

Agradecimentos

Para a elaboração do presente relatório e respetivo percurso associado, tornou-se imprescindível a colaboração e apoio de várias entidades e pessoas, que devem ser mencionadas e devidamente valorizadas, pois sem as quais nada do que irei apresentar e descrever de seguida seria possível.

- À Escola Superior de Desporto de Rio Maior por proporcionar excelentes condições de ensino, assim como a todos os seus docentes pelo profissionalismo com que nos preparam para o mercado de trabalho;
- Ao Doutor Nuno Loureiro, pela interminável paciência que teve comigo, pela ajuda e disponibilidade, pelos conhecimentos e por uma interminável lista de agradecimentos que gostaria de aqui publicar;
- A toda a estrutura do Sport Lisboa e Benfica, nomeadamente ao Benfica LAB pela oportunidade de integrar um contexto profissional, de excelência e de referência mundial;
- Ao professor Nuno Maurício por ter apostado em mim, pela sua amizade, pelo vasto conhecimento que me transmitiu e por ser uma referência para mim e para a área;
- Ao Nuno Cardoso, Rúben Soares, Jorge Belga e João Silva pela amizade, disponibilidade, confiança, apoio e partilha de conhecimentos ao longo do estágio. Foi um privilégio partilhar a “sala” convosco;
- A todos os meus colegas de estágio pelo companheirismo desde o primeiro dia, conselhos e ensinamentos diários. Uma palavra especial ao João Tavares por me ter acompanhado nesta caminhada, pela amizade, cumplicidade e longas horas de trabalho juntos;
- Ao Luís Araújo, Sr. Adolfo Calisto, Vasco Monteiro, João Regino, Tiago Poças, António Silva, Nuno Magalhães e plantel da geração 2002 do Sport Lisboa e Benfica, pela forma como me integraram na equipa, pela exigência e exemplo de competência e profissionalismo;
- A toda a equipa do Datatrax pelas noites de trabalho, amizade e momentos que jamais esquecerei;
- A todos os treinadores e demais profissionais pelo papel fundamental que tiveram no meu percurso pessoal, académico e profissional. Quero deixar aqui uma palavra especial ao Telmo Pereira, por ter sido o primeiro treinador a acreditar em mim;
- Aos pais, irmão, avós e avôs da minha namorada pela ajuda que me atribuíram e continuam a atribuir, e principalmente por me terem acolhido como um filho, irmão e neto;
- Ao Plamen Avramov, pela amizade e cumplicidade única que nos une desde os tempos do andebol, pelas palavras de incentivo e encorajamento nos momentos mais difíceis, e sobretudo pela incansável ajuda;
- Aos meus pais, irmão e avós pelo apoio diário, por me terem ajudado a crescer e a ser a pessoa que sou hoje. Sem vocês não teria a oportunidade de lutar pelos meus sonhos e objetivos, nem teria tido a mesma força de vontade. Obrigado por todo o carinho e paciência! Espero um dia poder retribuir tudo;
- E por último ao pilar de todo este percurso e da minha vida, à minha namorada. Obrigado por estares do meu lado desde o início, por todas as horas de trabalho e sacrifício juntos, mas principalmente por seres uma inspiração diária para mim e por dares significado à minha vida e à palavra amor... Obrigado por tudo Joana!

A todos sem exceção o meu muito obrigado! Parte do meu percurso também é vosso.

“Determinação, coragem e autoconfiança são fatores decisivos para o sucesso. Não importa quais sejam os obstáculos e as dificuldades. Se estamos possuídos de uma inabalável determinação, conseguiremos superá-los. Independentemente das circunstâncias, devemos ser sempre humildes, recatados e despidos de orgulho” (Dalai-lama, 1935).

Ficha de catalogação

Pascoal, J. (2020). *Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem - O papel do observador e analista de jogo*. Relatório de estágio apresentado para a obtenção do grau de mestre em desporto com especialização em treino desportivo na modalidade de futebol. Instituto Politécnico de Santarém, Escola Superior de Desporto de Rio Maior.

Índice geral

I. Índice de figuras	5
II. Índice de tabelas	6
III. Índice de anexos	7
IV. Lista de abreviaturas	8
Resumo geral	9
General abstract	10
Introdução geral	11
1. Parte I - Pré-estágio	13
1.1. Introdução	13
1.2. Enquadramento do estágio	13
1.2.1. Percurso profissional	15
1.3. Análise SWOT	16
1.4. Objetivos de pré-estágio	16
1.5. Balanço de pré-estágio	18
2. Parte II - Estágio	21
2.1. Introdução	21
2.2. Análise e caracterização do contexto	22
2.2.1. Análise e caracterização da entidade acolhedora	22
2.2.1.1. História do clube	22
2.2.1.2. Atualidade do clube	23
2.2.1.3. Recursos espaciais e estruturais	24
2.2.1.3.1. Estádio do Sport Lisboa e Benfica	24
2.2.1.3.2. Anexos ao estádio	24
2.2.1.3.3. Pupilos do Exército	24
2.2.1.3.4. Caixa Futebol Campus	25
2.2.1.3.4.1. Casos de sucesso	25
2.2.1.3.5. Benfica LAB	26
2.2.1.3.6. DAO	27
2.2.2. Análise e caracterização da área de intervenção	27
2.2.2.1. Enquadramento na estrutura	27
2.2.2.2. Organização do processo de estágio	29
2.2.2.2.1. Etapas do processo de estágio	29
2.2.2.2.2. Cronograma	31
2.2.2.2.3. Mecanismos de avaliação e controlo	31
2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa	33
2.2.4. Análise e caracterização da intervenção	38
2.2.4.1. Expetativas	38
2.2.4.2. Objetivos e estratégias de intervenção	39
2.2.4.2.1. Objetivos pessoais	40
2.2.4.2.2. Objetivos a atingir junto da população alvo	42
2.2.4.3. Funções e tarefas específicas	43

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

2.2.4.4. Microciclo de trabalho adotado.....	48
2.2.4.5. Aprendizagens e competências	53
2.2.4.6. Experiências e vivências	67
2.3. Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio)	68
2.3.1. Dicionário de observação e análise de jogo.....	70
2.3.2. Microciclo de trabalho tipo	75
2.3.3. Operacionalização das tarefas	76
2.3.4. Propostas/Considerações complementares.....	99
2.4. Balanço do estágio	118
3. Parte III - Estudo	126
3.1. Introdução.....	126
3.2. Revisão da literatura.....	128
3.2.1. Jogos desportivos coletivos.....	128
3.2.2. O jogo de futebol	128
3.2.3. Observação e análise de jogo no futebol	129
3.2.3.1. Conceito.....	129
3.2.3.2. Vertentes da área	131
3.2.3.3. Importância da área.....	132
3.2.3.4. O observador e analista	134
3.2.3.5. Competências do analista de jogo	134
3.2.3.6. Funções e tarefas do analista de jogo.....	135
3.2.4. A observação e análise no futebol de formação	136
3.2.5. Observação e análise de jogo ao vivo.....	137
3.3. Objetivos de estudo	138
3.4. Metodologia	140
3.4.1. Caracterização da amostra	140
3.4.2. Recursos utilizados.....	141
3.4.3. Procedimentos utilizados.....	144
3.4.4. Desenho experimental.....	156
3.4.5. Cronogramas	157
3.4.6. Limitações.....	158
3.4.7. Recomendações.....	161
3.5. Protocolo final	164
3.5.1. Versão simplificada.....	164
3.6. Balanço do estudo	167
4. Parte IV - Balanço final.....	170
4.1. Balanço geral.....	170
4.2. Conselhos/Sugestões para futuros estagiários	172
4.3. Perspetivas futuras	173
5. Referências bibliográficas	175
5.1. Webgrafia consultada.....	178
6. Anexos	179

I. Índice de figuras

Figura 1 - Evolução do emblema do Sport Lisboa e Benfica	23
Figura 2 - Estádio do Sport Lisboa e Benfica em dia de jogo	24
Figura 3 - Caixa Futebol Campus em 2018.....	25
Figura 4 - Organograma do Benfica LAB e do DAO na época 2017/2018	27
Figura 5 - Organograma da área da observação e análise de jogo do Benfica LAB	28
Figura 6 - Cartaz do “Sport Science Day 2018” - período da manhã.....	63
Figura 7 - Cartaz do “Sport Science Day 2018” - período da tarde.....	65
Figura 8 - Exemplos de casos práticos de filmagens (1).....	77
Figura 9 - Exemplos de casos práticos de filmagens (2).....	78
Figura 10 - Relatório de eventos de jogo preenchido.....	82
Figura 11 - Relatório de eventos de jogo após a filtragem.....	83
Figura 12 - Capas de relatório principal (1) e intermédia (2).....	83
Figura 13 - Edição do relatório de análise qualitativa coletiva	85
Figura 14 - Capa de relatório principal (análise qualitativa individual).....	88
Figura 15 - Filmagem de exercícios com ambos os eixos fixos	90
Figura 16 - Exemplo da matriz de passes da 1ª parte (final)	93
Figura 17 - Campograma 1 (Castelo, 2009)	94
Figura 18 - Campograma 2 (adaptação do software WySout, 2017).....	96
Figura 19 - Esquema inicial da operacionalização da metodologia de estudo	127
Figura 20 - Processos inerentes ao futebol adaptado de Mendes (2016, p. 40)	132
Figura 21 - Observação e análise de jogo ao vivo, adaptado de Pedreño (2014, p. 219).....	138
Figura 22 - Dashboard final da metodologia de recolha utilizada durante o pré-estudo.....	146
Figura 23 - Desenho experimental idealizado para o estudo	156
Figura 24 - Esquema de aplicação da metodologia	165
Figura 25 - Desenho experimental final/proposto.....	245
Figura 26 - Opção “New dashboard”	246
Figura 27 - Janela para preenchimento das informações da nova dashboard	246
Figura 28 - Opção “Add category button”	247
Figura 29 - Janela para configuração de botões	248
Figura 30 - Dashboard final/proposta	249
Figura 31 - 1ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch.....	252
Figura 32 - 2ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch.....	252
Figura 33 - 3ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch.....	253
Figura 34 - 4ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch.....	254
Figura 35 - 5ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch.....	255
Figura 36 - 6ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch.....	255
Figura 37 - Esquematização da recolha	258
Figura 38 - Apresentação pública no “Prémio Fundação do Futebol 2018/2019” da Liga Portugal	262
Figura 39 - Intervenção durante a apresentação ao intervalo (teste do protocolo final)	265

