defensivamente.
Circulação da bola mais em largura do que em profundidade; PASSES curtos e desmarcação de apoio.	Circulação da bola em largura e em profundidade; PASSES rápidos, curtos e longos alternados; Desmarcações de rutura.	Circulação da bola mais em profundidade do que em largura; PASSES longos e para a frente preferencialmente; Desmarcações de rutura.
Realiza acima de 7 passes.	PASSES realizados não ultrapassam os 7.	Realiza abaixo dos 5 passes.
Tempo de realização do ataque elevado (acima de 18')	Tempo de realização do ataque não ultrapassa, em média, os 18'.	Transição rápida da zona de conquista da bola para a zona de finalização; Tempo de realização do ataque baixo (igual ou inferior a 12').
Ritmo de jogo lento comparativamente aos outros; Menor velocidade de circulação da bola e de jogadores.	Ritmo de jogo elevado (elevada circulação da bola e de jogadores).	Ritmo de jogo elevado (elevada circulação da bola e de jogadores).

Cabezón e Fernández (1996) afirmam que a combinação de ataques rápidos com o envolvimento de poucos jogadores induz um alto nível de eficácia. Deste modo, estes autores confirmaram nos seus estudos sobre campeonato espanhol que 68% dos golos foram marcados em AR e 32% em AP. Esta afirmação parece estar de acordo com um estudo de Wrzos (1981) em que analisou as ações ofensivas no mundial de 1978. Concluiu que 88% dessas ações se processavam através de ataque

rápido. Também Castelo (1994), na observação de 549 sequências ofensivas que originaram golo em finais de Campeonatos do Mundo e da Europa, menciona que 42% dessas ações se produzem através de ataque rápido e 21% através de ataque posicional e contra-ataque. Parece existir a preocupação por parte das equipas em transportar a bola para as zonas decisivas do terreno de modo a ser mais previsível a marcação de golos.

Por outro lado, estudos de Sleziowski (1987) e Silva (1998) parecem contrapor os valores anteriores. Referem uma ligeira supremacia dos ataques posicionais, logo seguido pelo ataque rápido. Apenas Dufour (1993) aponta valores bastante superiores (88%) do ataque posicional comparativamente ao ataque rápido (12%), no estudo sobre o Campeonato do Mundo 1990 em Itália. Estas diferenças poderão em parte ser explicadas, como refere Garganta (1997), não só pelos diferentes tipos de amostras utilizadas nos trabalhos, mas acima de tudo pelos problemas na definição dos diferentes métodos de jogo ofensivo.

Quando se comparam diferentes níveis competitivos das equipas, obtêm-se resultados curiosos. Em investigações efetuadas por Castelo (1996) e Silva (1998), concluiu-se que as equipas de nível superior parecem adotar preferencialmente o ataque rápido e em seguida o ataque posicional. As equipas de nível inferior adotam preferencialmente o contra-ataque (Silva, 1998). Em estudos com equipas portuguesas, Mendes (2002) e Ribeiro (2003) concluíram também que o ataque rápido era o método ofensivo mais vezes utilizado nas equipas que observaram.

- ii. **As Bolas Paradas (BP).** Os lances de bola parada assumem, hoje em dia, uma preponderância cada vez maior no panorama futebolístico internacional. Estão muitas vezes associadas a ações que conduziram à obtenção de sucesso. Nas competições ao mais alto nível, onde o grau de competência das equipas é muitas vezes semelhante, os golos marcados através de bola parada acarretam um peso maior e quase decisivo. De facto, um estudo de Jinshan et al. (1993) sobre os golos num Campeonato do Mundo de Futebol, parece reforçar essa ideia. O autor refere que de todos os golos obtidos, 32,2% foram alcançados através de bolas paradas. Um resultado próximo foi o que conferiu Castelo (1996) em observação de finais de Campeonatos do Mundo e da Europa. O autor afirma que 27% dos golos totalizados foram de bola parada, dos quais 12% foram de livre, 9% de grande penalidade, 5% de canto e 1% de lançamento lateral. Resultados idênticos foram os observados por Cherry (2000) no Campeonato do Mundo de 1998. O autor assegura que 25% dos golos da competição foram conseguidos com jogadas de bola parada, em que a maioria deles fora conseguida de grande penalidade. Daqui se deduz a importância que este tipo de lances veem conseguindo alcançar no quadro do Futebol internacional, muitas vezes com grande influência na obtenção de sucesso das equipas. O processo de recolha, tratamento e análise dos dados obtidos

a partir da observação do jogo, é considerado cada vez mais, como um elemento determinante na obtenção de melhores resultados das equipas e dos jogadores (Garganta, 1997). Para Bezerra (1995), a gravação com recurso a imagens de vídeo faculta a visualização das sequências de jogo através de diferentes velocidades, permitindo a análise de pormenores do jogo no tempo e espaço corretos sem o desvirtuar. Segundo Garganta (1997), esses recursos constituem, no seu conjunto, um universo muito importante, pela qualidade, quantidade e diversidade de informação que dispõem. O autor afirma ainda que uma maior exatidão na recolha dos dados minimiza eventuais erros de análise futura. Para a realização deste estudo, foi efetuada uma pesquisa bibliográfica e documental, bem como uma observação sistemática e indireta de imagens gravadas, auxiliadas por software de reprodução de imagens virtuais. Para além disso, elaborámos também uma ficha de observação para registo de ações efetuadas pelas equipas, nomeadamente nas sequências que originaram golo.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Caracterização da Amostra

Foi para nós vantajoso neste estudo tentar contextualizar as ações de jogo das equipas de alto nível competitivo com a preocupação na busca de padrões de ação que nos permitissem deduzir alguns comportamentos comuns nas equipas no momento de criação das jogadas de golo. Pois segundo Garganta (1995), é importante saber como as equipas de elite jogam, uma vez que constituem o expoente máximo do conteúdo técnico-tático individual e coletivo do jogo.

A amostra deste trabalho é constituída pelos cento e quarenta e cinco (145) golos marcados nos sessenta e quatro (64) jogos realizados pelas dezasseis equipas presentes no Campeonato do Mundo da África do Sul 2010 na fase de grupos, oitavos de final, quartos de final, meias finais e finais (Tabela 2 ,3 e 4).

Tabela 2. Jogos e resultados na fase de grupo.

Grupo A		Grupo B	
África do Sul vs México	1 - 1	Argentina vs Nigéria	1 - 0
Uruguai vs França	0 - 0	Coreia do Sul vs Grécia	2 - 0
África do Sul vs Uruguai	0 - 3	Grécia vs Nigéria	2 - 1
França vs México	0 - 2	Argentina vs Coreia do Sul	4 - 1
México vs Uruguai	0 - 1	Nigéria vs Coreia do Sul	2 - 2
França vs África do Sul	1 - 2	Grécia vs Argentina	0 - 2
Grupo C		Grupo D	
Inglaterra vs EUA	1 - 1	Alemanha vs Austrália	4 - 0
Argélia vs Eslovénia	0 - 1	Sérvia vs Gana	0 - 1
Eslovénia vs EUA	2 - 2	Alemanha vs Sérvia	0 - 1
Inglaterra vs Argélia	0 - 0	Gana vs Austrália	1 - 1
Eslovénia vs Inglaterra	0 - 1	Gana vs Alemanha	0 - 1
EUA vs Argélia	1 - 0	Austrália vs Sérvia	2 - 1
Grupo E		Grupo F	
Holanda vs Dinamarca	2 - 0	Itália vs Paraguai	1 - 1
Japão vs Camarões	1 - 0	Nova Zelândia vs Eslováquia	1 - 1
Holanda vs Japão	1 - 0	Eslováquia vs Paraguai	0 - 2
Camarões vs Dinamarca	1 - 2	Itália vs Nova Zelândia	1 - 1
Dinamarca vs Japão	1 - 3	Eslováquia vs Itália	3 - 2
Camarões vs Holanda	1 - 2	Paraguai vs Nova Zelândia	0 - 0
Grupo G		Grupo H	
Costa do Marfim vs Portugal	0 - 0	Honduras vs Chile	0 - 1
Brasil vs Coreia do Norte	2 - 1	Espanha vs Suíça	0 - 1
Brasil vs Costa do Marfim	3 - 1	Chile vs Suíça	1 - 0
Portugal vs Coreia do Norte	7 - 0	Espanha vs Honduras	2 - 0
Portugal vs Brasil	0 - 0	Chile vs Espanha	1 - 2
Coreia do Norte vs Costa do Marfim	0 - 3	Suíça vs Honduras	0 - 0

Tabela 3. Jogos e resultados nas fases finais (Oitavos de final e Quartos de final)

Oitavos de Final		Quartos de Final	
Uruguai vs Coreia do Sul	2 - 1	Uruguai vs Gana	1 - 1, g.p. 4 - 2
Argentina vs México	3 - 1	Argentina vs Alemanha	0 - 4
EUA vs Gana	1 - 1, gp. 1 - 2	Holanda vs Brasil	2 - 1
Alemanha vs Inglaterra	4 - 1	Paraguai vs Espanha	0 - 1
Holanda vs Eslováquia	2 - 1		
Paraguai vs Japão	0 - 0, g.p. 5 - 3		
Brasil vs Chile	3 - 0		
Espanha vs Portugal	1 - 0		

Tabela 4. Jogo e resultado da atribuição das meias-finais, terceiro lugar e final

Meias-Finais	
Uruguai vs Holanda	2 - 3
Alemanha vs Espanha	0 - 1
Terceiro lugar	
Uruguai vs Alemanha	2 - 3
Final	
Holanda vs Espanha	0 - 0, p. 0 - 1

Dividimos as equipas em dois grupos: **Grupo 1 (G1)** e **Grupo 2 (G2)**.

- **Grupo 1** são todas as equipas que atingiram pelo menos os oitavos de final da competição (Alemanha, Argentina, Brasil, Chile, Coreia do Sul, Eslováquia, Espanha, Estados Unidos, Gana, Holanda, Japão, México, Paraguai, Portugal e Uruguai).
- **Grupo 2** são todas as equipas que foram eliminadas na fase de grupos (África do Sul, Argélia, Austrália, Camarões, Coreia do Norte, Costa do Marfim, Dinamarca, Eslovénia, França, Grécia, Honduras, Itália, Nigéria, Nova Zelândia, Sérvia e Suíça). As Seleções da Argélia e Honduras não marcaram nenhum gol no Campeonato do Mundo de 2010

A separação das seleções em dois grupos relacionou-se com o facto de se tentarem observar diferenças relevantes na construção dos processos ofensivos. Assim, o apuramento das mesmas para os oitavos de final da competição pareceu-nos ser um critério apropriado para a elaboração do nosso estudo.

Realizamos ainda a divisão dos momentos: **G** e **F**.

- Momento **G** são os golos obtidos pelas equipas do Grupo 1 na fase de grupos
- Momento **F**, os golos obtidos pelo Grupo 1 nas fases finais.

3.2. Explicitação das Variáveis

Para a análise das sequências que foram finalizadas com êxito total, isto é, o golo, decidimos fazer uma seleção de variáveis que nosso entender fossem as mais indicadas para a realização do nosso trabalho, as quais são apresentadas de seguida.

- **Tempo de Realização do Ataque (TRA)**

Entende-se por TRA o período de tempo entre o início do processo ofensivo (SOFG) e a sua conclusão (Garganta, 1997).

- **Velocidade de Transmissão da Bola (VTB)**

Entende-se por VTB a velocidade com que a bola é transmitida entre jogadores da mesma equipa na mesma SOFG. É calculada a partir do quociente entre o número de bolas recebidas (NR) e o número de contactos (NC) realizados ($VTB=NR/NC$). O seu valor varia entre 0 e 1, sendo que, quanto mais se aproximar da unidade mais rápida é considerada a transmissão da bola.

- **Frequência de Utilização Corredores (FUC), No de Variações de Corredor (NVC)**

A FUC relaciona-se com a identificação dos corredores utilizados durante uma sequência ofensiva finalizada em golo. Por NVC entende-se o número de vezes em que a bola transita de um corredor para outro através de um passe (Garganta, 1997).

- **Zona de Finalização (ZF)**

Pode-se considerar por ZF a zona do terreno onde foi realizado o remate. A zona PA corresponde exclusivamente à área de baliza. A zona GA refere-se ao restante espaço da área exceto a área de baliza. A zona FA relaciona-se com o espaço exterior à grande área.

- **Zona Utilizada para o Último Passe (ZUP)**

Por ZUP entende-se a zona do terreno a partir do qual foi efetuado o último passe. Considera-se o último passe, aquele que é efetuado para o jogador que concretiza o remate (Silva, 1998).

- **Zona para onde foi dirigido o Último Passe (ZDP)**

Por ZDP entende-se a zona do terreno para onde é dirigido o último passe antes de se finalizar a SOFG.

- **Número de Jogadores envolvidos na Sequência Ofensiva (NJ)**

Entende-se por NJ, o número de jogadores que contactam com a bola, independentemente do número de vezes que o façam no decorrer da SOFG (Cunha, 1999).

- **Número de passes (NP);**

Por NP entende-se o número de transmissões da bola entre elementos da mesma equipa desde o momento da aquisição da posse da bola até ao final da sequência ofensiva (Garganta, 1997).