II. Índice de tabelas

Tabela 1 - Casos de sucesso do futebol de formação do Sport Lisboa e Benfica	26
Tabela 2 - Cronograma geral do estágio	31
Tabela 3 - Dados caraterizantes dos atletas da equipa de intervenção	34
Tabela 4 - Microciclo tipo de trabalho da equipa	35
Tabela 5 - Tabela classificativa final do campeonato distrital de Lisboa - Divisão de honra - Juniores B	36
Tabela 6 - Microciclo de trabalho tipo	48
Tabela 7 - Proposta de microciclo de trabalho tipo.....	75
Tabela 8 - Tipos de análise, adaptado de Vásquez (2012)	130
Tabela 9 - Exemplo de diferença entre “ver” e “observar e analisar” futebol, adaptado de Pedreño (2014)	134
Tabela 10 - Aplicações práticas do estudo (jogos)	141
Tabela 11 - Cronograma idealizado para o estudo.....	157
Tabela 12 - Cronograma aplicado durante o estudo	158
Tabela 13 - Proposta de cronograma a implementar	242

III. Índice de anexos

Anexo A - Objetivos propostos pelo Benfica LAB	180
Anexo B - Modelo 1 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias - Relatório escrito	182
Anexo C - Modelo 1 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias - Relatório em vídeo	191
Anexo D - Modelo 2 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias.....	224
Anexo E - Outras propostas/considerações complementares	233
Anexo F - Entrevista pré-estudo	237
Anexo G - Entrevista pós-estudo	239
Anexo H - Versão completa do protocolo final do estudo de mestrado	241
Anexo I - Impacto na comunidade	261
Anexo J - Aplicação teste do protocolo final	263

IV. Lista de abreviaturas

AD - Ala direito;

AE - Ala esquerdo;

CFC - Caixa Futebol Campus;

DAO - Departamento de Análise e Observação;

DCD - Defesa central direito;

DCE - Defesa central esquerdo;

DD - Defesa direito;

DE - Defesa esquerdo;

ESDRM - Escola Superior de Desporto de Rio Maior;

FC - Fase de construção;

GR - Guarda-redes;

MC - Médio centro;

MD - Médio direito;

ME - Médio esquerdo;

PL - Ponta de lança;

PSE - Perceção subjetiva de esforço;

SAD - Sociedade anónima desportiva;

SAQ - *Speed, Agility and Quickness*;

SLB - Sport Lisboa e Benfica.

Resumo geral

No âmbito do mestrado em desporto com especialização em treino desportivo - futebol, da Escola Superior de Desporto de Rio Maior, foi desenvolvido o presente relatório referente a todo o processo de estágio académico/curricular realizado como parte integrante do plano de estudos. O estágio em causa foi realizado durante a época desportiva de 2017/2018 no Sport Lisboa e Benfica, nomeadamente no Benfica LAB, na área de observação e análise de jogo do futebol de formação do clube, mais especificamente na equipa de juvenis B (sub-16). Para a conceção do relatório procurámos dividir o mesmo em quatro momentos essenciais: o pré-estágio, onde apresentámos e descrevemos os procedimentos, objetivos e estratégias definidos, durante o primeiro ano de mestrado, no sentido de preparar o estágio; o estágio propriamente dito, onde fizemos referência a todo o processo realizado, desde a análise e caracterização do contexto à proposta de metodologia de trabalho resultante das aprendizagens, competências, experiências, vivências e reflexões desenvolvidas; o estudo, onde foi idealizada e desenvolvida uma metodologia teórico-prática, permitiu a associação da filmagem de jogo (1ª parte) a uma análise e codificação ao vivo da mesma (análise qualitativa da própria equipa), sendo o produto desta tarefa enquadrado no período do intervalo sob a forma de uma apresentação; e o balanço final, onde realizámos um sumário e uma reflexão sobre todo o percurso realizado, assim como a definição de um conjunto de sugestões para futuros estagiários e de perspetivas futuras de teor pessoal.

Para terminar, o estágio permitiu o desenvolvimento de competências relacionadas com a área do treino e com a área da observação e análise de jogo, pelo que a concretização desta etapa correspondeu aos objetivos pessoais, académicos e profissionais estabelecidos.

Palavras-chave: Futebol; Treino desportivo; Observação e análise de jogo; Análise e codificação ao vivo.

General abstract

Within the scope of the master's degree in sport with specialization in sports training - football, from the Escola Superior de Desporto de Rio Maior, this report was developed referring to the entire academic internship process as part of the study plan. This internship occurred during the 2017/2018 sports season at Sport Lisboa e Benfica, more precisely at Benfica LAB. It was carried out in the area of performance analysis of the club's youth football teams, specifically in the under-16 team. The design of the report was divided into four main moments: the pre-internship, where a description of the procedures, objectives and strategies developed was presented during the first year of the master's degree, in order to prepare for the internship; the internship itself, where the entire process is referred, from the analysis and characterization of the context to the proposed work methodology that resulted from the learning process, skills, experiences and self-reflections developed; the study, where a theoretical-practical methodology was conceived and developed, allowing the association of the first half game footage to its live analysis and codification (qualitative analysis of the own team). The product of this task resulted in a presentation that took place during the half-time; the final balance, where a summary and self-reflection of the entire journey was presented. Additionally, a set of suggestions for future interns and a personal future perspective was defined.

To sum up, the internship allowed the development of skills related to the areas of sports training and of performance analysis, therefore the conclusion of this chapter met with the personal, academic and professional objectives.

Keywords: Football; Sports training; Performance analysis; Live analysis and coding.

Introdução geral

O presente relatório foi elaborado no âmbito da unidade curricular de estágio do mestrado em desporto com especialização em treino desportivo - futebol, da Escola Superior de Desporto de Rio Maior (ESDRM), para o momento de avaliação final da mesma. Este incide na temática do planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem, tendo como foco a função do observador e analista de jogo, que foi desempenhada no decorrer do estágio. Um dos motivos pelos quais se optou pela temática anteriormente mencionada foi o facto de a área da observação e análise de jogo, nomeadamente a função de analista de futebol, ser a área de interesse pessoal e a meta a atingir em termos profissionais. Para além disso, a vontade em adquirir, desenvolver e consolidar conhecimentos e competências relacionadas com a área do desporto em geral, a do futebol, e especificamente com a área da observação e análise de jogo, fez com que houvesse a procura de uma especialização nas mesmas. Esta procura levou à frequência do mestrado em questão, assim como à realização do estágio num contexto onde a área de interesse, em concreto, fosse exercida de forma especializada/profissional. Por conseguinte, seria expectável que, após a conclusão desta etapa académica, fosse possível a entrada no mercado profissional como observador e analista de futebol.

Este relatório encontra-se dividido e organizado sequencialmente em quatro capítulos distintos: o pré-estágio, o estágio, o estudo de mestrado, e o balanço final de todo o processo.

O período do pré-estágio corresponde ao primeiro ano de mestrado, que decorreu entre setembro de 2016 e junho de 2017. O referido período representa toda a preparação efetuada para o estágio, pelo que neste capítulo, foi abordado e descrito o percurso pessoal, académico e profissional, que permitiu a aquisição de um leque de conhecimentos/competências e experiências enriquecedoras e com fortes contributos para a preparação do estágio do ano seguinte. Ainda dentro deste capítulo, insere-se a definição/estruturação dos objetivos específicos para o momento, com base numa análise SWOT, bem como as estratégias definidas para o efeito. No final deste capítulo, realizou-se um balanço no qual se analisou e refletiu sobre todos os aspetos chave, nomeadamente o cumprimento, ou não, dos objetivos propostos inicialmente.

No capítulo seguinte ao pré-estágio, será apresentado e descrito o período correspondente ao ano de estágio, que teve início no dia 1 de julho de 2017 e conclusão no dia 30 de junho de 2018, ou seja, decorreu durante a época desportiva de 2017/2018. Este, por sua vez, foi realizado no Sport Lisboa e Benfica (SLB), nomeadamente no Benfica LAB, na área da observação e análise de jogo do futebol de formação. Em termos do quadro técnico/organograma do clube, o estágio esteve alocado à equipa masculina de juvenis B (sub-16). O capítulo em si inicia-se pela análise e caracterização do contexto de estágio elegido, incluindo a apresentação e descrição dos diversos recursos que este disponibilizou. Foi também abordado o enquadramento na estrutura do clube, assim como a organização do processo de estágio. Esta última foi dividida em etapas de estágio, na apresentação do cronograma guia utilizado e nos mecanismos de avaliação e controlo do mesmo. Em seguida, foi feita uma análise e caracterização dos praticantes/equipa atribuída (juvenis B), e uma análise e caracterização da intervenção, que incluiu: expectativas, objetivos e estratégias de intervenção, funções e tarefas específicas de estágio, microciclo de trabalho adotado, aprendizagens e competências adquiridas e desenvolvidas ao longo do estágio e experiências e vivências do mesmo. Como produto deste processo, foi desenvolvida uma proposta de metodologia de trabalho relacionada com a área da observação e análise de jogo. Por outras palavras, a proposta em causa foi desenvolvida com o intuito de apresentar e descrever um microciclo de trabalho tipo, a operacionalização das tarefas constituintes do mesmo, bem como um conjunto de propostas/considerações complementares.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

O terceiro capítulo consiste no estudo que foi desenvolvido ao longo do estágio. Para o efeito foram cumpridos as seguintes etapas/procedimentos: introdução, revisão da literatura, definição de objetivos e estratégias, descrição da metodologia aplicada e construção de um protocolo final em conformidade com a mesma. Posteriormente, este protocolo foi apresentado perante a comunidade desportiva e científica, e testado num contexto diferenciado do estágio (seleção de iniciados (sub-14) da Associação de Futebol de Santarém durante o Torneio Lopes da Silva 2019). Estes parâmetros encontram-se em anexo ao relatório.

No 4º capítulo, consta o balanço do relatório onde serão apresentadas e descritas as considerações finais em relação a todo o processo desenvolvido ao longo do mestrado.

Notas iniciais:

- Foram omitidos nomes e outros dados/informações consideradas como pessoais ou relevantes institucionalmente, com o intuito de garantir a confidencialidade e respeito pelas partes envolvidas. Apenas será feita referência a dados/informações às quais tivemos autorização para publicar.

1. Parte I - Pré-estágio

1.1. Introdução

No capítulo seguinte iremos apresentar e desenvolver os procedimentos e reflexões desenvolvidos durante o pré-estágio (período correspondente ao 1º ano de mestrado: setembro de 2016 a junho de 2017). Isto é, com base nos quatro tópicos seguintes iremos descrever as etapas realizadas durante o pré-estágio com o intuito de preparar e rentabilizar ao máximo o processo de estágio enquanto momento formativo.

Iniciámos o capítulo através de um enquadramento de todo o percurso pessoal, académico e profissional, realizado, e que levou, consequentemente, à origem do presente relatório. De seguida, submetemos o enquadramento a uma análise SWOT, que, tal como é a matriz da mesma, permitiu-nos discriminar e refletir sobre um conjunto de informações referentes às forças, fraquezas, oportunidades e ameaças a ter em consideração (para autoavaliação/reflexão). Por sua vez, através dos resultados obtidos definimos os objetivos a atingir durante o pré-estágio, assim como as estratégias indicadas para cada um.

Para terminar, encerrámos o capítulo com um balanço do ano de pré-estágio, onde procurámos resumir e refletir sobre todo o percurso efetuado. Percurso esse que, tal como mencionámos, foi delineado com o objetivo de preparar e rentabilizar ao máximo o ano/processo de estágio.

1.2. Enquadramento do estágio

Um dos momentos mais importantes de qualquer processo é o momento preparatório. Araújo (1995) afirma que a probabilidade de êxito aumenta quanto mais cuidada e pormenorizada for a preparação, ou seja, dentro do possível, devemos procurar antecipar as exigências e decisões a serem tomadas em conformidade. Santos (2015) considera que um forte e pormenorizado planeamento da metodologia de trabalho promove uma maior eficácia da mesma. Por outras palavras, à semelhança da preparação de uma época desportiva, considerámos essencial construir uma base sólida, desde o primeiro momento, para que os objetivos de estágio fossem atingidos e quiçá superados. A partir desta premissa procurámos lembrar e refletir sobre todo o percurso efetuado, de forma a podermos traçar com maior viabilidade o plano a seguir durante o ano de pré-estágio e, consequentemente, de estágio. Por isso, dedicámos este tópico à descrição do percurso pessoal, académico e profissional realizado até ao início do estágio.

Tudo começou desde tenra idade quando acompanhava o meu pai na sua atividade enquanto atleta sénior e treinador de futebol de formação. Foi com naturalidade que iniciei a prática da modalidade, tendo passado por contextos de futebol recreativo e federado dos 8 anos aos 13 anos de idade. Nesta fase, dois dos acontecimentos que marcaram a minha paixão pelo futebol foram o campeonato da Europa de 2004 e o campeonato do mundo de 2006, onde toda a envolvimento em redor da seleção nacional provocaram uma vontade e ambição de um dia poder fazer parte de um contexto semelhante. Apesar de ter abandonado a prática da modalidade numa fase precoce (não ter atingido o futebol 11), o contacto com a mesma manteve-se enquanto adepto e seguidor dos treinos e jogos do meu irmão. Em 2009, optei por praticar andebol federado, decisão essa que contribuiu e marcou a minha formação pessoal e desportiva. No entanto, o interesse pelo mundo do futebol foi crescendo e chegou o momento de escolher o curso do ensino secundário que iria seguir. Decidi-me pelo curso de ciências e tecnologias, uma vez que o mesmo me poderia apetrechar de valências teóricas e técnico-práticas, mais tarde, úteis na área do desporto. Como referi anteriormente, a minha ligação ao futebol manteve-se maioritariamente associada à prática do meu irmão. Curiosamente, foi a partir desta ligação que na época 2010/2011 surgiu o meu primeiro convite para integrar uma equipa técnica

(treinador adjunto). Esta experiência marcou e influenciou aquilo que seria a minha decisão futura enquanto aluno do ensino superior.

Em 2012 entrei na licenciatura em treino desportivo da ESDRM com o objetivo de adquirir e desenvolver competências que me permitissem estar mais próximo de atingir o futebol profissional. Durante os anos que constituíram o curso desempenhei as funções de treinador adjunto e treinador principal no futebol de formação, onde retirei diversas aprendizagens e vivências. Uma das tarefas que me despertou especial interesse foi a elaboração de relatórios de jogo, onde o meu foco principal passava por desenvolver documentos cada vez mais completos e pormenorizados, e que, de alguma forma, fossem úteis para o processo da equipa (treino + competição). Para além disso, no âmbito das unidades curriculares de futebol da ESDRM, realizei tarefas de observador e analista, tais como a filmagem de exercícios durante as intervenções pedagógicas e diversos relatórios qualitativos e quantitativos coletivos e/ou individuais. Foi após estas experiências, que me apercebi do meu real interesse, a área da observação e análise de jogo.

Em 2014/2015, durante o meu ano de estágio de licenciatura, tive a oportunidade de desempenhar, com maior frequência, algumas tarefas específicas da função, tais como: filmagem de jogos da própria equipa (e pontualmente de adversários), filmagem de sessões de treino de capacidades coordenativas e condicionais, elaboração de relatórios de jogo de análise qualitativa da própria equipa (escritos e em vídeo) e elaboração de apresentações de análise qualitativa do próximo adversário.

Concluída a licenciatura, senti a necessidade de dar continuidade à minha formação académica, assim como de aprofundar conhecimentos inerentes à minha área de interesse. Desta forma, decidi concorrer ao mestrado em desporto com especialização em treino desportivo da ESDRM. A minha decisão baseou-se nos seguintes fatores:

- Enriquecimento e crescimento curricular (novo patamar académico: licenciatura → mestrado);
- Conhecimento prévio da qualidade do ensino, fruto da experiência adquirida durante a licenciatura (noção das oportunidades que a escola poderia conceder em termos de locais de estágio e entrada no mercado de trabalho);
- Forma como o mestrado em causa era lecionado (permitia que os seus alunos se especializassem numa área do seu interesse);
- Procura de novas competências teórico-práticas relacionadas com o desporto em geral, com a modalidade e com a área da observação e análise de jogo (o facto de existirem unidades curriculares específicas/referentes a esta última área).

Durante o pré-estágio, exerci atividade em três clubes distintos, onde procurei desenvolver as minhas competências ao nível do conhecimento da modalidade de futebol enquanto treinador, e ao nível da função de observador e analista de jogo. Isto permitiu colocar em prática as aprendizagens teóricas adquiridas durante o mestrado, e, em simultâneo, preparar o estágio do ano seguinte. Como contexto de pré-estágio apenas considerei o clube onde exerci, exclusivamente, a função de observador e analista de jogo.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

1.2.1. Percurso profissional

De seguida, iremos referir, resumidamente, o percurso profissional na modalidade de futebol, procurando representar, desta forma, a experiência adquirida na área da observação e análise de jogo. Para o efeito, serão apresentadas e descritas as seguintes informações: época desportiva, função principal, clube, escalão e tarefas desempenhadas na época em causa referentes à área da observação e análise de jogo.