Método de Jogo Ofensivo (MJO)

Entende-se por MJO a forma como a equipa desenvolve o processo ofensivo (Garganta, 1997). De acordo com Castelo (1994) e Garganta (1997) são considerados três métodos básicos: Contra-Ataque (CA), Ataque Rápido (AR) e Ataque Posicional (AP).

- **Contra-Ataque** – Após a conquista da bola no meio campo defensivo, deve-se procurar chegar o mais rapidamente possível à baliza adversária, sem possibilitar que a equipa contrária se organize defensivamente. A equipa contrária encontra-se desequilibrada do ponto de vista defensivo e avançada no terreno. Utilizam-se sobretudo passes longos e com uma circulação de bola mais em profundidade do que em largura. Os passes caracterizam-se por serem poucos (no máximo cinco) e longos. Verifica-se uma rápida transição da zona da conquista da bola para as zonas de finalização, logo o tempo de realização do ataque apresenta o máximo de doze segundos.
- **Ataque Rápido** – Difere do contra-ataque, acima de tudo pela fase de criação e finalização do processo ofensivo ter a equipa contrária já em organização defensiva. A bola é recuperada tanto no meio campo ofensivo como defensivo. A circulação da bola é feita tanto em profundidade como em largura, com passes rápidos, curtos, longos e acompanhados de desmarcações de rutura. Realizam-se no máximo sete passes. O tempo máximo de ataque não ultrapassa os dezoito segundos.
- **Ataque Posicional** – A fase de construção das ações ofensivas é mais demorada, sendo que a transição defesa-ataque se baseia em passes curtos, desmarcações de apoio e coberturas ofensivas. A bola pode ser conquistada no meio campo defensivo ou ofensivo, estando a equipa contrária organizada e equilibrada defensivamente. As ações de ataque assentam em passes curtos e desmarcações de apoio. Realizam-se normalmente acima de sete passes por ação ofensiva, demorando esta mais do que dezoito segundos.

Salientamos o facto de os critérios que definem os Métodos de Jogo Ofensivo não serem “estanques”. Isto é, uma sequência ofensiva pode não denotar, aparentemente, características de CA, AR ou AP e no entanto poder sê-lo em função da conjugação das diversas variáveis que a constituem.

Por exemplo, o tempo de realização do ataque, o tipo/número de passe utilizado ou o número de jogadores envolvidos podem, numa determinada

jogada, exibir valores inferiores ou superiores com o que está definido na literatura para um determinado método de jogo ofensivo. No entanto, em função da interligação das variáveis e indicadores (organização defensiva adversária, existente ou não e em que local está colocada; zonas do terreno onde são desenvolvidas as ações; ritmo de jogo e velocidade das ações) pode ser considerado como um método de jogo ofensivo diferente.

Categorização do Processo Ofensivo

Início do Processo Ofensivo (IPO)

Consideramos o Início de Processo Ofensivo (IPO) sempre que a equipa até então, não possuidora da bola, a consegue recuperar passando a estar na posse da mesma (quer de forma direta - no decorrer do jogo sem que qualquer infração regulamentar tenha sido sancionada. Ou indireta - por infração às leis do jogo por parte do adversário, seja por falta atacante ou fora-de-jogo). O IPO acontece quando se verifica uma recuperação de bola, de formam direta ou indireta, e o portador: 1) realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; 2) executa um passe positivo (permite manter a posse de bola); 3) realiza um remate (finalização).

Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)

São todas as intervenções motoras que um jogador e companheiros da mesma equipa (coletivo) realizam para manter de forma controlada, em termos técnico-táticos, a posse de bola, e estar em disposição de dar continuidade ao processo ofensivo, na tentativa de: 1) conservar a bola; 2) progredir com a bola para a baliza adversária; 3) desequilibrar a defesa adversária e tentar marcar golo (Bayer, 1994).

Finalização do Processo Ofensivo (FPO)

Consideramos que a equipa finaliza o processo ofensivo quando se concretiza a situações seguidamente apresentadas, com um final eficaz.

- Remate com obtenção de golo: O processo ofensivo culmina com a obtenção de um remate efetuado por um jogador da equipa atacante, que atinge o alvo (baliza adversário), devidamente validado pelo árbitro.

Eventos Intencionais em posse de bola

Foram considerados os seguintes eventos na análise do estudo:

Controlo

Um jogador tem controlo da bola, quando nos 2-3 passos seguintes à receção é capaz de fazer um dos seguintes Eventos Intencionais (EI): passe, condução de bola, alívio, receção de bola, drible ou remate. Um "não-controlo" estará sempre presente antes de um Contacto Neutro.

Receção

Toque de bola realizado por um jogador após ter recebido a bola vinda de outro jogador (colega de equipa ou adversário). É caracterizado por ser um leve toque na bola, com objetivo de a manter por perto e não passá-la para outro jogador.

Condução de bola

São leves toques na bola que mantêm perto do jogador. É utilizada pelo jogador para controlar a bola junto de si enquanto se desloca com a posse da mesma, sem intenção de a passar para outro jogador.

Passe

É um toque de bola relativamente forte feito por um jogador, na direção de um colega da mesma equipa, com o objetivo de lhe entregar a posse da mesma.

Lançamento (com as mãos)

Todos os passes e/ou reposição em jogo efetuadas com as mãos, sejam elas pelo guarda-redes ou qualquer outro jogador.

Eventos em Simultâneo

Os Eventos em simultâneo (ES) descrevem as ações que acontecem ao mesmo tempo que um EI. Existem vários tipos de ES referindo apenas as situações de bola parada.

Situação de bola parada

Existem sete tipos de "Situações de bola parada": canto, lançamento de linha lateral, pontapé de baliza, livre direto, livre indireto, e outros (início de parte, bola ao solo). Todos estes eventos são decididos pelo árbitro.

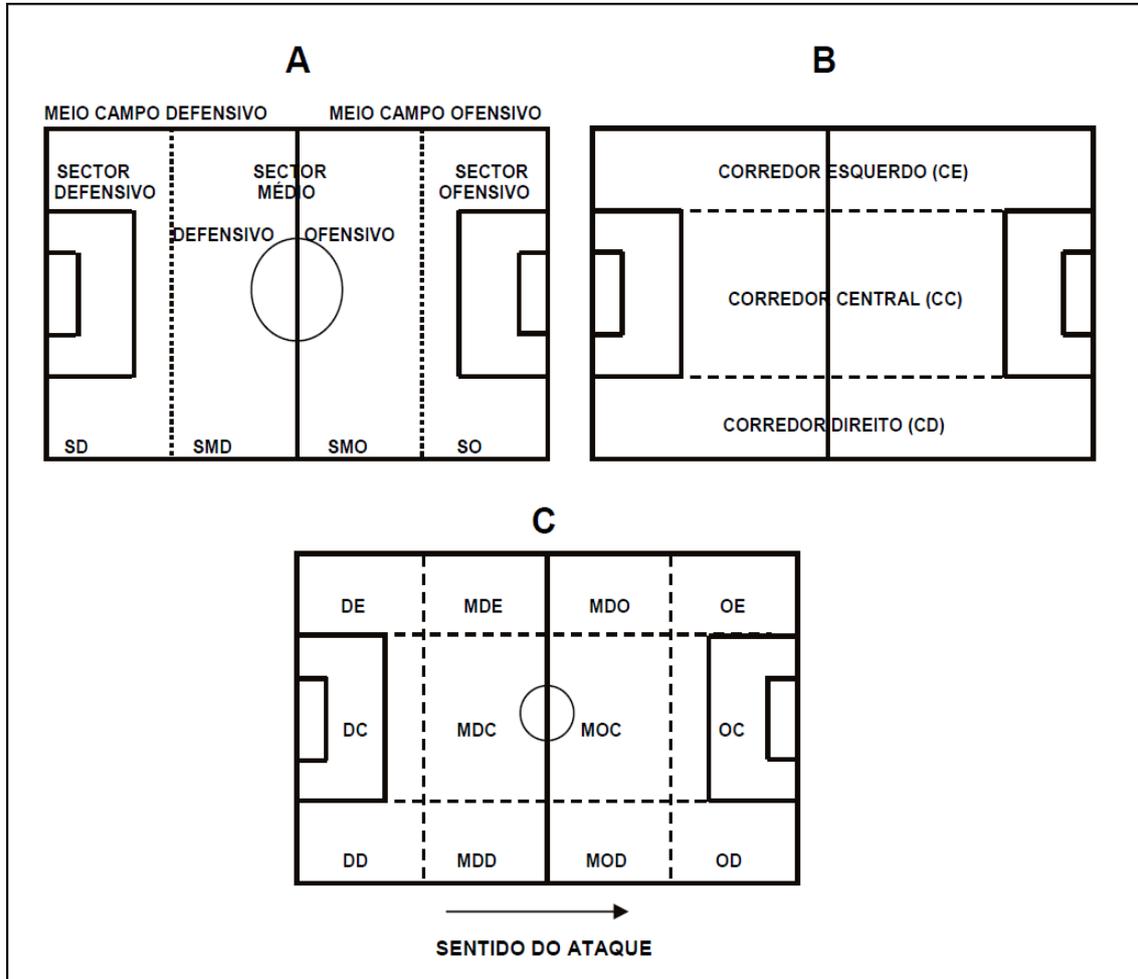
3.3. Registo dos Dados

Após a definição da amostra e das variáveis efetuámos a recolha dos dados. Para procedermos à localização e contextualização do jogador e da equipa no espaço de jogo, recorreremos a um campograma (Figura 1C) ou modelo topográfico de divisão do terreno em doze zonas distintas. Essa divisão foi resultante da justaposição da divisão transversal do terreno de jogo (Figura 1A) em quatro sectores (sector defensivo, sector médio defensivo, sector médio ofensivo e sector ofensivo) com a divisão longitudinal (Figura 1B) em três corredores (corredor esquerdo, corredor central e corredor direito) tal como se pode observar abaixo na Figura 1.

A adoção deste campograma, com os corredores laterais a serem delimitados pelas linhas laterais da grande área, relaciona-se o objetivo do

nosso trabalho. Isto é, sendo os corredores laterais mais estreitos, pensamos conseguir perceber de um modo mais claro os comportamentos específicos e mais característicos das zonas laterais do campo. De outro modo, muitas das ações desenvolvidas nos corredores laterais seriam consideradas como ações do corredor central.

Figura 1: Campograma – Divisão do terreno de jogo em 12 zonas distintas.



Legenda: Zona defensiva direita (DD), Zona defensiva central (DC), Zona defensiva esquerda (DE), Zona média defensiva direita (MDD), Zona média defensiva central (MDC), Zona média defensiva esquerda (MDE), Zona média ofensiva direita (MOD), Zona média ofensiva central (MOC), Zona média ofensiva esquerda (MOE), Zona ofensiva direita (OD), Zona ofensiva central (OC) e Zona ofensiva esquerda (OE). Adaptado Garganta (1997).

3.4. Fiabilidade Intra-observador

Concluída a seleção e definição das variáveis a observar no nosso estudo, asseguramos a fiabilidade dos resultados obtidos através da determinação da fiabilidade intra-observador.

Para verificar a fiabilidade intra-observador comparam-se os valores encontrados em duas observações efetuadas pelo mesmo observador. No nosso caso realizámos as duas observações com um intervalo de tempo de duas semanas. Este teste tenta assegurar a fiabilidade dos resultados na medida em que, face à mesma situação, ainda que em momentos distintos, o observador pode obter resultados díspares.

Este método foi apurado pela fórmula de Heinz e Zender (1956) e Bellack et al. (1966), citado por Garganta (1997), como se pode observar na Figura 2. Tem por base a relação percentual entre o número de acordos e desacordos registados.

$$\text{ÍNDICE DE FIDELIDADE} = \frac{\text{N}^\circ \text{ DE ACORDOS}}{\text{N}^\circ \text{ DE ACORDOS} + \text{N}^\circ \text{ DE DESACORDOS}} \times 100$$

Figura 2: Índice de Fiabilidade dos resultados

Relativamente aos resultados encontrados para cada uma das variáveis (Tabela 6) os valores variaram entre 90,4% e 100%, atestando a fiabilidade dos resultados da amostra.

Tabela 5. Índice de fiabilidade das diferentes variáveis.

Variáveis	Índice de Fiabilidade %
TRA	100
VTB	95,6
FUC	100
NVC	100
ZF	100
ZUP	100
ZDP	100
NJ	100
NP	90,4
MJO	96,7

3.5. Procedimentos Estatísticos e Instrumentais

Para a análise e caracterização das variáveis envolvidas neste estudo, foram utilizados métodos de estatística descritiva como a média, a percentagem e o desvio padrão. Foi utilizado também o programa “Windows Excel” para a realização do tratamento estatístico e apuro de resultados.

Os instrumentos utilizados foram:

- PC portátil;
- Impressora HP officejet 5510;
- Cronómetro;
- Grelhas de observação e registo.