- Época 2010/2011: treinador adjunto na Associação Académica de Santarém (sub-10 A);
- Época 2012/2013: treinador adjunto na Associação Académica de Santarém (sub-13 C):
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (último jogo);
- Época 2013/2014: treinador principal na Associação Académica de Santarém (sub-9 B):
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (último jogo);
- Época 2014/2015: treinador adjunto estagiário no Sporting Clube de Portugal (sub-11):
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (último jogo);
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa de equipas adversárias em termos coletivos e individuais;
- Época 2014/2015: treinador adjunto estagiário no Sport Grupo Sacavenense (sub-16):
 - o Filmagem de jogos da própria equipa (e pontualmente de equipas adversárias);
 - o Filmagem de sessões de treino de capacidades coordenativas e condicionais;
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (último jogo);
 - o Relatório em formato de vídeo de análise qualitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (último jogo);
 - o Relatório escrito e em formato de vídeo de análise qualitativa de equipas adversárias em termos coletivos e individuais (para apresentação e análise do próximo adversário junto da equipa técnica e do plantel);
- Época 2015/2016: treinador principal no Footkart - Escola de futebol e karting associação (sub-9):
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (último jogo);
- Época 2016/2017: treinador principal no Footkart - Escola de futebol e karting associação (sub-10):
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (último jogo);
- Época 2016/2017: *scouter* externo na Associação Académica de Coimbra (sub-6 a sub-19):
 - o Relatório escrito de análise qualitativa e quantitativa de diversas equipas em termos individuais (*scouting*);
- Época 2016/2017: observador e analista de jogo na Associação Desportiva Fazendense (seniores):
 - o Identificação e preparação do local de filmagem de jogo em diferentes campos/estádios;
 - o Filmagem de jogos da própria equipa;
 - o Relatório em formato de vídeo de análise qualitativa da própria equipa em termos coletivos e individuais (para apresentação e análise do último jogo junto da equipa técnica e do plantel);
 - o Filmagem e análise qualitativa do treino de guarda-redes;
 - o Edição de vídeo (relatórios de análise qualitativa coletivos/individuais, vídeos motivacionais e de final de época).

1.3. Análise SWOT

Para Détrie (2000), a análise SWOT é uma ferramenta utilizada por empresas que permite efetuar uma análise das suas próprias forças e fraquezas (análise interna), e das oportunidades e ameaças (análise externa). Segundo Lindon, Lendrevie, Lévy, Dionísio e Rodrigues (2003), a análise SWOT pode ser realizada da seguinte forma: levantamento da situação empresarial em causa; análise SWOT; criação/desenvolvimento de planos, programas, projetos e atividades que visem a manutenção/potenciação das forças e oportunidades e a colmatação das fraquezas e ameaças identificadas. Desta forma, decidi replicar as suas funcionalidades na fase inicial do pré-estágio, com o objetivo de realizar uma autoavaliação, que permitisse a definição de objetivos e estratégias a realizar durante este período. Dito isto, resumi o produto desta análise aos seguintes pontos:

- Aspeto(s) positivo(s)/a potenciar (forças/oportunidades):

- Capacidade de adaptação e compromisso total com qualquer entidade acolhedora (exigências e expectativas inerentes à área/contexto pretendido);
- Capacidade de aquisição, aplicação e reflexão sobre volumes consideráveis de trabalho/informação num curto espaço de tempo;
- Capacidade de produção de documentos válidos, capazes de dar resposta às necessidades específicas do treino e da competição (resolução de problemas a curto, médio ou longo prazo, e resposta eficaz em termos de qualidade/tempo de execução para pedidos pontuais/urgentes da equipa técnica, por exemplo);
- Capacidade de partilha e aplicação de ideias/metodologias e experiências com os recursos humanos envolvidos, resultando em momentos de aprendizagem e reflexão mútuas;
- Diversidade de recursos específicos da área já experienciados. Exemplos: filmagem de treinos e de jogos, elaboração de relatórios qualitativos (em formato escrito, vídeo e misto) e quantitativos, edição de vídeo (diversidade de ferramentas utilizadas) e reflexão sobre os mesmos;

- Aspeto(s) a melhorar (fraquezas/ameaças):

- Conhecimentos inerentes a áreas específicas do jogo, tais como: observação e análise de jogo “in loco”, *scouting*, identificação de sistemas de jogo e suas nuances, e diversidade de modelos de jogo experienciados devido à, ainda, curta experiência pessoal;
- Capacidade de síntese da informação: seleção dos conteúdos relevantes e estritamente necessários face aos objetivos delineados (evitar a elaboração de documentos extensos);
- Capacidade de exposição/expressão de ideias e de conhecimentos: comunicação interpessoal.

1.4. Objetivos de pré-estágio

Para Weinberg e Gould (2011) a definição de objetivos é uma técnica eficaz no aperfeiçoamento da performance. Miguel (2015) afirma que todas as conquistas começam pela forma como concebemos e imaginamos um determinado sonho (objetivo), sendo essencial que estejam presentes os detalhes daquilo que pretendemos criar ou atingir. Desta forma, concluída a análise SWOT, tornou-se fundamental, a partir da mesma, definir um conjunto de objetivos a cumprir durante o pré-estágio.

Segundo Pasquale (2012), para atingir um determinado objetivo é necessário definir quais as estratégias ou a estratégia a ser adotada para esse fim. As estratégias consistem num conjunto de ações que um indivíduo deve realizar de forma a direcionar-se/aproximar-se do cumprimento dos seus objetivos. Santos (2015) afirma

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

que devemos procurar prever, planejar e refletir sobre o máximo de variáveis possível com o intuito de promover uma maior eficácia da metodologia de trabalho.

Dito isto, procurámos articular as necessidades pessoais com o contexto académico, de forma a preparar o processo de estágio alvo. Neste sentido, os objetivos e estratégias seguintes foram pensados e planeados com o intuito de rentabilizar ao máximo o período em questão. Ao longo dos pontos seguintes serão referidos os objetivos planeados, assim como as estratégias associadas a cada um:

- **Objetivo 1:** concluir o 1º ano de mestrado, fazendo com que o foco no processo de estágio seja total:

- **Estratégia(s):** concluir todas as unidades curriculares inerentes ao plano de estudos do 1º ano de mestrado. Para isso deverá existir uma organização temporal que permita o cumprimento dos prazos estabelecidos para as tarefas pessoais, académicas e profissionais;

- **Objetivo 2:** confrontar com as fraquezas/ameaças identificadas durante a análise SWOT:

- **Estratégia(s):** visualizar, pelo menos, 3 jogos por fim-de-semana de diferentes campeonatos e contextos competitivos com o intuito de analisar os jogos “in loco”, de realizar uma análise qualitativa individual dos atletas e de identificar os sistemas de jogos, as suas nuances e dinâmicas específicas inerentes ao modelo de jogo de cada equipa. Desenvolver a capacidade de síntese da informação presente, tanto em documentos de cariz académico como profissional. Desenvolver a capacidade de exposição e comunicação interpessoal através da realização das apresentações orais em contexto académico (para melhoria da comunicação interpessoal);

- **Objetivo 3:** adquirir, desenvolver e consolidar conhecimentos teórico-práticos inerentes à área do desporto em geral e ao futebol (conhecimento do próprio jogo em termos do processo de treino e de competição):

- **Estratégia(s):**
 - Aproveitar ao máximo os conteúdos lecionados nas diferentes unidades curriculares do mestrado;
 - Frequentar formações, internas e externas ao contexto académico, específicas da modalidade;
 - Exercer atividade num clube/contexto de pré-estágio, onde fosse possível desenvolver competências ao nível do conhecimento da modalidade de futebol (enquanto treinador);

- **Objetivo 4:** adquirir, desenvolver e consolidar conhecimentos teórico-práticos inerentes à área da observação e análise de jogo:

- **Estratégia(s):**
 - Direcionar as unidades curriculares do mestrado para a área da observação e análise de jogo, ou seja, deverá existir um enquadramento da especificidade e/ou do modelo de avaliação das mesmas em prol da aquisição, desenvolvimento e consolidação de competências da área de interesse;
 - Pesquisar e ler diversos livros, artigos e páginas/blogues nacionais e internacionais sobre a modalidade e a área de observação e análise de jogo (procurando assim retirar elações para o próprio trabalho);
 - Frequentar formações, internas e externas ao contexto académico, específicas da área;
 - Implementar tarefas específicas no clube de pré-estágio: identificação e preparação do local de filmagem de jogo em diferentes campos/estádios, filmagem de jogo, elaboração de relatórios de análise qualitativa da própria equipa em formato de apresentação (último jogo), edição de vídeo (relatórios de análise qualitativa coletivos e/ou individuais, vídeos motivacionais e de final de época), filmagem e análise qualitativa do treino de guarda-redes;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- **Objetivo 5:** contactar direta e indiretamente com diversos contextos (amador, semiprofissional e profissional) e agentes desportivos (docentes, treinadores, observadores e analistas de jogo):
 - o **Estratégia(s):** criar uma *network* através de contactos pessoais ou de redes sociais com o intuito de conhecer diferentes perspetivas de trabalhar o jogo (treino e competição);
- **Objetivo 6:** identificar, selecionar e contactar com o contexto alvo do processo de estágio (para conhecimento prévio à sua realização):
 - o **Estratégia(s):** contactar colegas e docentes que já desempenharam funções semelhantes ou que estiveram ligados ao clube (conhecimento da realidade, desafios e estratégias utilizadas). Realização de duas visitas ao Benfica LAB, uma enquanto aluno da ESDRM e outra enquanto formando no “Sport Science Day 2017”;
- **Objetivo 7:** criar, desenvolver e apresentar o projeto de estágio:
 - o **Estratégia(s):** criar, desenvolver e apresentar o projeto em unidades curriculares que promovam/incluam este parâmetro no seu modelo de avaliação (projeto de investigação e desenvolvimento e modalidade desportiva 2);
- **Objetivo 8:** criar, desenvolver e apresentar a ideia base a aplicar durante o estudo de mestrado:
 - o **Estratégia(s):** desenvolver/aperfeiçoar um dos sistemas de observação criados durante o 1º ano de mestrado. Este procedimento resultou na seguinte ideia: identificação de padrões técnico-táticos ofensivos que resultam em ações de finalização e de padrões que não resultam. Tal como iremos referir, esta ideia foi alterada/substituída com o enquadramento no contexto de estágio.