4.1. Caracterização geral dos golos do Mundial 2010

Neste Campeonato do Mundo de 2010 realizado na África do Sul efetuaram-se sessenta e quatro (64) jogos e marcaram-se cento e quarenta e cinco golos (145). Da amostra total verificámos que cento e nove golos (109), ou seja, 75,2% foram concretizados em Sequências Ofensiva Finalizada em Golo (SOFG) e trinta e seis golos (36), que correspondem a 24,8% obtidos através de lances de bola parada (BP).

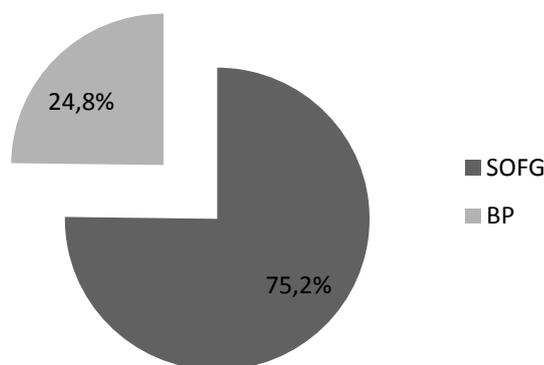


Figura 3. Percentagem de golos obtidos através de SOFG e BP (n=145).

A média de golos por jogo alcançada durante o torneio foi de 2,26.

O resultado mais frequente foi o 1 – 0 e ocorreu em onze partidas. A Alemanha foi a seleção mais concretizadora somando dezasseis tentos em sete encontros sendo também a seleção com melhor média de golos por jogo (2,29). As equipas da Argélia e Honduras não marcaram qualquer golo. Existiram oito seleções que marcaram por três vezes sendo a obtenção de golos mais frequente. Portugal apresentou a defesa mais segura, sofrendo apenas um golo em quatro jogos, logo seguido pela Espanha com dois golos sofridos em sete jogos. A seleção com mais golos sofridos foi a Coreia do Norte com doze golos.

De todos os jogos disputados, em cinquenta e um deles (80%) foram marcados até três golos por jogo. Apenas em treze jogos realizados (20%) foram marcados mais do que três golos. No ranking das seleções mais concretizadoras deste Mundial, em primeiro lugar aparece a Alemanha com dezasseis golos, seguida da Holanda com doze golos. Abaixo surgem as equipas do Uruguai com onze, Argentina com dez e Brasil com nove golos marcados. Relativamente a partidas com mais golos, destacam-se um jogo

onde foi obtido o máximo de sete golos e cinco jogos com obtenção de cinco golos cada. Esses jogos foram:

- Portugal (7-0) Coreia do Norte na fase de grupos;
- Argentina (4-1) Coreia do Sul na fase de grupos;
- Eslováquia (4-1) Itália na fase de grupos;
- Alemanha (4-1) Inglaterra nos oitavos de final;
- Uruguai (2-3) Holanda nas meias-finais.
- Alemanha (3-2) Uruguai no 3º lugar.

4.2. Variáveis Observadas

As variáveis consideradas para a realização do nosso estudo centraram-se acima de tudo na observação das sequências ofensivas dos cento e nove (109) golos marcados em jogo contínuo. Os restantes trinta e seis (36) golos foram obtidos através de lances de bola parada, sendo a sua análise realizada exclusivamente no ponto relativo a este aspeto.

4.2.1. Tempo de Realização do Ataque (TRA)

A finalidade de qualquer ação ofensiva é provocar um efeito surpresa na tentativa de explorar o desequilíbrio induzido no dispositivo adversário (Gréhaigne, 2001). Desse modo, a velocidade de execução das ações coletivas e individuais vai ser preponderante para a obtenção do golo.

Através da análise da figura 4, podemos verificar que os tempos de realização do ataque (TRA) em sequências finalizadas com golo variaram entre os quatro e os cinquenta e sete segundos, sendo que o tempo médio obtido neste estudo foi de 17,8 segundos para a totalidade das equipas presentes.

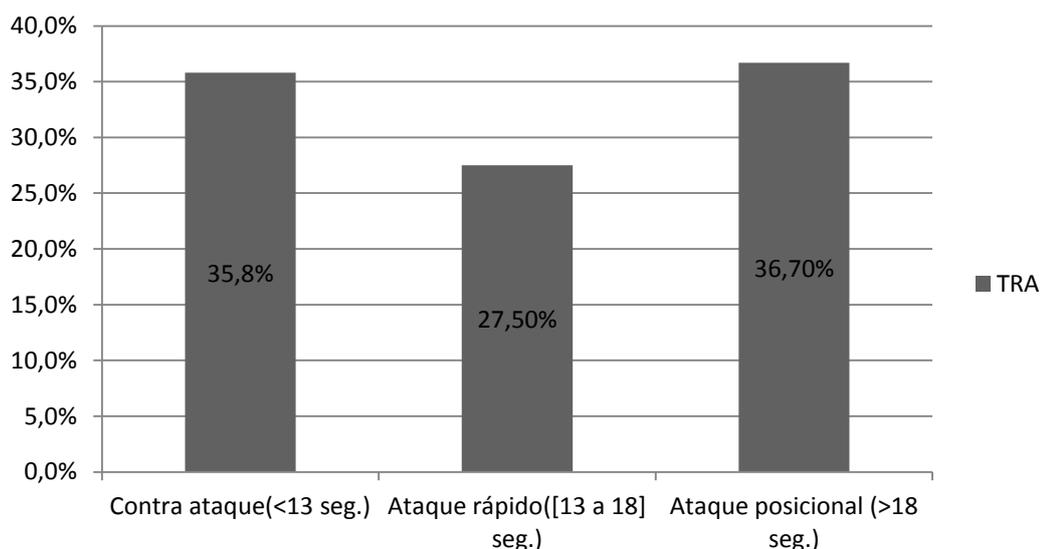


Figura 4. Percentagem de golos obtidos nos intervalos de <13, 13 a 18 e >18 (n=109).

Categorizando os TRA em intervalos e respetivas percentagens, [4 a 12] (35,8%), [13 a 18] (27,5%) e [19 a 57] (36,7%) apercebemo-nos de uma uniformidade dos valores nos vários intervalos.

Observamos a marcação de trinta e nove (39) golos no intervalo de tempo de quatro a doze segundos [4 a 12], trinta e dois (32) golos no intervalo de treze a dezoito segundos [13 a 18] e trinta e oito (38) golos no intervalo de dezanove a cinquenta e sete segundo [19 a 57].

Interessa analisar o processo ofensivo de um modo mais abrangente, salientando que existe variação dos tempos nos vários MJO. Os golos marcados em CA variam entre os sete (7) e os dezanove (19) segundos, os AR variam entre os quatro e os vinte e seis (26) segundos e o AP varia entre os quinze (15) e os cinquenta e sete (57) segundos.

Relativamente à média do TRA entre as equipas que passaram às fases finais (Grupo 1 G) e as equipas que ficaram na fase de grupos (grupo 2) no conjunto de golos realizados apenas durante a fase de grupos, constatamos, pela análise da figura 5, que o grupo 2 tem uma média de 19,9 segundos superior à média do grupo 1 G que apresenta o valor de 17,3 segundos. Garganta (1997) diz, que as equipas de sucesso apostam preferencialmente num estilo de jogo indireto aproveitado a largura e a profundidade do campo como meio de impor variação e imprevisibilidade ao seu jogo, arrastando logicamente um TRA mais elevado, verificamos, que neste caso, as equipas do grupo 1 G têm uma média inferior, ou seja, são mais rápidas a marcar golos que as equipas do grupo 2.

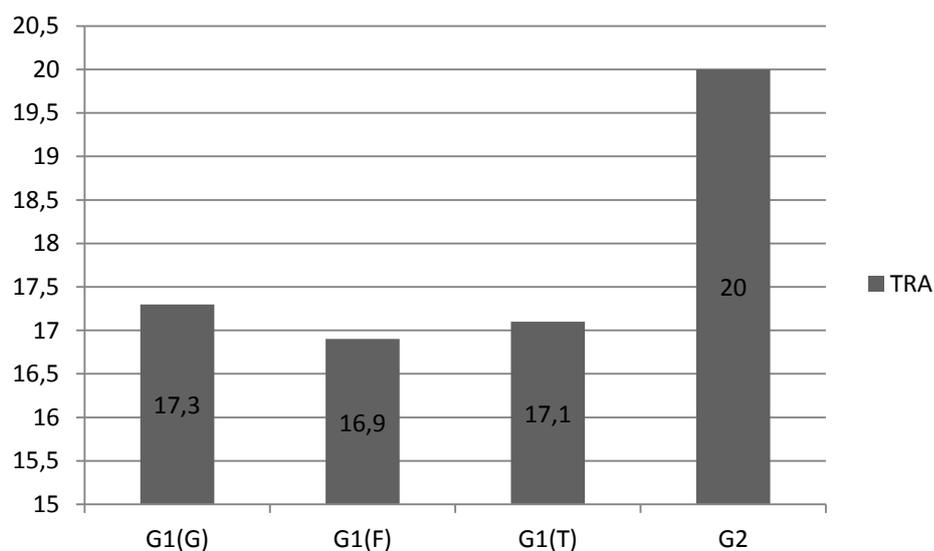


Figura 5. Tempo média entre a recuperação e o golo obtido em G1(G), G1(F), G1(Total) e G2. (TRA – Tempo de Realização do Ataque).

Analisando desta feita os golos obtidos nos momentos G e F pelas equipas do grupo 1 verificamos pela figura 5 que os golos no momento G apresentam uma média de 17,3 segundos e no momento F de 16,9 segundo. Constatamos que a obtenção de golos nas fases finais exige uma maior rapidez em relação à fase de grupos. Verificamos então a necessidade de maior rapidez nos processos ofensivos para se conseguir obter golo.

4.2.2. Velocidade de Transmissão da Bola (VTB)

As exigências do Futebol atual conduzem a estilos de jogo onde a velocidade das ações coletivas e individuais são requisito fundamental para o sucesso. Mas mais importante do que correr é o modo como se corre e o momento certo para o fazer (Carvalho, 2000). Os valores da velocidade de transmissão da bola variam entre 0 e 1, sendo tanto mais rápida quanto mais se aproximar da unidade. Analisando a figura 6, podemos observar que os valores médios para a VTB são praticamente idênticos entre grupos de níveis distintos. No entanto, as equipas do Grupo 1 G (0,43) apresentam valores médios ligeiramente inferiores aos do Grupo 2 (0,48). O Grupo 1 F apresente uma média de (0,44).

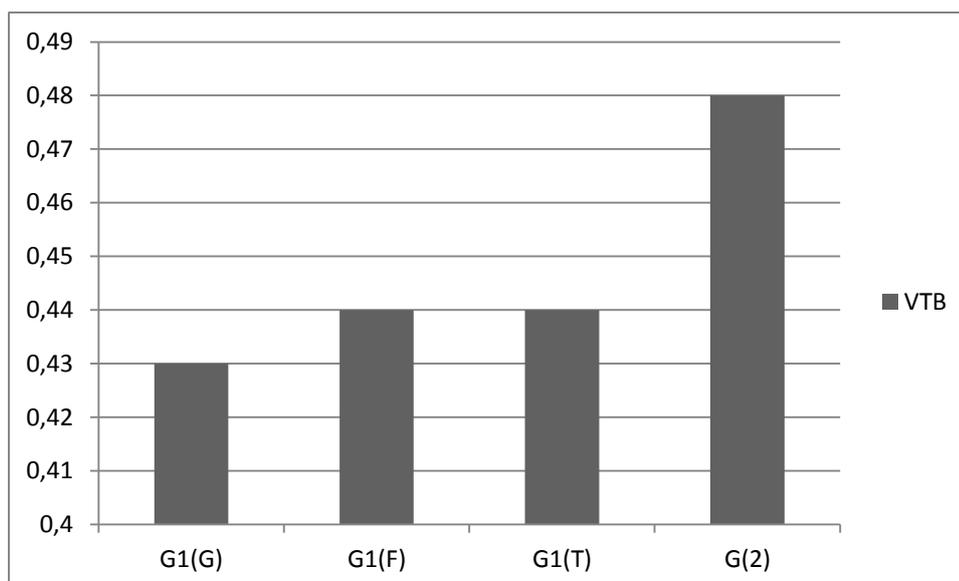


Figura 6. Tempo médio de Velocidade de Transmissão da Bola (VTB) em G1(G), G1(F), G1(T) e G2.

Estes dados são semelhantes mas ligeiramente superiores aos obtidos por Quarteu (1996), Oliveira (1996), Ribeiro (2003) e Reis (2004) nos seus estudos. Os dados recolhidos estão no entanto de acordo com as conclusões de Oliveira (1996) que mencionou não encontrar diferenças significativas entre equipas de níveis diferentes. Do nosso ponto de vista, a VTB não deverá ser analisada de um modo descontextualizado e isolado da realidade do jogo. Para Garganta (1997:223) o que interessa observar é “sobretudo a circulação tática baseada, quer no ritmo de trocas de bola, quer na exploração do espaço de jogo na transmissão da bola por parte dos jogadores”.

Guilherme Oliveira (2004) relativiza o conceito convencional de velocidade nas ações de jogo no Futebol afirmando que a realização das diversas ações de jogo tanto podem encontrar o êxito se forem executadas quase sem movimento como também a grande velocidade, dependendo do momento e do envolvimento em que são realizadas.