1.5. Balanço de pré-estágio

Para terminar, iremos apresentar um conjunto de considerações e reflexões que realizámos durante e após o pré-estágio, com o objetivo de realizar um balanço final do mesmo. Para o efeito, decidimos salientar os aspetos chave de cada tópico anterior, dando especial relevo aos objetivos e respetivas estratégias. No caso de os mesmos não terem sido bem-sucedidos, será feita, posteriormente, uma análise e reflexão em conformidade.

O enquadramento do estágio permitiu-nos relembrar o percurso efetuado até ao início do estágio, criando-se assim uma referência conceptual para o planeamento do ano de pré-estágio e de estágio.

A análise SWOT revelou ser uma ferramenta útil no processo de autoavaliação/reflexão, uma vez que conseguimos identificar aspetos positivos/a potenciar, bem como aspetos a melhorar durante o pré-estágio. Pode concluir-se que esta análise esteve na base da definição dos objetivos e das estratégias implementadas.

Para cada objetivo de pré-estágio, iremos realizar uma reflexão, tendo em conta o seu cumprimento, ou não:

- **Objetivo 1:** não foi concluído o 1º ano de mestrado, uma vez que ficou uma unidade curricular por terminar. Este cenário verificou-se devido ao facto de a organização temporal aplicada não ter dado resposta às necessidades e exigências criadas pelo contexto pessoal, académico e profissional. Deverá, por isso, existir uma melhor organização em situações futuras, nomeadamente durante o período de estágio. Como solução considerámos a seguinte estratégia: criação de um microciclo onde serão enquadradas todas as tarefas e períodos de execução/realização. Isto é, com base nas funções e tarefas associadas, cada tarefa deverá ser enquadrada no período de tempo correspondente a uma semana, ou seja, a um microciclo;
- **Objetivo 2:** existiu a redução de algumas das fraquezas/ameaças identificadas durante a análise SWOT:
 - o Existiu um desenvolvimento das competências inerentes às áreas específicas do jogo identificadas;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Não existiu uma melhoria da capacidade de síntese da informação. Como solução considerámos a seguinte estratégia: definição de parâmetros de formatação para os documentos de trabalho, tais como: estabelecer previamente um limite máximo de páginas; estruturar do ponto de vista conceptual os tópicos essenciais a desenvolver;
- Existiu um desenvolvimento da capacidade de exposição e comunicação interpessoal;
- **Objetivo 3:** existiu uma aquisição, desenvolvimento e consolidação de conhecimentos teórico-práticos inerentes à área do desporto em geral e ao futebol, a salientar:
 - Existiu um aproveitamento dos conteúdos lecionados em contexto académico: área da investigação (conceptualização de um estudo e construção de um trabalho de cariz científico); área da organização de programas de formação no desporto (paradigma nacional, quadro profissional, formação de treinadores); área da gestão (modelo de planeamento, descrição e análise de funções); área da psicologia (liderança, clima motivacional, coesão); área da fisiologia (preparação, aplicação e controlo de testes físicos); área da intervenção pedagógica (planeamento, comportamento e comunicação do treinador); área do desporto adaptado (adaptação do futebol para esta realidade); área do *coaching* (definição de objetivos e aplicação de exercícios específicos); modalidade de futebol (modelo de jogo, periodização tática, planeamento conceptual, estratégico e tático, coordenação técnica, planeamento, aplicação e reflexão sobre um contexto de treino simulado);
 - Exerci atividade em clubes onde desenvolvi competências ao nível da modalidade enquanto treinador: planeamento, intervenção e reflexão sobre um processo de futebol de formação e sénior. Isto deveu-se ao facto de considerarmos que a intervenção enquanto treinador contribui diretamente para aquilo que é o leque de competência do observador e analista de jogo;
- **Objetivo 4:** existiu uma aquisição, desenvolvimento e consolidação de conhecimentos teórico-práticos inerentes à área da observação e análise de jogo, a salientar:
 - Existiu uma orientação das unidades curriculares do mestrado para a área em questão. Neste momento conseguimos direcionar para o efeito, sete das onze unidades curriculares do plano de estudos. Exemplos: sistemas de observação de ações ofensivas desenvolvidos nas unidades curriculares de observação e análise da técnica desportiva, e observação e análise no treino e na competição - um dos quais apresentado durante o 4º seminário de Biomecânica do desporto da ESDRM em maio de 2017; desenvolvimento de documentos e tarefas específicas da área na unidade curricular de modalidade desportiva 2 - tarefa de observador e analista de jogo do Club Atlético de Madrid;
 - Foram frequentadas formações internas e externas ao contexto académico:
 - **Formação 1:** “Observação e análise de futebol: Certificação *beginner* LongoMatch PRO” - Formação ministrada pelo mestrando Rúben Soares (embaixador LongoMatch em Portugal e observador e analista de jogo do Benfica LAB) - Sapiencia - Formação e Design - Sapiencia Sports (centro oficial de certificações LongoMatch) - março de 2017;
 - **Formação 2:** “A análise do jogo: A importância do sistema de observação” - Formação ministrada pelo doutor Pedro Sequeira (docente na ESDRM), pelo professor André Rocha (fundador e CPO do software VideObserver), pelo mestre David Pereira (observador e analista de jogo do SLB), pelo mestre João Freitas Pinto (docente na ESDRM e ex-treinador de futsal do SLB), e pelo mestre João Simões (treinador do Hóquei Clube de Turquel) - Instituto Politécnico de Santarém - ESDRM - maio de 2017;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Foram implementadas tarefas específicas no clube de pré-estágio: consultar o ponto 1.2.1. Percurso profissional, nomeadamente na época 2016/2017;
 - Objetivo 5: existiu um contacto direto e indireto com diversos contextos e agentes desportivos:
 - Para além deste objetivo ter sido concretizado através da estratégia idealizada, também foi cumprido através da criação e desenvolvimento de uma *network* com diversos observadores e analistas de jogo da liga NOS, no âmbito da unidade curricular de modelos de formação em desporto;
 - Objetivo 6: existiu uma identificação, seleção e contacto com o clube alvo do processo de estágio, ou seja, com o SLB:
 - Contacto direto com, pelo menos, um aluno e um ex-aluno da ESDRM: ambos com experiência de estágio na área da observação e análise de jogo do Benfica LAB;
 - Realização de duas visitas ao Benfica LAB: uma no âmbito da unidade curricular de modalidade desportiva 1 (fevereiro de 2017) e outra no âmbito do seminário: “Sport Science Day 2017: O desenvolvimento do jovem atleta” - Seminário com participação ativa dos estagiários do Benfica LAB das áreas de intervenção da fisiologia, da nutrição e da observação e análise de jogo (abril de 2017);
 - Realização de uma entrevista para aceitação do processo de estágio por parte do Benfica LAB (maio de 2017): confirmação/seleção no final de maio de 2017;
 - Objetivo 7: foi criado, desenvolvido e apresentado o projeto de estágio através das seguintes unidades curriculares:
 - Projeto de investigação e desenvolvimento: projeto de estágio - “Projeto de estágio para o ano letivo 2017/2018: Gabinete de observação e análise de jogo do Sport Lisboa e Benfica LAB”;
 - Modalidade desportiva 2: projeto de estágio - “Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem: O papel do observador e analista de jogo”;
- A construção do projeto durante este período serviu como um guia/referência conceptual para o processo de estágio. Na sua conceção abordámos os seguintes pontos: avaliação do contexto (história e atualidade do clube e recursos do mesmo), definição de objetivos, conteúdos e estratégias de intervenção profissional, mecanismos de avaliação e controlo do estágio, e estudo de mestrado (com base na ideia desenvolvida durante o pré-estágio). Por sua vez, este projeto foi melhorado após a integração no contexto de estágio, pelo que serviu como um mecanismo de avaliação e controlo da ESDRM durante o processo;
- Objetivo 8: foi criada, desenvolvida e apresentada a ideia base do estudo de mestrado:
 - Foi desenvolvido e aperfeiçoado o sistema de observação criado na unidade curricular de observação e análise no treino e na competição, que resultou na seguinte ideia: identificação de padrões técnico-táticos ofensivos que resultam em ações de finalização e de padrões que não resultam. Tal como será explicado no capítulo do estudo, a ideia anterior foi alterada/substituída.

2. Parte II - Estágio

2.1. Introdução

No capítulo seguinte, iremos apresentar e descrever as informações referentes à realização do estágio, tendo por base o projeto de estágio final (projeto construído durante o pré-estágio + redefinição do mesmo durante o estágio para um dos momentos avaliativos da unidade curricular). Como foi referido anteriormente, um dos objetivos definidos para a frequência do mestrado foi a procura de novas competências teórico-práticas relacionadas com o desporto em geral, com a modalidade e com a área da observação e análise de jogo, existindo um interesse pessoal predominante sobre esta última vertente. Para Cunha, Mesquita e Rosado (2010) a formação contínua de treinadores, e/ou de outros agentes desportivos, deve ser realizada através de estágios. Deste modo, em consonância com o interesse pela especialização na área da observação e análise de jogo, e com a forma como o mestrado era estruturado (permitia que os seus alunos frequentassem no último ano um estágio na sua área de intervenção alvo), decidimos direccionar o mesmo para um processo de estágio que visasse o cumprimento dos objetivos definidos para o mesmo.

Por sua vez, o estágio académico em evidência foi realizado no SLB, durante a época desportiva 2017/2018, tendo início efetivo no dia 1 de julho de 2017 e conclusão no dia 30 de junho de 2018. Este foi concretizado, especificamente, no Benfica LAB, na área de observação e análise de jogo do futebol de formação do clube. O estágio foi alocado à equipa de juvenis B (sub-16), sendo cumprido maioritariamente no Caixa Futebol Campus - Seixal, assim como no Estádio do SLB - Lisboa. Para além disso, também foi desenvolvido noutros locais, tais como no campo sintético anexo ao Estádio do SLB, nos Pupilos do Exército - Lisboa e em campos/estádios das diversas equipas adversárias defrontadas.