Na mesma linha, segundo José Mourinho (2003b), a antecipação das ações é importante para uma boa velocidade da bola. Esta só é garantida através de um bom jogo posicional e que transmita segurança a todos os jogadores. Eles sabem que em determinada posição há um jogador, e que sob o ponto de vista geométrico existe algo construído no terreno de jogo que lhes permite pensar antecipadamente. No que se refere aos valores médios de VTB evidenciados pelas diferentes equipas (Tabela 7), destacamos a seleção da Nova Zelândia como aquela que tem o valor mais elevado desta variável (1) e o Japão com o valor mais baixos (0,28).

Tabela 6. Valor médio da velocidade de transmissão da bola (número de toques na bola sobre o número de passes efetuados pela equipa na obtenção de um golo) pelas várias equipas em momentos diferentes da competição.

	Total	G	F
Alemanha	0,44	0,38	0,48
Argentina	0,45	0,38	0,54
Brasil	0,40	0,36	0,46
Chile	0,42	0,42	-
Coreia do sul	0,47	0,47	-
Eslováquia	0,46	0,46	-
Espanha	0,38	0,41	0,34
Estados Unidos	0,41	0,41	-
Gana	0,49	-	0,49
Holanda	0,43	0,44	0,42
Inglaterra	0,48	0,48	-
Japão	0,28	0,28	-
México	0,47	0,51	0,39
Paraguai	0,63	0,63	-
Portugal	0,45	0,45	-
Uruguai	0,42	0,43	0,41
Nova Zelândia	1,00	-	-
Suíça	0,67	-	-
Austrália	0,57	-	-
África do Sul	0,52	-	-
Grécia	0,45	-	-
Nigéria	0,43	-	-
França	0,42	-	-
Camarões	0,40	-	-
Coreia do norte	0,40	-	-
Sérvia	0,37	-	-
Costa do Marfim	0,36	-	-
Eslovénia	0,36	-	-
Dinamarca	0,35	-	-
Itália	0,35	-	-

Os dados mais interessantes de analisar são as diferentes médias entre as equipas que passaram às fases finais (grupo 1) nos dois momentos distintos, G e F. Aqui encontraram dois conjuntos de equipas interessantes:

- Alemanha, Argentina e Brasil aumentaram as suas médias do momento G para o momento F.
- Espanha, Holanda, México e Uruguai diminuíram as suas médias do momento G para o momento F.

Tani (2002) remete-nos para a noção de “timing”, mencionando que este conceito assume um papel preponderante na qualidade dos desempenhos desportivos. Isto é, a escolha do momento certo para decidir e sem pressa, pode resultar numa resposta adequada às situações em causa. A capacidade de leitura e adaptação das equipas às contingências do jogo, associado ao talento coletivo e individual para acelerar ou abrandar as suas ações pode ajudar a determinar o seu nível tático. Parece-nos que as diversas equipas presentes na competição interpretam a “velocidade” das suas ações de um

modo bastante diferente umas das outras. Podemos verificar nomeadamente que equipas que atingiram fases adiantadas da competição, tiveram o seu “sucesso relativo” jogando a diferentes “velocidades”. De acordo com Amieiro (2005), os princípios do bom Futebol, em que é fundamental correr e parar, acelerar e travar, antecipar e esperar, são opostos com aquilo que se denomina de “vertigem da pressa”. Esse aspeto revela o estado de impaciência dos jogadores e equipa em quererem fazer tudo de um modo apressado e fora de tempo.

A Espanha no último Europeu foi a seleção que apresentou o valor mais baixo nesta variável sendo que desta vez só voltou a ter o valor mais baixo apenas nas fases finais. Verificando-se uma derrota logo no jogo inaugural tenha deixado a equipa mais ansiosa voltando apenas para o seu padrão de jogo nas fases finais? Terá sido este, um dos aspetos que mais contribuiu para o seu sucesso? Terá sido a sua capacidade para abrandar e “jogar devagar” decisivo? Pois como refere Valdano (1998), a pausa é o segredo dos grandes jogadores e das grandes equipas.

4.2.3. Frequência de Utilização dos Corredores (FUC)

Relativamente aos resultados referentes à utilização dos corredores, podemos verificar através da figura 7 que em 49,5% das jogadas de golo (54 golos) foram utilizados dois corredores de jogo: o central e um dos laterais.

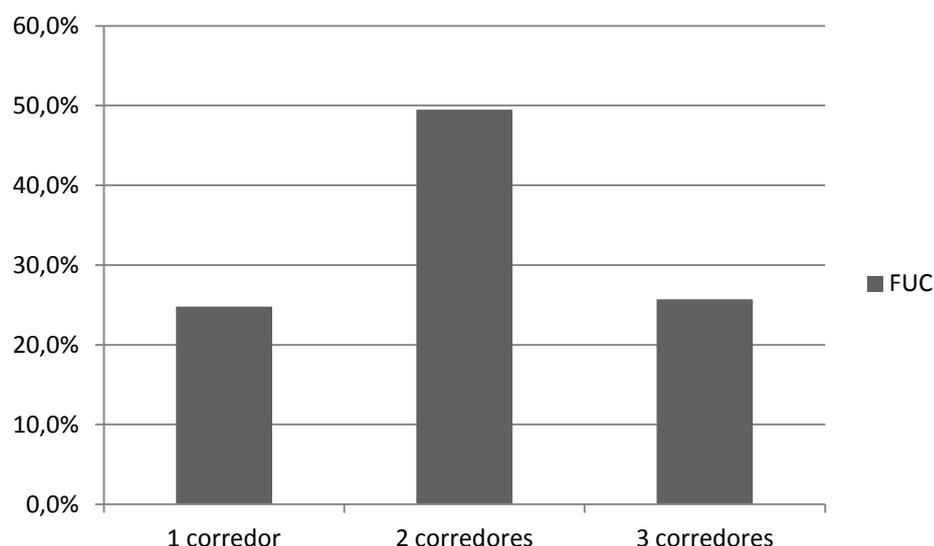


Figura 7. Percentagem de golos obtidos pelo número de corredores por onde a bola passou.

O corredor central foi utilizado de um modo exclusivo em 24,8% dos golos marcados, ou seja, em vinte sete (27) golos. Em 25,7% (28 golos) das sequências ofensivas observadas foram utilizados os três corredores do campo de jogo. De salientar que neste mundial existiu uma grande quantidade de

golos com a utilização dos três corredores. Em todos os estudos encontrados não existe referência de utilização tão elevada como esta. Associando esta variável com o tempo de realização do ataque (TRA) assistiu-se a um aumento da utilização horizontal do campo com do tempo de realização do ataque que origina o golo, estaremos na presença da modificação do estilo de jogo por parte das equipas?

Constatou-se por outro lado a uma diminuição das jogadas ofensivas que originam golo que utilizem dois corredores, mesmo assim, o espaço central do campo (leia-se corredor central) em conjunto com um dos corredores laterais continua a ser a forma de realização de golo mais frequente.

Em relação à utilização de apenas um corredor os dados são contrários aos obtidos por Cabezón e Fernández (1996) em que apuraram nos seus estudos que cerca de 60% dos golos marcados surgiram de jogadas desenvolvidas no corredor central. Os resultados que obtivemos no que se refere a esta variável estão também algo distantes dos apontados por Castelo (1994) e Quarteu (1996). Estas divergências podem contudo ser explicadas por eventuais diferenças na delimitação dos espaços e zonas de observação no campograma.

Numa análise entre grupos distintos pudemos desde logo constatar (figura 8) que a tendência de utilização dos corredores se manteve. Isto é, parece existir por parte das equipas de ambos os grupos a preferência pela utilização do corredor intermédio em conjunto com um dos corredores laterais na construção das suas jogadas de golo. Contudo, Verifica-se que começa a existir uma aproximação dos números, ou seja, uma divisão quase equilibrada da utilização de um, dois ou três corredores por parte das equipas do grupo 1 sugerindo, a nosso ver, uma maior maturidade das equipas com sucesso para aproveitamento e gerir as oportunidades existente, denominá-la-ia “inteligência coletiva” na gestão dos tempos e ritmos de jogo.

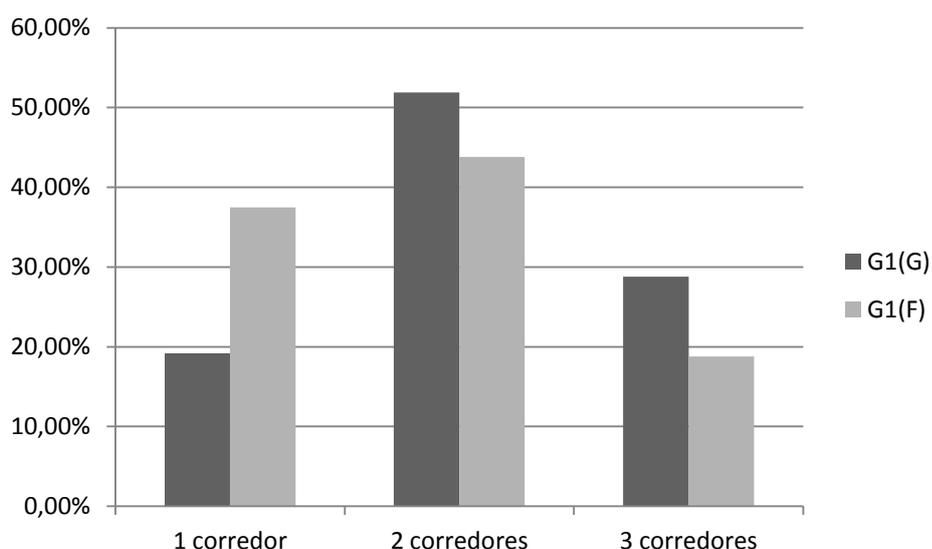


Figura 8. Percentagem de golos obtidos pelo número de corredores por onde a bola passou, demonstrada pelo Grupo 1 na fase de grupos (G) e na fase final(F).

Reparamos ainda na análise das diferentes percentagens obtidas pelo Grupo 1 nos diferentes momentos da competição G e F deparando numa tendência de aumento da percentagem dos golos marcados com a utilização do corredor centra e deste mais um corredor lateral no momento F. Aleando com o TRA analisado anteriormente, verificamos que do momento G para o momento F existe uma diminuição no tempo e utilização de corredores.

4.2.4. Número de Variações de Corredor (NVC)

O número médio de variações de corredor nas jogadas de golo alcançado na competição foi de 2. Este resultado aproxima-se dos valores observados por Cunha (1999) com cerca de 2,8. Através da figura 9, podemos concluir que o NVC nas jogadas que terminaram com êxito total se situou entre zero variações e as dez variações de corredor por sequência ofensiva.

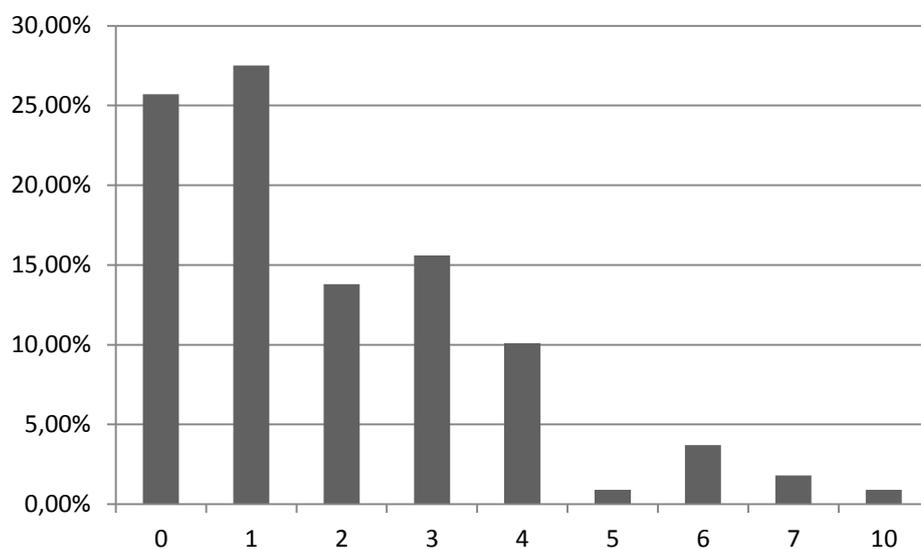


Figura 9. Percentagem de golos obtidos pelo número de vezes que a bola variou de corredor.

Como se pode observar, 27,5% dos golos (30 golos) foram precedidos de jogadas com apenas uma variação, seguidos de 25,7% (28 golos) com nenhuma variação, 15,6% (17 golos) com três variações, 13,8% (15 golos) com duas variações e 10,1% (11 golos) com quatro variações de corredor. Com um número significativamente menor aparece com 0,9% (1 golo) com cinco variações, 3,7% (4 golos) com seis variações, 1,8% (2 golos) com sete variações e 0,9% (1 golo) com dez variações de corredores.

As equipas adotaram nas suas sequências de golo, comportamentos mais objetivos, sem muitas variações de corredor. Para além disso, recorreram na maioria das ocasiões observadas, a dois dos corredores do terreno de jogo, complementando com ações de curta duração. De facto, cerca de 67% dos golos observados na competição foram construídos em jogadas compostas entre zero e duas variações de corredor.