Através da metodologia implementada durante o pré-estágio foi possível identificar, selecionar e contactar com o clube alvo do processo de estágio, ou seja, com o Sport Lisboa e Benfica. Durante esta fase, pudemos considerar e caraterizar o mesmo como um contexto profissional com elevada especialização na área da observação e análise de jogo, e que permitisse eventualmente uma transição praticamente imediata para o mercado de trabalho. Estes fatores contribuíram para a escolha final do contexto de estágio. Por outro lado, o facto de o contexto apresentar um elevado nível de organização e exigência na seleção dos seus recursos humanos (estagiários inclusive) fez com que o planeamento realizado durante o pré-estágio não fosse completamente exato e preciso, uma vez que não nos foi possível antecipar a equipa inerente à área de intervenção, assim como as funções e tarefas adjacentes. Como consequência, a organização do processo de estágio, a análise e caraterização da área de intervenção, a definição dos objetivos de estágio, assim como a caraterização das funções e tarefas específicas, numa fase inicial, foram condicionadas ao nível do conhecimento que tínhamos do estágio. Com a integração no clube conseguimos, rapidamente, colmatar estas condicionantes e definir com clareza e em conformidade com as diretrizes propostas, os parâmetros em falta para a definição do processo de estágio.

De forma a organizar/estruturar o produto final do ano de estágio optámos por apresentar e descrever o mesmo, ao longo do presente relatório, através dos pontos seguintes:

- Análise e caraterização do contexto: apresentação e descrição dos parâmetros que constituíram o estágio propriamente dito através dos subtópicos seguintes:

- Entidade acolhedora: informações teórico-práticas para suporte e conhecimento efetivo sobre o SLB;
- Área de intervenção: informações relativas ao enquadramento enquanto estagiário na estrutura do clube, à organização planeada para o processo de estágio, assim como ao cronograma e aos mecanismos de avaliação e controlo definidos para o efeito;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Praticantes/Equipa: informações relativas à equipa de intervenção do estágio, ou seja, à equipa onde o estágio esteve alocado;
- Intervenção: informações relativas ao planeamento, operacionalização e reflexão sobre o trabalho de campo realizado durante o estágio com base nos seguintes pontos:
 - Expetativas: criadas face às características do estágio;
 - Objetivos e estratégias de intervenção: objetivos/metas a cumprir durante o estágio, assim como as estratégias para atingir os mesmos (operacionalização dos objetivos);
 - Funções e tarefas específicas: trabalho desenvolvido durante o ano de estágio;
 - Microciclo de trabalho adotado: organização desenvolvida e adotada, em termos semanais, para a realização das diferentes funções e tarefas específicas;
 - Aprendizagens e competências: conhecimentos teórico-práticos adquiridos, desenvolvidos e consolidados ao longo do estágio;
 - Experiências e vivências: resultantes das diferentes interações vivenciadas durante o estágio;
- Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio): propostas idealizadas como consequência do ano de estágio (organização semanal, metodologia, documentação, ferramentas de trabalho);
- Balanço do estágio: resumo e reflexão sobre todo o percurso efetuado durante o estágio.

2.2. Análise e caracterização do contexto

Tal como referimos acima, dentro do tópico da análise e caracterização do contexto procurámos apresentar os parâmetros que caracterizassem a entidade acolhedora do estágio, ou seja, o SLB. Para isso, realizámos uma descrição do mesmo através dos seguintes subtópicos:

- Entidade acolhedora: Sport Lisboa e Benfica;
- Área de intervenção: área da observação e análise de jogo do Benfica LAB;
- Praticantes/equipa e intervenção: juvenis B (sub-16).

2.2.1. Análise e caracterização da entidade acolhedora

De seguida, iremos apresentar e descrever as informações relativas à entidade acolhedora, que considerámos relevantes para a sua caracterização. Os parâmetros seguintes foram selecionados com o intuito de criar e desenvolver um suporte teórico-prático sobre aquilo que viria a ser o contexto de estágio. Por outras palavras, procurámos recolher as informações que reforçassem o conhecimento sobre a entidade do ponto de vista geral, assim como sobre o ponto de vista específico da área de intervenção. Dentro deste subtópico iremos descrever os seguintes parâmetros: história do clube, atualidade do clube e recursos espaciais e estruturais do mesmo.

2.2.1.1. História do clube

A ideia da fundação do clube foi criada através da junção de dois grupos que habitualmente treinavam e jogavam em Belém, o grupo dos “Catataus” e a “Associação do Bem”. No final de 1903, durante um almoço de confraternização entre os dois grupos, alguém sugeriu que os mesmos unissem forças e efetivassem a ligação criada. Esta sugestão foi ganhando raízes, e, ao longo dos meses seguintes, foram-se definindo os símbolos do clube (nome, cores e emblema). Foi assim que, durante uma reunião a 28 de fevereiro de 1904, 24 elementos destes dois grupos decidiram oficializar o procedimento através da fundação do “Sport Lisboa”. Esses mesmos 24 elementos são considerados como os fundadores daquele que viria a ser o “Sport Lisboa

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

e Benfica". O clube só viria a adotar este nome em 1908 através da união com o "Grupo Sport Benfica". (Sport Lisboa e Benfica, 2017).

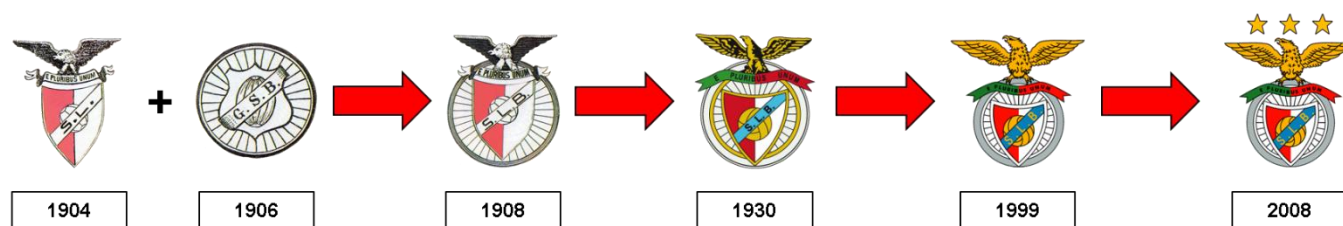


Figura 1 - Evolução do emblema do Sport Lisboa e Benfica

Desde a sua fundação o emblema do SLB foi alvo de várias evoluções e transformações de reajustamento estilístico. Alterações essas que mantiveram sempre as características que identificaram e engrandeceram o clube, onde quer que este fosse apresentado (Pereira, 2015).

Ao longo da história, o clube contou com diversos campos/estádios para a sua equipa principal de futebol. O dia 1 de dezembro de 1954 ficou marcado pela inauguração do "Estádio da Luz", que foi um feito histórico e produto final de inúmeras iniciativas e esforços a nível nacional. Foi aqui que o clube dispôs pela primeira vez de um relvado natural para a prática de futebol, e onde surgiu o "efeito luz" (capacidade da equipa golear frequentemente quaisquer adversários: 846 vitórias em 1075 jogos disputados). Este estádio ficou profundamente marcado na história do clube, salientando-se o recorde de assistência de 135.000 adeptos (Sport Lisboa e Benfica, 2017).

2.2.1.2. Atualidade do clube

O SLB está sediado e localizado em Lisboa. A nível nacional o clube depara-se com a concorrência de dois clubes rivais, um dos quais militante, igualmente, na cidade de Lisboa. Atualmente, o SLB é uma entidade altamente estruturada e organizada. A sua estrutura apresenta segmentos tais como uma sociedade anónima desportiva (SAD), a Fundação Benfica e a Benfica TV (Sport Lisboa e Benfica, 2017). Atualmente, o presidente do clube é o Sr. Luís Filipe Vieira, eleito a 3 de novembro de 2003 (Sport Lisboa e Benfica, 2017).

O principal motor do clube é a equipa A do futebol profissional, que conta no seu palmarés com 37 títulos de campeão nacional, 26 Taças de Portugal, 6 Supertaças "Cândido de Oliveira", 7 Taças da Liga, 2 Taças dos Campeões Europeus (equiparada à atual Liga dos Campeões da UEFA), 5 vezes vice-campeão da Europa, 3 vezes vice-campeão da Taça UEFA/Liga Europa, 1 Taça Latina, 1 Taça Ibérica, entre tantas outras conquistas, igualmente dignas de registo (Sport Lisboa e Benfica, 2019).

Para além do futebol, o clube apresenta modalidades, tais como o andebol, o basquetebol, o futsal, o hóquei em patins, o voleibol, as artes marciais, o bilhar, o boxe, o campismo, a ginástica, e várias modalidades de cariz olímpico (judo, triatlo, canoagem, atletismo) (Sport Lisboa e Benfica, 2017).

O SLB é um clube com uma enorme massa associativa. Um exemplo, claro, dessa situação são as 186 casas do Benfica espalhados pelo país, e as mais de 30 espalhadas por todo o mundo. Em termos de sócios, em março de 2019 o número encontrava-se nos 213.000 (Sport Lisboa e Benfica, 2019).

Em dezembro de 2017, o SLB ocupou o 146º lugar do *ranking* mundial da "International Federation of Football History and Statistics" (IFFHS), tendo descido na classificação em relação ao ano de 2016 (31º) (IFFHS, 2018). No final da época 2017/2018, o SLB ocupou o 15º lugar do *ranking* de clubes da UEFA (UEFA, 2018).