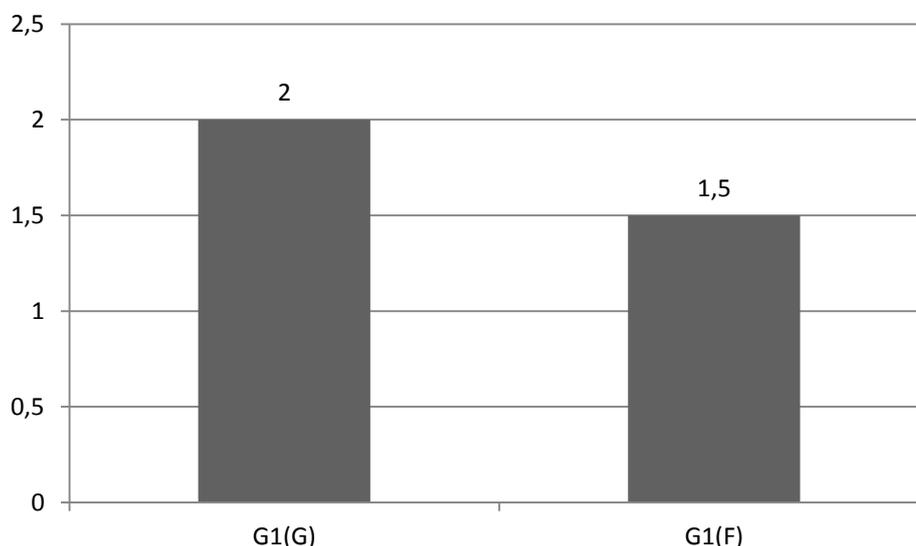


Figura 10. Valor médio de variação de corredor obtido pelo grupo 1 na fase de grupos (G) e na fase final (F).

O grupo 1 como se vê na figura 10, têm uma média superior de variação de corredor do momento G para o momento F, surgindo, na tendência já referida anteriormente de utilizar um jogo mais vertical e mais rápido no momento F em relação com o momento G.

4.2.5. Zonas de Finalização (ZF)

No que concerne às zonas de finalização das jogadas de golo, podemos constatar pela observação da figura 11 que a grande maioria dos golos (97), isto é, 89% foi obtida na zona OC. Os restantes golos dez (10) golos (9,2%) obtidos da zona MOC e dois (2) golos (1,8%) obtidos da zona MOE.

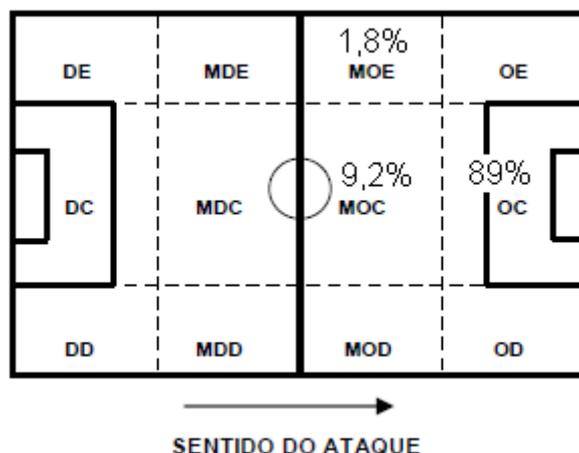


Figura 11. Percentagem de golos obtidos nas zonas de Finalização MOC, OC e MOE.

A diferença entre o grupo 1 e o grupo 2 foram os golos obtidos da zona MOE para o grupo 1. Curiosamente os golos efetuados na zona MOE foram realizados contra equipas do grupo 1.

Relativamente a outros estudos constatam-se precisamente o mesmo, os golos fora de área variam entre 10 a 20 por cento do total de golos dos respetivos campeonatos e provas competitivas.

4.2.6. Zona Utilizada para o Último Passe (ZUP)

Pelos dados recolhidos no nosso estudo concluímos que os últimos passes nas jogadas de golo tiveram a sua origem maioritariamente em dois sectores: o sector ofensivo e o sector médio ofensivo. Assim, podemos observar mais especificamente através da figura 12 que a zona mais utilizada para realizar a assistência para golo foi a zona ofensiva central (11). Foram marcados 40,4% dos golos com origem nesta zona. Apesar de ter existido um contributo importante de passes oriundos dos corredores laterais (24,7%), a maior parte das jogadas de golo tiveram o seu último passe realizado no corredor central (OC, MOC) com cerca de 74,3%, o que está de acordo com as afirmações e estudos de Pedrosa (1994), Cabezón e Fernández (1996) e Barros (2002).

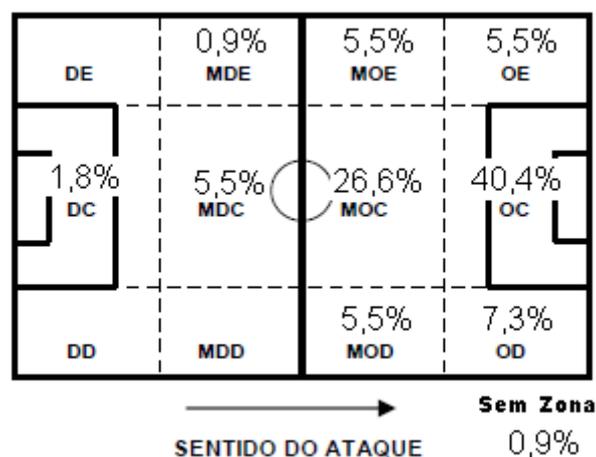


Figura 12. Percentagem de últimos passes com respectiva zona.

Relativamente às zonas mais avançadas do terreno (OC, OE, OD), verificamos que, apesar da zona central (OC) ser a mais decisiva ao nível de golos marcados, o somatório de golos marcados após passes efetuados a partir dos corredores (MDE, MOE, MOD, OE e OD) equivalem a 24,7%, o que denota a importância do jogo desenvolvido nos corredores laterais para a marcação de golos.

As equipas do Grupo 1 realizaram maioritariamente passes na zona ofensiva central, obtendo vinte golos (20), seguindo-se as zonas MOC, OD e OE sendo catorze, seis e três respetivamente. Foram marcados dois golos ainda com assistências oriundas da zona MOE e MOD.

Relativamente às equipas do Grupo 2, a zona ofensiva central foi igualmente a mais procurada para a realização desta ação técnico-tática, com onze (11) golos obtidos, logo seguido pela zona média ofensiva (OD) com a concretização de seis (6) golos.

Foi visível a maior propensão para a realização de assistências para golo nos sectores mais avançados do terreno, independentemente do nível a que pertencem as equipas.

4.2.7. Número de Jogadores envolvidos (NJ)

O número de jogadores envolvidos numa sequência ofensiva pode indicar o nível de complexidade do processo ofensivo de uma equipa. A média total de jogadores envolvidos nos processos ofensivos nesta competição foi de 4,7.

No nosso estudo observámos que as jogadas que deram origem aos golos envolveram entre um e dez jogadores. As jogadas com três e quatro elementos foram as mais utilizadas pelas equipas, equivalendo a 37,6% dos golos marcados. As sequências com cinco e sete jogadores (15,6%), seis

jogadores (13,8%) e dois jogadores (10,1%) situação logo a seguir. As sequências com oito jogadores (3,7%), um jogador (1,8%) e nove e dez jogadores (0,9%) foram as menos utilizadas.

Através da Figura 13 podemos constatar que 19,3% dos golos, isto é, vinte e um (21), foram marcados em ações ofensivas em que intervieram quatro jogadores e 18,3% (20 golos) em que intervieram três jogadores. Os processos ofensivos com mais sucesso nesta competição foram caracterizados por recorrerem, de um modo geral, a poucos elementos da equipa.

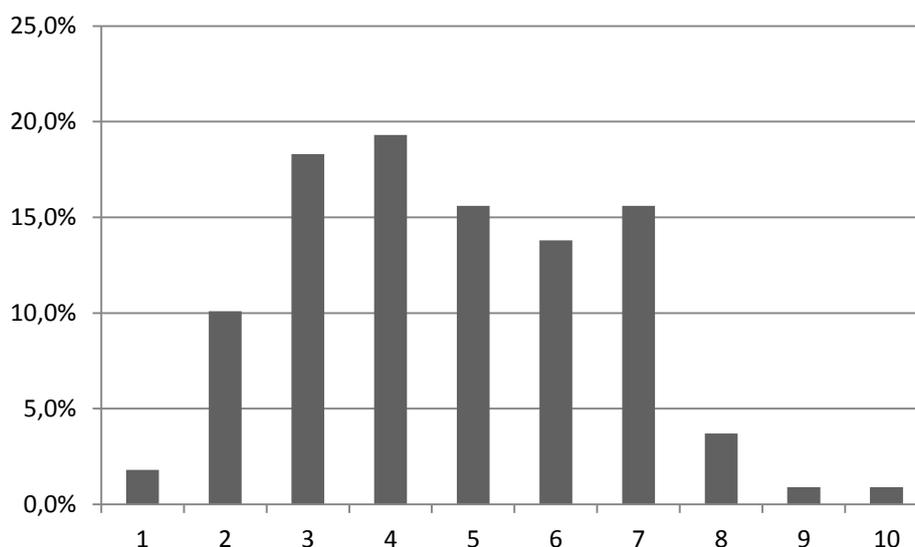


Figura 13. Percentagem de jogadores que participaram na obtenção do golo.

As diferenças entre os valores médios relativos ao NJ (Figura 14) entre o Grupo 1 G e o Grupo 2 são pouco diferentes, sendo a média do grupo 1 G ligeiramente maior. Em estudos anteriores como de Hélder Rodrigues 2009, refere que as equipas do Grupo 1, com uma média superior de jogadores envolvidos nas suas jogadas ofensivas, denotam uma maior complexidade de processos e opções. Isto pode criar uma maior imprevisibilidade às suas ações permitindo a superação das equipas adversárias e a finalização com êxito, isto é, conseguem colocar mais jogadores na mesma jogada de golo o que causa um maior envolvimento às suas ações ofensivas. De salientar contudo que os resultados de ambos os grupos estudados estão de acordo com os observados por outros autores, como estudos de Garganta et al. (1997), Costa (2005), Bergier e Buraczewski (2007), as jogadas de golo apontavam para o envolvimento de quatro ou menos jogadores nas jogadas de golo observadas.

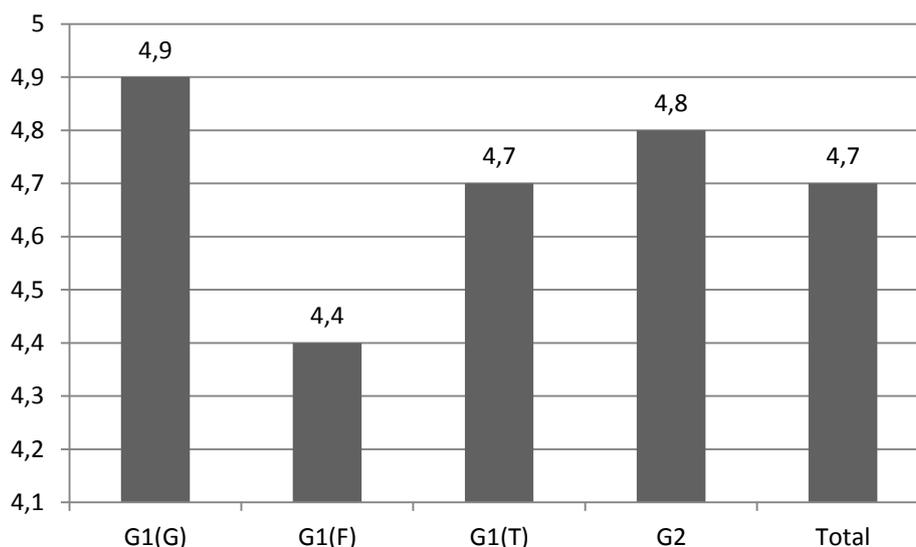


Figura 14. Valor médio de jogadores que participaram na obtenção de golos do grupo 1 na fase de grupos, na fase final e total, do grupo 2 e no total de golos.

No conjunto dos dados o mais relevante é a comparação de NJ do grupo 1 no momento G e F. Todas as equipas têm uma média inferior no segundo momento, exceto a seleção Espanhola. O primeiro fato tem sido revelado pelas variáveis anteriores. Devido à maior velocidade de execução não permite o envolvimento de tantos jogadores. No segundo fato, pensamos que devido ao percurso da equipa espanhola no momento G, onde inicia com uma derrota, parece que revelou um aumento do nervosismo da equipa, e esta, tenha procurado o gol de forma mais simples e rápida, levando a um menor envolvimento do NJ, fator este desfeito quando a passagem da equipa à segunda fase do torneio onde reencontrou o seu estilo de jogo.

4.2.8. O Número de Passes (NP)

No que se relaciona com o número de passes (NP) nas sequências de golos, foram observadas jogadas compostas entre zero e os dezassete passes. A média total obtida em toda a competição foi de 4,89. Através da Figura 15 podemos observar que cerca de 67,9% dos golos do torneio foram marcados em jogadas com cinco ou menos passes.

As sequências com três passes foram as mais realizadas no Campeonato do Mundo da Africa do Sul 2010, sendo marcados dezanove golos (19) que equivalem a 17,4% da amostra. Em jogadas com quatro e cinco passes foram obtidos quinze golos (15), ou seja 13,8%. Seguiram-se as sequências de dois passes (10,1%) com onze golos (11), e as sequências compostas por um passe com 9,2% (10 golos).

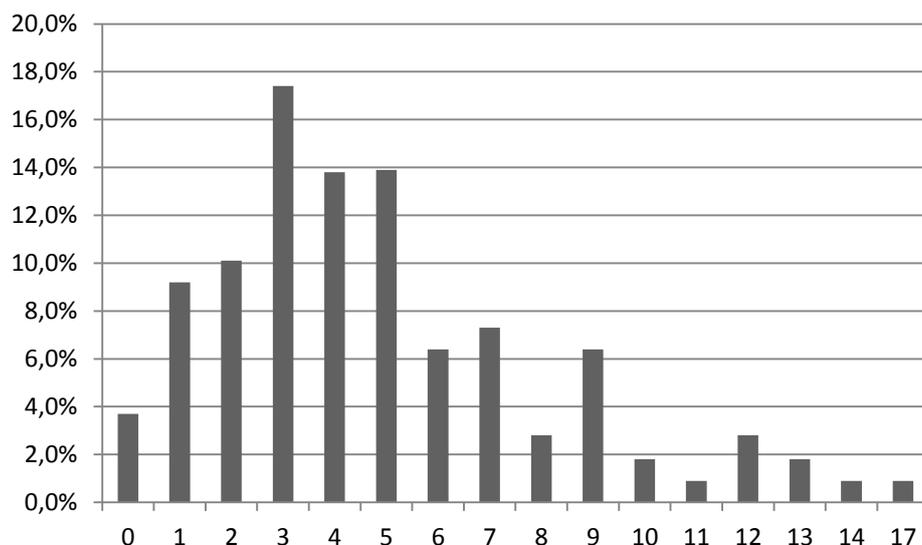


Figura 15. Percentagem de número de passes efetuados por golo.

As restantes sequências expressam-se em menor escala sendo de assinalar a obtenção de golos com um grande NP não observado em outras competições ou estudos anteriores.

Os valores observados no nosso estudo refletem os dados de outros autores, tais como Mombaerts (1991), Reina et al. (1997), Maçãs (1997), entre outros. As equipas, nestes estudos, parecem preferir os processos simples e com poucos passes nas situações que conduzem à obtenção do golo.

Entre equipas de grupos diferentes, chegámos à conclusão que as do Grupo 1 efetuaram em média menos passes por sequência ofensiva finalizada em golo do que as do Grupo 2. Através da Figura 16 podemos observar que as seleções do Grupo 1 G fizeram em média 4,9 passes nas jogadas de golo, e as do Grupo 2 cerca de 5,5.

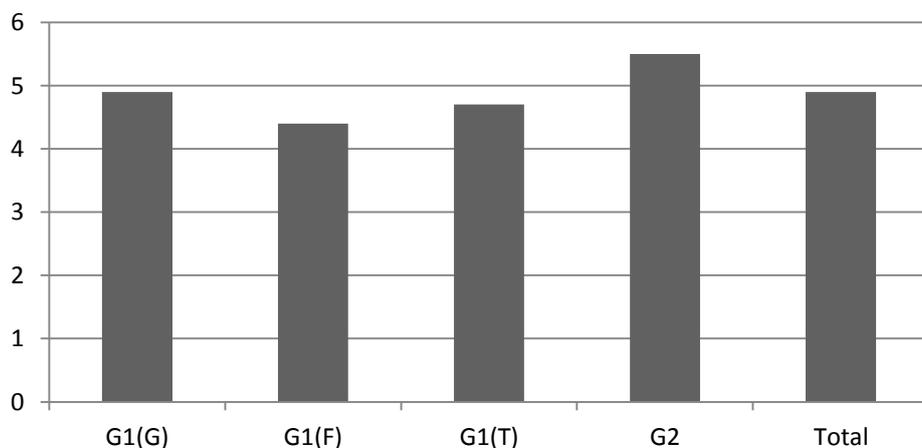


Figura 16. Valor médio do número de passes nos diferentes grupos e momentos.

Estas médias não refletem os dados dos estudos anteriores. Henrique (2009) refere que "equipas de maior sucesso tendem a apresentar um jogo mais evoluído e complexo do ponto de vista ofensivo. O número de jogadores e acima de tudo o número de passes são um bom indicador desse mesmo aspeto". Um dos meios que pode contribuir para a desorganização das defesas contrárias é o NP realizado pela equipa que ataca, na tentativa de fazer oscilar o bloco defensivo adversário, envolvendo simultaneamente o maior número possível de jogadores.

Pensamos que este facto seja particular deste mundial, sendo que existe equipas com grande qualidade que não tenham passado à segunda fase da competição, que como dito em cima, apresentam um jogo mais evoluído contra seleções inferiores em determinados momentos, mas que na conjuntura deste mundial não tenha conseguido derrotar as seleções do mesmo nível.

Estas diferenças visíveis podem ser explicadas pelos modelos de jogo adotados pelas respetivas equipas. Isto é, existem equipas que privilegiam uma maior troca de bola entre os seus jogadores e outras que, nas suas jogadas de golo, preferem ações mais diretas e objetivas, com menos passes, induzindo uma maior surpresa no bloco defensivo contrário. Como referiu Talaga (1985), à medida que aumenta o número de passes numa jogada, reduz-se a eficácia e o efeito surpresa no adversário.

4.2.9. Métodos de Jogo Ofensivo (MJO)

A atribuição/classificação de um determinado método de jogo ofensivo (MJO) a uma jogada de golo baseia-se na conjugação das variáveis já abordadas em pontos anteriores, tais como o TRA, NVC e NJ.

Os golos em AR assumiram de fato uma importância decisiva nesta competição. Como se observa na Figura 17, foram obtidos cinquenta e um golos (51) através deste método de jogo ofensivo, que correspondem a 35,2% da nossa amostra. Este resultado está de acordo com estudos de outros autores (Wrzos, 1981; Castelo, 1994; Cabezón e Fernández, 1996) que concluíram que o AR foi o MJO mais observado nas sequências de golo das competições observadas. O AP foi o segundo MJO em que as equipas mais apostaram para a construção das suas sequências ofensivas no Campeonato do Mundo de 2010. Neste caso foram conseguidos trinta e oito (38) golos, equivalentes a 26,2% da amostra. Foram marcados apenas vinte (20) golos em CA, demonstrando uma preponderância inferior comparativamente aos outros MJO.

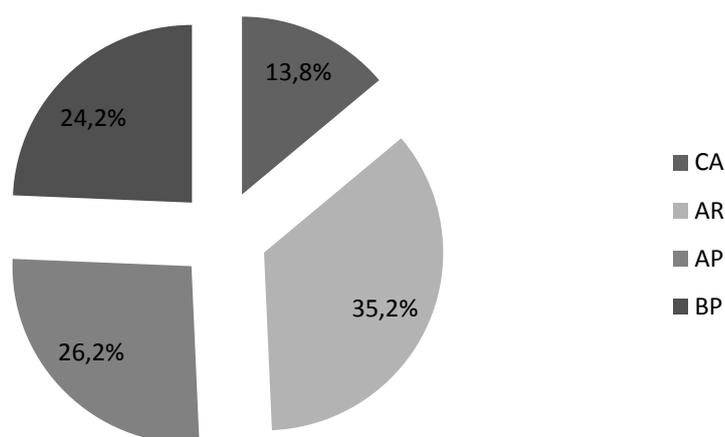


Figura 17. Percentagem de golos obtidos pelo Método de Jogo Ofensivo (MJO) utilizado. Contra Ataque (CA), Ataque Rápido(AR), Ataque Posicional(AP) e Bola Parada(BP).

No que se refere às bolas paradas pudemos apurar trinta e seis golos (36) ao longo de todo o torneio equivalendo ao terceiro MJO mais utilizado com 24,8%.

Quando comparamos os resultados das equipas dos dois grupos em estudo, podemos desde logo verificar através da Tabela 8, a elevada percentagem de golos (33,3%) marcados em AR pelos dois grupos. Essa foi a forma de construção ofensiva mais evidenciada em toda a competição e em particular nas seleções constituintes do Grupo 2, seguido pelo AP.

Tabela 7. Percentagem de golos obtidos pelo MJO nos diferentes grupos e momentos.

	CA	AR	AP	BP
G1(G)	10,40%	35,80%	31,30%	22,40%
G1(F)	22,70%	29,50%	20,50%	27,30%
G1(T)	15,30%	33,30%	27%	24,30%
G2	8,80%	41,20%	23,50%	26,50%
Total	13,80%	35,20%	26,20%	24,80%

Saliente-se o elevado número de golos marcados através de BP que é superior ao número de golos em CA. Pensamos que estas jogadas assumem uma importância crescente no Futebol moderno, servindo em vários momentos como fator desequilibrador dos resultados de um jogo.

O Gana qualificou-se apenas com golos de bola parada, dois penaltis que deram acesso à fase seguinte da competição. O Paraguai seguiu o mesmo rumo e apurou-se com três golos, dois dos quais de BP. O Japão dos quatro golos da fase de grupos, dois foi de BP.

O fator mais surpreendente é o CA com percentagens muito baixas em relação a outros estudos encontrados que evidencia a segunda MJO mais utilizado (Wrzos, 1981; Castelo, 1994; Cabezón e Fernández, 1996). Pensamos que deveu-se à maior contenção das equipas que desenvolveram estratégias para impedir este tipos de método jogo. Pensamos que desta forma todas as equipas tentam cometer o mínimo de erros possíveis, não perdendo a posse de bola nos momentos importantes do início da fase de transição defesa/ataque. A variável TRA revela um aumento do tempo de cada jogada para golo, pode ser um indicador de maior contenção na hora de atacar ou melhor organização da equipa que defende.

Nas diferenças encontradas no grupo 1 nos distintos momentos da competição, em G as equipas utilizam mais o AR e o AP, mas no momento F utilizam mais o AR e o CA mostrando uma maior dificuldade na posse de bola. Revela ainda que as equipas no momento F utiliza quase uniformemente todos os métodos de jogo, demonstrando um aproveitamento das oportunidades que têm para fazer golo. Na tabela 8 as equipas do grupo 1 obtêm golos de todos os MJO, anunciando um grande conhecimento do jogo por parte destas equipas.

Como afirmou Cabezón e Fernández (1996), a combinação de ações ofensivas em ataque rápido com recurso a poucos jogadores pode induzir a um nível elevado de eficácia, como demonstram estes números. Mas cada vez mais, as equipas pervigília a retenção da bola (posse de bola) tendo em conta que quanto mais tempo estiver na posse de bola menos possibilidade tem a outra equipa de marcar golos. Desta feita existe a necessidade de desenvolver as equipas para conseguirem marcar golos utilizando o AP.

4.2.10. Bolas Paradas

Os golos obtidos em lances de bola parada (BP) têm no futebol atual uma importância crescente. De facto, são momentos que podem desequilibrar o resultado final de um jogo. Não é de estranhar portanto que as equipas dediquem uma parte importante do tempo de treino aos aspetos relacionados com este tipo de lances. Estes representaram 24,8% da totalidade dos golos alcançados no mundial 2010. Dos autores referenciados na revisão da literatura, o que obteve resultados mais próximos dos nossos foi Henrique (2009) e Cherry (2000). Os autores concluíram que foram conseguidos cerca de 25% dos golos, respetivamente, em lances de bola parada, sendo a maioria deles de penalti. Através da Figura 18 temos uma perspetiva dos golos conseguidos através das diferentes formas de bola parada.

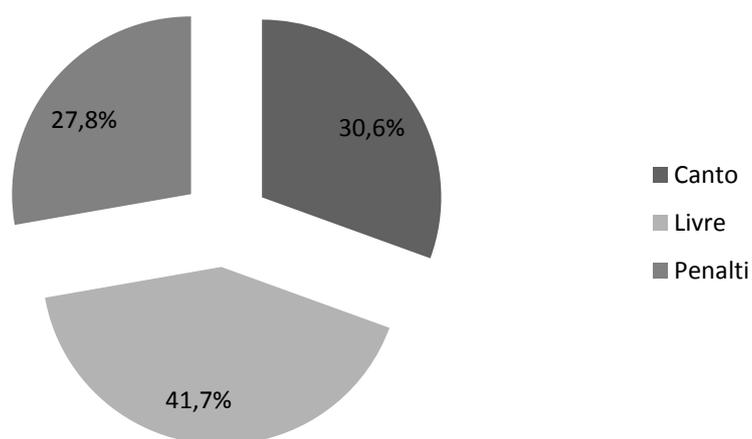


Figura 18. Percentagem de golos obtidos por Bolas paradas, Canto, Livre e Penalti.

Os golos de livre foram os mais observados, tendo sido obtidos quinze (15) golos (41,7%). Seguiram-se os golos de canto, em que foram marcados onze golos (11), correspondentes a 30,6%. Através da marcação de penaltis laterais foram conseguidos dez (10) golos, isto é, 27,8%.