2.2.1.3. Recursos espaciais e estruturais

2.2.1.3.1. Estádio do Sport Lisboa e Benfica

O novo estádio do SLB foi inaugurado a 25 de outubro de 2003, de acordo com o projeto nacional que estava em vigor com o intuito de preparar a organização do campeonato da Europa de seleções do ano seguinte (Euro 2004). Esta infraestrutura foi erguida de acordo com os princípios e técnicas mais inovadoras para a construção de estádios de futebol modernos, e, também, de encontro às normas de segurança e recomendações da UEFA e da FIFA mais exigentes. É um estádio com quatro pisos e com uma lotação para cerca de 65.647 adeptos. No site oficial do clube encontram-se discriminadas as mais diversas informações sobre o espaço (Sport Lisboa e Benfica, 2017).



Figura 2 - Estádio do Sport Lisboa e Benfica em dia de jogo

2.2.1.3.2. Anexos ao estádio

No recinto do Estádio do SLB encontram-se dois pavilhões destinados à prática de outras modalidades, que não a do futebol. O pavilhão “Fidelidade” destina-se às seguintes modalidades: futsal, hóquei em patins e basquetebol. Já o pavilhão nº 2 destina-se às modalidades de andebol e voleibol.

Para além dos pavilhões, no recinto do estádio também existem outras estruturas anexas, tais como: uma piscina, o museu Cosme Damião, um edifício dedicado a serviços comerciais e um campo de futebol 11 sintético, utilizado pelas escolas e pelo futebol de formação do clube (Sport Lisboa e Benfica, 2017).

2.2.1.3.3. Pupilos do Exército

Devido ao início das obras do novo estádio, o futebol de formação do clube viu-se forçado a procurar uma solução complementar para a sua atividade. Foi assim que em fevereiro de 2002, através de um protocolo, a instituição Pupilos do Exército cedeu parte das suas instalações ao SLB para o efeito (Magalhães, 2002).

Atualmente, os Pupilos do Exército é o local onde a área de iniciação do futebol de formação do SLB (dos sub-7 até aos sub-12) desenvolve a sua atividade (Sport Lisboa e Benfica, 2017). Para isso, dispõe das seguintes condições infraestruturais: um campo de futebol 11 sintético de última geração com marcações para futebol 7 e para futebol 9, com respetiva arrecadação de material; balneários; uma sala para a prática de dança/ritmo e motricidade infantil; um pavilhão para a prática de futsal e um edifício multifunções.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

2.2.1.3.4. Caixa Futebol Campus

O Caixa Futebol Campus (CFC) foi inaugurado a 22 de setembro de 2006 no Seixal, junto ao rio Tejo. Este complexo é o local onde as equipas dos sub-14 até à equipa principal do futebol profissional desenvolvem a sua atividade. O local dispõe de um campo principal com condições para receber jogos oficiais, de 3 campos sintéticos e de 6 campos relvados. De referir que todos os campos apresentam exatamente as mesmas medidas que o relvado do Estádio do SLB. Para além disso, dispõe ainda de 16 balneários, 62 quartos, 2 auditórios, 3 ginásios, 1 sala de conferências, 2 refeitórios, 1 máquina 360's e edifícios para os serviços administrativos, departamentos de futebol profissional e de formação, e para a empresa que acompanha o clube. Para um melhor aproveitamento do espaço e fornecimento de condições ótimas de trabalho, foram construídas várias áreas durante a época 2017/2018 (inauguradas na época seguinte), como por exemplo, 1 piscina, 2 ginásios, salas de tratamento (massagens) e áreas dedicadas ao estudo e lazer dos mais diversos intervenientes (Sport Lisboa e Benfica, 2018). Em dezembro de 2015 e de 2019, o CFC foi distinguido como a melhor academia do mundo no “Globe Soccer Awards” (Sport Lisboa e Benfica, 2019).



Figura 3 - Caixa Futebol Campus em 2018

2.2.1.3.4.1. Casos de sucesso

Para além dos resultados desportivos, um clube também se baseia e mede nos casos de sucesso em termos dos seus ativos (atletas). Falamos na preparação, desenvolvimento e potenciação de atletas do futebol de formação para os mais elevados níveis competitivos, com o objetivo de os mesmos virem a integrar a equipa principal do clube (missão do clube → casos de sucesso).

Na tabela seguinte, procurámos apresentar e descrever exemplos de casos de sucesso dos últimos anos (dados atualizados até ao final da época 2018/2019). Para o efeito considerámos os seguintes dados: nome do atleta, ano de nascimento, nacionalidade, principal posição em campo, época desportiva em que ingressou na equipa principal do SLB (podendo ser só em contexto de treino) e clube que representou na época 2018/2019. Ao longo do relatório, as posições em campo serão apresentadas segundo a seguinte terminologia (específica do sistema de jogo 1+4+3+3, com o setor médio em 1+2): guarda-redes (GR), defesa direito (DD), defesa central direito (DCD), defesa central esquerdo (DCE), DE (defesa esquerdo), médio centro (MC), médio direito (MD), médio esquerdo (ME), ala direito (AD), ponta de lança (PL) e ala esquerdo (AE).

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Tabela 1 - Casos de sucesso do futebol de formação do Sport Lisboa e Benfica

Nome	Ano	Nacionalidade	Posição	Equipa principal do SLB	Clube atual
João Cancelo	1994	portuguesa	DD	2012/2013	Juventus FC
Bernardo Silva	1994	portuguesa	ME	2013/2014	Manchester City FC
Bruno Varela	1994	portuguesa	GR	2013/2014	AFC Ajax
Hélder Costa	1994	portuguesa	AE	2013/2014	Wolverhampton WFC
Ivan Cavaleiro	1993	portuguesa	AD	2013/2014	Wolverhampton WFC
Victor Lindelöf	1994	sueca	DCD	2013/2014	Manchester United FC
Gonçalo Guedes	1996	portuguesa	PL	2014/2015	Valência CF
Renato Sanches	1997	portuguesa	MD	2014/2015	FC Bayern München
Ederson Moraes	1993	brasileira	GR	2015/2016	Manchester City FC
Nélson Semedo	1993	portuguesa	DD	2015/2016	FC Barcelona
Rúben Dias	1997	portuguesa	DCD	2015/2016	SL Benfica
André Horta	1996	portuguesa	MC	2016/2017	Los Angeles FC
Diogo Gonçalves	1997	portuguesa	AD	2016/2017	Nottingham Forest FC
Ivan Zlobin	1997	rusa	GR	2016/2017	SL Benfica
José Gomes	1999	portuguesa	PL	2016/2017	SL Benfica
Yuri Ribeiro	1997	portuguesa	DE	2016/2017	SL Benfica
João Carvalho	1997	portuguesa	MD	2017/2018	Nottingham Forest FC
Francisco Ferreira	1997	portuguesa	DCD	2017/2018	SL Benfica
Alfa Semedo	1997	guineense (dupla)	MC	2018/2019	RCD Espanyol
Florentino Luís	1999	portuguesa	MC	2018/2019	SL Benfica
Gedson Fernandes	1999	portuguesa	MC	2018/2019	SL Benfica
João Félix	1999	portuguesa	PL	2018/2019	SL Benfica
João Filipe	1999	portuguesa	AD / E	2018/2019	SL Benfica

2.2.1.3.5. Benfica LAB

O Benfica LAB é uma estrutura do SLB, inserida no CFC desde a sua inauguração (2006), que tem como objetivo o desenvolvimento e otimização do rendimento dos atletas e das equipas do clube, tendo em conta as necessidades do futebol atual e do futuro.

O Benfica LAB é composto por equipas multidisciplinares inseridas nas três áreas de intervenção seguintes: nutrição, fisiologia e observação e análise de jogo (Sport Lisboa e Benfica, 2017). Cada área está diretamente envolvida no microciclo de trabalho dos diferentes escalões e equipas técnicas do clube. As áreas da fisiologia e da observação e análise de jogo encontram-se integradas nas equipas técnicas através de elementos com funções específicas. Por outro lado, a área da nutrição integra-se de forma transversal a todos os escalões. A área da fisiologia é responsável pelo planeamento, preparação, aplicação/controlo e análise dos resultados dos testes físicos, pelo controlo do treino em termos da carga interna e externa, assim como pelo planeamento e aplicação das sessões de treino de força (ginásio), de velocidade, agilidade e coordenação, e de prevenção/recuperação de lesões. Por outro lado, a área da nutrição é responsável pela avaliação da composição corporal, pela avaliação do estado/nível de hidratação, pela realização de consultas, e pela suplementação dos atletas, assim como pelo controlo da qualidade dos alimentos, pela elaboração de ementas, pela observação e intervenção nas refeições e pela elaboração de material pedagógico.

Neste tópico não iremos especificar o trabalho da área da observação e análise de jogo, uma vez que o mesmo será apresentado e descrito seguidamente na área de intervenção do estágio. De referir que todas as áreas do Benfica LAB desenvolvem trabalho de pesquisa de cariz científico, assim como diversas formações/palestras internas e externas ao clube.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

2.2.1.3.6. DAO

O Departamento de Análise e Observação (DAO) é o departamento responsável pela área da observação e análise de jogo do futebol profissional do clube. Este departamento foi criado e colocado em atividade durante a época 2017/2018, tendo, para além do papel anteriormente referido, um papel de supervisão em relação à área da observação e análise de jogo do Benfica LAB. Esta supervisão é realizada pelo coordenador do DAO, que desempenha igualmente a função de responsável pela área da observação e análise de jogo do Benfica LAB.