Os livres são momentos que permitem muitas vezes, a equipas de menor poderio, colocarem-se próximo da baliza contrária com possibilidades de fazerem golo. Não é de estranhar portanto que este tenha sido o tipo de bola parada onde se conseguiram mais golos.

Realçam-se duas equipas que demonstraram ser muito fortes em lances de bola parada: Coreia do Sul e Uruguai, ambas com quatro (4) golos obtidos.

Este método foi determinante para a equipa do Gana passar à fase seguinte do campeonato conseguido os seus golos de BP, dois penaltis que equivaleram a passagem à fase seguinte. Para a equipa do Paraguai, também foi muito importante, obtendo dois dos seus três golos.

CAPÍTULO V

CONCLUSÕES

Os resultados obtidos no nosso trabalho sobre o desenvolvimento das Sequências Ofensivas Finalizadas em Golo (SOFG) realizadas pelas equipas presentes no Campeonato do Mundo de 2010 parecem indicar-nos que:

- As sequências ofensivas finalizadas em golo foram na sua generalidade de média duração, apresentando tempos entre os 4 e os 57 segundos no máximo. A maioria dos golos observados revelou durações superiores a 13 segundos, valores muito superiores a estudos anteriores, pode dever-se à alteração por parte das equipas dos princípios e modelo de jogo. As equipas do Grupo 1 (passagem às fases finais) evidenciaram nas SOFG uma duração média inferior aos das equipas do Grupo 2 (eliminadas na fase de grupos).
- Os índices da Velocidade de Transmissão da Bola (VTB) situaram-se entre 0,14 e 1, sendo que os valores médios entre as equipas do Grupo 1 e as do Grupo 2 não apresentaram diferenças muito visíveis. Pensamos que os índices de VTB são importantes mas não foram um dos aspetos decisivos no que se refere à eficácia e à obtenção de sucesso. Dependem dos estilos de jogo adotados pelas equipas, do adversário e de aspetos estratégicos.
- As equipas, independentemente do nível de sucesso obtido, optaram nas suas jogadas de golo maioritariamente pela conjugação de dois corredores de jogo, neste caso, o central e um dos laterais.
- De facto, apesar de se terem observado entre zero e dez variações de corredor nas SOFG, as jogadas com apenas uma variação foram as mais executadas. Isto significa que a bola foi conquistada num corredor lateral e variou uma vez para o corredor central, se juntarmos as SOFG que não variaram nenhuma vez, ou seja, a bola é conquistada no corredor central e finalizada sem variar, revela a maioria dos golos obtidos neste Mundial.
- As equipas de maior sucesso obtiveram valores médios inferiores no Número de Variação de Corredor (NVC) comparativamente às equipas do Grupo 2. Não se evidenciaram no entanto diferenças notórias.
- A zona Ofensiva Central (OC) foi onde se efetuaram o maior número de finalizações para golo em ambos os grupos de equipas, seguida do setor Médio Ofensivo Central (MOC) e sector Médio Ofensivo Direito (MOD). De um modo geral as equipas dos dois grupos não apresentam diferenças. As equipas do grupo 1, apesar de os números não serem significativos, do momento G (fase de grupos) para o momento F (fases finais) este grupo tende a finalizar em zonas mais afastadas e laterais devido à melhor organização defensiva adversária.
- As zonas mais próximas da baliza contrária são, compreensivelmente, as mais propícias para a criação de oportunidades de golo e finalização. Desse modo, os últimos passes das SOFG tiveram a sua génese maioritariamente nos sectores Ofensivos (SO) e Médio Ofensivo (SMO). A zona frontal à baliza sector Ofensivo Central (OC) foi a mais procurada pelos dois grupos

no momento de realizarem o último passe, verificando-se, no entanto, últimos passes oriundos dos corredores laterais (Ofensivo Direito e Ofensivo Esquerdo).

- Foram observadas SOFG em que intervieram entre um e dez jogadores, sendo que as jogadas em que envolveram quatro jogadores foram as mais observadas. As equipas do Grupo 1 recorreram em média a um maior número de jogadores do que as equipas do Grupo 2. Pensamos que através de um maior envolvimento coletivo, proporcionada por um número superior de intervenientes no desenvolvimento dos processos ofensivos, pode ser um aspeto relevante para a obtenção de sucesso.
- Constatámos que nas jogadas de golo, as equipas realizaram mais passes do que noutros eventos semelhantes. As sequências foram constituídas por zero e dezassete passes. No entanto, perlave-se as sequências de golos através de poucos passes, ou seja, 2, 3, 4, 5 e 6.
- Pudemos também verificar que as equipas do Grupo 1 efetuaram, em média, um menor número de passes do que as seleções do Grupo 2.
- Os golos obtidos em Ataque Rápido (AR) foram os mais observados na competição, seguindo-se os golos em Ataque Posicional (AP), de Bola Parada (BP) e de Contra Ataque (CA). As equipas com maior grau de sucesso optaram pelos processos ofensivos desenvolvidos em AR, verificando-se que através dos outros Métodos de Jogo Ofensivo (MJO) foram marcados um número de golos semelhante. Existiu no Grupo 1 uma inversão de golos marcados por CA e AP da fase de grupo (G) para as fases finais (F). Parece que aumentando a qualidade das equipas defrontadas relaciona-se com a necessidade de obter golo de forma mais rápida e direta, ou incapacidade de reter a bola por períodos longos e que estes resultem em golo.
- Relativamente às equipas do Grupo 2, salienta-se o número elevado de golos obtido em cada um dos MJO, com destaque para AP não habitual neste tipo de competições. Na nossa opinião pode ser reflexo de uma maior capacidade de circulação de bola entre jogadores nos momentos ofensivos nas equipas com potencial para passar à segunda fase da competição. Predominando ainda assim, de um modo geral, por ações ofensivas desenvolvidas a um elevado ritmo, característico do AR e CA. No entanto, esse aspeto é mais vincado nas equipas que chegaram a fases mais avançadas da competição, demonstrando que esse tipo de comportamento foi essencial no que diz respeito à marcação de golos e obtenção de sucesso.
- No que se relaciona com lances de bola parada, estes corresponderam a 24,8% da totalidade da amostra do nosso estudo. Os golos através de livre foram os mais observados, seguindo-se os golos de canto e penalti.
- Salientamos a importância deste método de obtenção de golo que obteve uma percentagem mais elevada que nas competições do mesmo género realizadas anteriormente.

Conclusões

- Em suma, os resultados parecem demonstrar que nas situações de jogo observadas, existe uma evolução do jogo no sentido de retenção da bola (posse de bola) verificando-se pelo aumento do tempo de realização do ataque, pela maior utilização dos corredores e maior variação dos corredores, também se assistiu a um aumento de número de passes e um maior número de jogadores envolvidos nos SOFG. Concluímos que dos golos marcados nas fases de grupos, estes são mais lentos, com maior número de passes, mais jogadores envolvidos e mais utilização e variação de corredores. Nos golos obtidos nas fases finais este são mais rápidos, com menos jogadores envolvidos, com menos utilização de corredores e variações dos mesmos.

CAPÍTULO VI

BIBLIOGRAFIA

AMIEIRO, N. (2004): DEFESA À ZONA NO FUTEBOL: A (DES) FRAGUMENTAÇÃO DE UM CONCEITO. UMA NECESSIDADE FACE À INTEIREZA INQUEBRANTÁVEL QUE O JOGAR DEVE MANIFESTAR. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

ARAÚJO, M. E GRAGANTA, J. (2002): DO MODELO DE JOGO DO TREINADOR AO JOGO PRATICADO PELA EQUIPA. UM ESTUDO SOBRE O CONTRA-ATAQUE, EM FUTEBOL DE ALTO RENDIMENTO. IN *ESTUDOS 3*: 183 – 190. MANUEL A. JANEIRA E EURICO BRANDÃO (EDS.). PORTO.

BARREIRA, D. (2006): TRANSIÇÃO DEFESA-ATAQUE EM FUTEBOL. ANÁLISE SEQUENCIAL DE PADRÕES DE JOGO RELATIVOS AO CAMPEONATO PORTUGUÊS 2004-2005. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

BARRETO, R. (2003): O PROBLEMATIZAR DE DOIS PRINCÍPIOS DE JOGO FUNDAMENTAIS NO ACESSO AO RENDIMENTO SUPERIOR NO FUTEBOL: O “PRESSING” E A “POSSE DE BOLA” EXPRESSÕES DUMA “DESCOBERTA GUIADA” SUPORTADA NUMA LÓGICA METODOLÓGICA EM QUE “O TODO ESTÁ NA(S) PARTE(S) QUE ESTÁ(ÃO) NO TODO. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF – UP.

BARROS, L. (2002): ESTUDO DESCRITIVO DAS SEQUÊNCIAS OFENSIVAS POSITIVAS FINALIZADAS PELO BRASIL, SELECÇÃO CAMPEÃ DO MUNDO, DURANTE O CAMPEONATO MUNDIAL COREIA/JAPÃO 2002. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

BASTO, F. J. E GARGANTA, J. (1996): ANÁLISE DO PROCESSO OFENSIVO EM EQUIPAS DE FUTEBOL DE ELEVADO NÍVEL. ESTUDO DAS JOGADAS QUE CULMINAM COM GOLO. IN *ESTUDOS CEJD 1*: 60. C. MOUTINHO & D. PINTO (EDS.). CEJD. FCDEF – UP.

BATE, R. (1988): FOOTBALL CHANCE: TACTICS AND STRATEGY. IN *SCIENCE AND FOOTBALL*. 293 – 301. PROCEEDINGS OF THE FIRST WORLD CONGRESS SCIENCE AND FOOTBALL. LIVERPOOL, 1987. T. REILLY, A. LEES, K. DAVIS & W.J. MURPHY (EDS.). E. & F.N. SPON. LONDON – NEW YORK.

BAYER, C. (1994): O ENSINO DOS JOGOS DESPORTIVOS COLECTIVOS. COLECÇÃO DESPORTO. EDIÇÃO DINALIVRO. LISBOA.

BENTO, J. O. (2004): OLHARES E ESTADOS DE ALMA. IN J. GARGANTA, J. OLIVEIRA & M. MURAD (EDS.), FUTEBOL DE MUITAS CORES E SABORES – REFLEXÕES EM TORNO DO DESPORTO MAIS POPULAR DO MUNDO (1ª ED., PP. 227 – 234). PORTO: CAMPO

DAS LETRAS.

BERGIER, J. & BURACZEWSKI, T. (2007): ANALYSIS OF SUCCESSFUL SCORING SITUATIONS IN FOOTBALL MATCHES. IN *JOURNAL OF SPORTS SCIENCE AND MEDICINE*, 6 (10): 199 – 209.

BEZERRA, P. (1995): ANÁLISE DO COMPORTAMENTO DO JOGADOR COM BOLA NO FUTEBOL. ESTUDO DE UMA EQUIPA DE ALTO RENDIMENTO NO MUNDIAL DE SUB-20. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO FCDEF - UP.

CABEZÓN, J.M. E FERNÁNDEZ, J. (1996): LA MAPPA DEL GOL. NOTIZIARIO SETTORE TECNICO – FIGC, 4: 16 – 21.

CARLING, C. ; WILLIAMS, M. & REILLY, T. (2005): HANDBOOK OF SOCCER MATCH ANALYSIS: A SYSTEMATIC APPROACH TO IMPROVING PERFORMANCE. LONDON: ROUTLEDGE.

CARVALHAL, C. (2000): AS COISAS DE UMA “MECÂNICA SILENCIADA” (MAS NÃO SILENCIOSA) OU A RECUPERAÇÃO DO FUTEBOL DE RENDIMENTO SUPERIOR UMA (DES) ABSTRAÇÃO. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

CASTELO, J. (1994): FUTEBOL, MODELO TÉCNICO-TÁCTICO DO JOGO. LISBOA EDIÇÕES FMH.

CASTELO, J. (1996): FUTEBOL – A ORGANIZAÇÃO DO JOGO. LISBOA: EDIÇÃO DO AUTOR. LISBOA.

CASTELO, J. (2003): FUTEBOL: GUIA PRÁTICO DE EXERCÍCIOS DE TREINO. LISBOA: EDIÇÕES VISÃO E CONTEXTOS.

CHERRY, A. O. (2000): A IMPORTÂNCIA DOS LANCES DE BOLA PARADA NO CAMPEONATO DO MUNDO “FRANÇA 98”. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

CONSTANTINO, J. M. (2007): OS VALORES EDUCATIVOS DO DESPORTO – REPRESENTAÇÕES E REALIDADES. IN J. O. BENTO & J. M. CONSTANTINO (EDS.), EM DEFESA DO DESPORTO – MUTAÇÕES E VALORES EM CONFLITO, 57 – 79. COIMBRA: ALMEDINA EDIÇÕES, SA.

COSTA, H. (2005): ANÁLISE DO JOGO EM FUTEBOL – CARACTERIZAÇÃO DO PROCESSO OFENSIVO DA SELECÇÃO ALEMÃ SÉNIOR DE FUTEBOL FEMININO – ESTUDO DE CASO. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO. UTL – FHM.

COUTO, P. (2007): ESTUDO COMPARATIVO DAS SEQUÊNCIAS OFENSIVAS FINALIZADAS PELAS EQUIPAS MELHOR E PIOR CLASSIFICADAS NO CAMPEONATO DO MUNDO DE FUTEBOL ALEMANHA 2006. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO. FCDEF-UP.

CUNHA, P. (1999): O COMPORTAMENTO OFENSIVO EM FUTEBOL. ESTUDOS DAS ACÇÕES REALIZADAS PELA EQUIPA DA FRANÇA AO LONGO DO CAMPEONATO DO MUNDO FRANÇA 1998. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

DIETRICH, K. (1978): LE FOOTBALL. APPRENTISSAGE ET PRATIQUE PAR LE JEU. VIGOT. PARIS.

DUFOUR, W. (1989): LES TECHNIQUES D'OBSERVATION DU COMPORTEMENT MOTEUR. E.P.S., 217:68 – 73.

DUFOUR, W. (1993): COMPUTER-ASSISTED SCOUTING IN SOCCER. IN *SCIENCE AND FOOTBALL II*: 160 – 166. PROCEEDINGS OF THE SECOND WORLD CONGRESS OF SCIENCE AND FOOTBALL. EINDHOVEN. NETHERLANDS, 1991. T. REILLY, J. CLARYS & A. STIBBE (EDS.). E. & F.N. SPON. LONDON.

FONSECA, J. (2012): AS ACÇÕES OFENSIVAS QUE RESULTAM EM GOLO. ANÁLISE DE VARIÁVEIS ASSOCIADAS À EFICÁCIA DA FASE OFENSIVA NA 1ª LIGA NA ÉPOCA DESPORTIVA 2010/2011

GARGANTA, J. (1993b): O ENSINO DO FUTEBOL – QUESTÕES METODOLÓGICAS. COMUNICAÇÃO APRESENTADA AO SEMINÁRIO: *A FORMAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DO JOVEM PRATICANTE DE FUTEBOL*, ORGANIZADO PELO LEIXÕES SPORT CLUBE, 20 DE NOVEMBRO DE 1993, CÂMARA MUNICIPAL DE MATOSINHOS.

GARGANTA, J. (1995): PARA UMA TEORIA DOS JOGOS DESPORTIVOS COLECTIVOS. IN *O ENSINO DOS JOGOS DESPORTIVOS*: 11 – 25. A. GRAÇA & J. OLIVEIRA (EDS.). CENTRO DE ESTUDOS DOS JOGOS DESPORTIVOS. FCDEF-UP.

GARGANTA, J. (2001): A ANÁLISE DA PERFORMANCE NOS JOGOS DESPORTIVOS COLECTIVOS: REVISÃO ACERCA DA ANÁLISE DO JOGO. REVISTA PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DO DESPORTO 1 (1), 57 – 64.

GARGANTA, J.; MAIA, J.; BASTO, F. (1997): ANALYSIS OF GOAL PATTERNS IN EUROPEAN TOP-LEVEL TEAMS. IN *SCIENCE AND FOOTBALL III*. PROCEEDINGS OF THE THIRD WORLD CONGRESS OF SCIENCE AND FOOTBALL: 246 – 250. T. REILLY, J. BANGSBO & M. HUGHES (EDS.). CARDIFF, WALES. E. & F.N. SPON.

GARGANTA, J.; MAIA, J.; MARQUES, A. (2002): MODELAÇÃO TÁCTICA DO JOGO DE FUTEBOL. ESTUDO DA ORGANIZAÇÃO OFENSIVA EM EQUIPAS DE ALTO RENDIMENTO. IN *A INVESTIGAÇÃO EM FUTEBOL: ESTUDOS IBÉRICOS*: 51 – 66. J. GARGANTA, A. SUAREZ & C. PÊNAS (EDS.). FCDEF – UP. PORTO.

GONÇALVES, C. (2005): O PROCESSO OFENSIVO EM EQUIPAS DE FUTEBOL DE ALTO RENDIMENTO. ESTUDO COMPARATIVO DAS SEQUÊNCIAS OFENSIVAS FINALIZADAS EM EQUIPAS DE DIFERENTES CAMPEONATOS EUROPEUS. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

GOWAN, G. (1982): A ANÁLISE DO JOGO. *FUTEBOL EM REVISTA*, 3 (11): 35 – 40.

HUGHES, M.; ROBERTSON, K. & NICHOLSON, A. (1988): COMPARISON OF PATTERNS OF PLAY OF SUCCESSFUL AND UNSUCCESSFUL TEAMS IN THE 1986 WORLD CUP FOR SOCCER. IN *SCIENCE AND FOOTBALL*: 363 – 367. PROCEEDINGS OF THE FIRST WORLD CONGRESS OF SCIENCE AND FOOTBALL. LIVERPOOL, 1987. T. REILLY, A. LEES, K. DAVIS & W.J. MURPHY (EDS.). E. & F.N. SPON. LONDON – NEW YORK.

HUGHES, C. (1990): THE WINNING FORMULA. LONDON: WILLIAM COLLINS SONS & COL. LTD.

JINSHAN, X.; XIAOKE, C.; YAMANAKA, K. & MATSUMOTO, M. (1993): ANALYSIS OF THE GOALS IN THE 14TH WORLD CUP. IN *SCIENCE AND FOOTBALL*. 203 – 205. T. REILLY, J. CLARYS, A. STIBBE (EDS.). E. & F.N. SPON. LONDON.

LUHTANEN, P. (1983): A STATISTICAL EVALUATION OF OFFENSIVE ACTIONS IN SOCCER AT WORLD CUP LEVEL IN ITALY 1990. IN *SCIENCE AND FOOTBALL II*: 215 – 220. PROCEEDINGS OF THE SECOND WORLD CONGRESS OF SCIENCE AND FOOTBALL. EINDHOVEN. NETHERLANDS, 1991, T. REILLY, J. CLARYS & A. STIBBE (EDS.). E. & F.N. SPON. LONDON.

MAÇÃS, V. (1997): ANÁLISE DO JOGO DE FUTEBOL: IDENTIFICAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DO PROCESSO OFENSIVO EM SELECÇÕES NACIONAIS DE FUTEBOL JÚNIOR. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO. UTL – FHM.

MOURINHO, J. (2003B): ENTREVISTA A BARRETO, R. (2003), IN O PROBLEMATIZAR DE DOIS PRINCÍPIOS DE JOGO FUNDAMENTAIS NO ACESSO AO RENDIMENTO SUPERIOR NO FUTEBOL: O PRESSING E A POSSE DE BOLA EXPRESSÕES DUMA DESCOBERTA GUIADA SUPOSTADA NUMA LÓGICA METODOLÓGICA EM QUE O TODO ESTÁ NA (S) PARTE (S) QUE ESTÁ (ÃO) NO TODO. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF – UP.

MURAD, M. (2007): FUTEBOL – PARA ALÉM DO LADO ECONÓMICO E PROFISSIONAL. IN *EM DEFESA DO DESPORTO – MUTAÇÕES E VALORES EM CONFLITO*: 245 – 268. J.O. BENTO & J. M. CONSTANTINO (EDS.). COIMBRA. ALMEDINA EDIÇÕES, SA.

OLIVEIRA, L. (1996): ESTUDO COMPARATIVO DAS ACÇÕES OFENSIVAS CULMINADAS COM REMATE, EM EQUIPAS DE FUTEBOL DE DIFERENTE NÍVEL COMPETITIVO. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF- UP.

OLSEN, E. (1988): AN ANALYSIS OF GOAL SCORING STRATEGIES IN THE WORLD CHAMPIONSHIP IN MEXICO, 1986. IN *SCIENCE AND FOOTBALL*: 372 – 376. PROCEEDINGS OF THE FIRST WORLDCONGRESS OF SCIENCE AND FOOTBALL. LIVERPOOL, 1987. T. REILLY, A. LEES, K. DAVIS & W. J. MURPHY (EDS.). E. & F. N. SPON. LONDON – NEW YORK.

OLSEN, E. & LARSEN, O. (1997): USE OF MATCH ANALYSIS BY COACHES. IN PROCEEDINGS OF THE THIRD WORLD CONGRESS OF SCIENCE AND FOOTBALL: 209 – 220. T. REILLY, J. BANGSBO & M. HUGHES (EDS.). E. & F.N. SPON. LONDON.

PARTRIDGE, D.; MOSHER, R. E. & FRANKS, I. (1993): A COMPUTER ASSISTED ANALYSIS OF TECHNICAL PERFORMANCE. A COMPARISON OF THE 1990 WORLDCUP AND INTERCOLLEGIATE SOCCER. IN *SCIENCE AND FOOTBALL II*: 221 – 231. PROCEEDINGS OF THE SECOND WORLDCONGRESS OF SCIENCE AND FOOTBALL. EINDHOVEN. NETHERLANDS, 1991. T. REILLY, J. CLARYS & A. STIBBE (EDS.). E. & F.N. SPON. LONDON.

QUARTEU, L. (1996): CARACTERIZAÇÃO DAS ACÇÕES OFENSIVAS EM EQUIPAS DE FUTEBOL DE ALTO NÍVEL. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

QUEIROZ, C. (1983): PARA UMA TEORIA DO ENSINO/TREINO EM FUTEBOL. FUTEBOL EM REVISTA, 4 (1): 47 – 49.

REINA, E.; ABAD, P.; LOSA, J. (1997): LA VELOCIDAD EN EL JUEGO DE ATAQUE: ANÁLISIS TÁCTICO DE LOS GOLES DE LA EUROCOPA 96 DE FÚTBOL. *CUADERNOS TÉCNICOS*, 8, 36 – 43.

REIS, J. (2004): TRANSIÇÃO DEFESA-ATAQUE E MÉTODO DE JOGO OFENSIVO: QUE RELAÇÃO? MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

RIBEIRO, S. (2003): TRANSIÇÃO DEFESA-ATAQUE NO FUTEBOL. MODELO DE JOGO ADOPTADO PELO TREINADOR VERSUS PERFORMANCE TÁCTICO-TÉCNICA DA RESPECTIVA EQUIPA. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

RIERA, J. (1995): ESTRATÉGIA, TÁCTICA Y TÉCNICA DEPORTIVAS. APUNTS EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES, Nº39: 45-56.

RODRIGUES, N. (2000): CARACTERIZAÇÃO DO PROCESSO OFENSIVO NUMA EQUIPA DE FUTEBOL DE ELEVADO RENDIMENTO. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

PINHO, R. (2010): SELECÇÃO DESPORTIVA EM JOVENS FUTEBOLISTAS MASCULINOS, ESTUDO DO ESCALÃO SUB-14 DA ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE AVEIRO. TESE

MESTRADO. FCDEF - UC

SILVA, A. (2000): ANÁLISE COMPARATIVA DA EFECTIVIDADE OFENSIVA DAS LIGAS DE FUTEBOL DE PORTUGAL, ESPANHA E INGLATERRA. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

SILVA, J. (1998): OS PROCESSOS OFENSIVOS NO FUTEBOL. ESTUDO COMPARATIVO ENTRE EQUIPAS MASCULINAS DE DIFERENTE NÍVEL COMPETITIVO. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO. FCDEF-UP.

SLEZIEWSKI, D. (1987): XIII CAMPEONATOS MUNDIALES DE FÚTBOL, MEJICO 86. ANÁLISIS DE LAS ACCIONES DE GOL. EL ENTRENADOR ESPAÑOL (FÚTBOL).

SOARES, H. (2006): EURO 2004: ESTUDO DAS SEQUENCIAS OFENSIVAS QUE RESULTARAM EM GOLO. MONOGRAFIA DE LICENCIATURA. FCDEF-UP.

TALAGA, J. (1985): LAS ESTADÍSTICAS DEL FÚTBOL. IN *REVISTA STADIUM*, 110: 11 – 17.

TEODORESCU, L. (1984): PROBLEMAS DE TEORIA E METODOLOGIA DE TREINO NOS JOGOS DESPORTIVOS. LIVROS HORIZONTE. LISBOA.

VIEIRA, F. E GARGANTA, J. (1996): ASPECTOS QUANTITATIVOS DA UTILIZAÇÃO DOS CORREDORES LATERAIS NA ESTRUTURAÇÃO DO ESPAÇO OFENSIVO NO JOGO DE FUTEBOL DE ALTO NÍVEL. IN *ESTUDOS CEJD 1*: 63. C. MOUTINHO & D. PINTO (EDS.). CEJD. FCDEF – UP.

WRZOS, J. (1981): ANÁLISIS DEL JUEGO OFENSIVO DE LOS MEJORES EQUIPOS DE LOS CAMPEONATOS MUNDIALES DE FÚTBOL DE 1978. EL ENTRENADOR ESPAÑOL (FÚTBOL), 10: 12 - 22

YIANNAKOS, A. & ARMATAS, V. (2006): EVALUATION OF THE GOAL SCORING PATTERNS IN EUROPEAN CHAMPIONSHIP IN PORTUGAL 2004. INTERNATIONAL JOURNAL OF PERFORMANCE ANALYSIS IN SPORT. 11, 178 – 188, UNIVERSITY OF WALES INSTITUTE, CARDIFF.