2.2.2. Análise e caracterização da área de intervenção

De seguida, iremos apresentar e descrever as informações relativas à área de intervenção do estágio, ou seja, à área da observação e análise de jogo do Benfica LAB. Os pontos em causa foram selecionados com o intuito de apresentar e descrever aquilo que foi o enquadramento na estrutura do clube, a organização planeada/proposta para o estágio (diferentes fases/etapas e cronograma definido para o efeito), assim como os mecanismos de avaliação e controlo do mesmo.

2.2.2.1. Enquadramento na estrutura

Para uma melhor visualização e compreensão do contexto de estágio, procurámos, através do presente ponto, explicar de que forma é foi realizada a integração na estrutura e organograma do clube. A observação e análise de jogo é uma das áreas de intervenção do Benfica LAB, que, tal como mencionámos anteriormente, foi a área escolhida para o estágio. Deste modo, a equipa de intervenção atribuída foi a equipa masculina de juvenis B (sub-16, atletas nascidos no ano civil de 2002) do SLB.

Tendo em consideração as alterações implementadas ao nível estrutural durante a época desportiva 2017/2018, a área da observação e análise de jogo do futebol profissional, assim como o responsável pela mesma, passaram a estar integrados num novo departamento - o DAO (na época anterior estavam integrados no Benfica LAB). Desta forma, apenas a área da observação e análise de jogo do futebol de formação é que continuou a estar associada ao Benfica LAB, estando a mesma sob supervisão do coordenador do DAO (igualmente responsável pela área no Benfica LAB). Para agilizar processos foi nomeado um sub-responsável que teve o papel de tutelar todas as equipas de intervenção associadas à área da observação e análise de jogo do futebol de formação. Em suma, tendo em consideração a equipa de intervenção - juvenis B (sub-16) - podemos afirmar que o estágio esteve inserido no Benfica LAB.

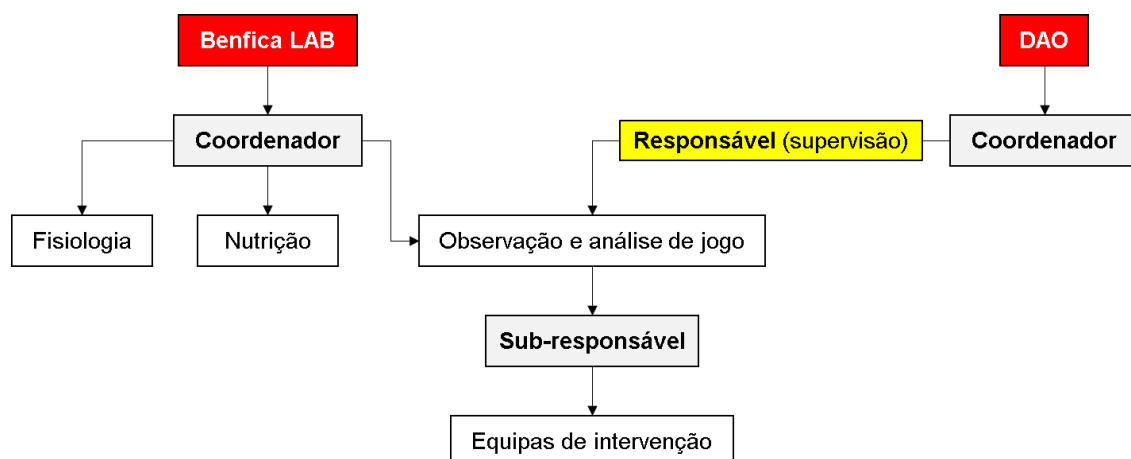


Figura 4 - Organograma do Benfica LAB e do DAO na época 2017/2018

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Especificamente, o aluno esteve inserido no lote dos 11 estagiários que integraram a estrutura do Benfica LAB na área da observação e análise de jogo: consultar a figura 5. Por norma, foram distribuídos 2 analistas estagiários por cada equipa de intervenção, estando os mesmos sobre a alçada do analista da equipa/escalão, do sub-responsável e do coordenador da área. Este fator resultou, consequentemente, numa divisão das tarefas de estágio pela dupla de estagiários.

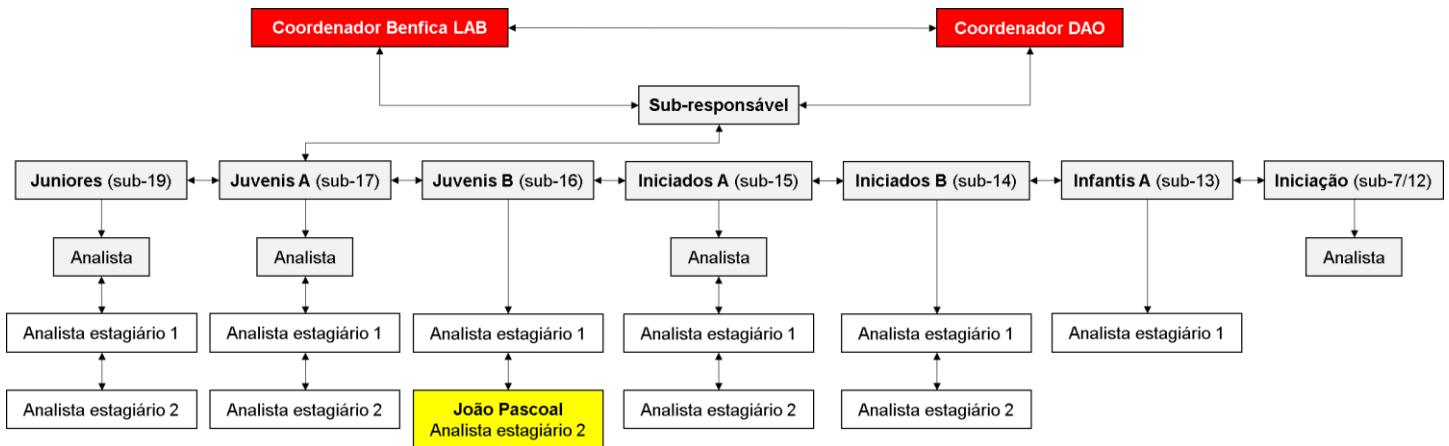


Figura 5 - Organograma da área da observação e análise de jogo do Benfica LAB

Como foi possível constatar, uma das particularidades que caracterizaram o estágio foi o facto de a equipa de intervenção dos juvenis B (sub-16) não ter um analista efetivo, ou seja, um elemento unicamente com funções de observador e analista de jogo dos quadros do clube associado à equipa técnica em questão. Desta forma, foi nomeado para tutor/responsável pela dupla de observadores e analistas estagiários da equipa de juvenis B, o observador e analista da equipa de juvenis A (sub-17): responsável pelo escalão de juvenis e sub-responsável pela área no Benfica LAB. Este cenário revelou-se determinante e particularizou o processo de estágio na seguinte medida:

- O facto de não existir um analista efetivo na equipa de intervenção fez com que tivesse de existir um contacto direto (sem filtros) por parte da dupla de estagiários com a coordenação da área e a equipa técnica, o que provocou os seguintes efeitos:

- Aumento do sentido de responsabilidade e autonomia no trabalho desenvolvido, e na ética e conduta profissional: 1ª linha de responsabilidade por qualquer ação implementada;
- Maior interação entre as partes envolvidas: participação ativa no microciclo de trabalho (planeamento, operacionalização e reflexão sobre o processo de treino, de competição e de integração da observação e análise de jogo nos mesmos), partilha de conhecimentos, experiências, vivências e relacionamento interpessoal;

- O facto de não existir um analista efetivo na equipa de intervenção fez com que as tarefas fossem distribuídas apenas pela dupla de estagiários, o que provocou os seguintes efeitos:

- Maior carga de trabalho semanal (número de tarefas): necessidade de existir uma redobrada capacidade de organização e produção do mesmo, de forma a dar resposta aos prazos estabelecidos e a eventuais pedidos pontuais/urgentes;
- Maior interação com as diferentes tarefas específicas de observação e análise de jogo: planeamento, operacionalização e reflexão sobre as mesmas, destacando-se neste momento a elaboração do relatório de análise qualitativa da própria equipa (análise + edição do documento).

Em suma, todos os parâmetros anteriores concorreram e resultaram num efeito positivo para o processo de estágio, uma vez que potenciaram a aprendizagem e cumprimento dos objetivos definidos. Isto devido à intervenção direta dos analistas estagiários no microciclo de trabalho, destacando-se: o aumento do conhecimento efetivo da modalidade (conhecimento geral e termos do processo de treino e competição), da capacidade de observação e análise de jogo (competências e tarefas específicas da função associadas ao estágio e ao estudo de mestrado) e da capacidade e qualidade de produção de trabalho (saída da zona de conforto que provocou um crescimento e enriquecimento pessoal e profissional).

Ao longo do estágio, e tal como será apresentado nos subtópicos seguintes, foram desempenhadas funções e tarefas complementares ao mesmo, ou seja, anexas à área de intervenção principal: observação e análise de jogo do Benfica LAB (futebol de formação). Referimo-nos, portanto, a atividades relacionadas com o DAO e com a escola de futebol - Estádio do SLB. Isto é, foram definidas funções e tarefas que resultaram do cruzamento/interação entre o Benfica LAB e o DAO, e entre o Benfica LAB e o departamento das escolas de futebol Benfica. Este procedimento visou a integração dos estagiários na área da observação e análise de jogo do futebol profissional, assim como na área do treino do futebol de formação, procurando com isso abranger vertentes teórico-práticas (formação contínua) para além da especificidade principal do estágio.

2.2.2.2. Organização do processo de estágio

Neste ponto, iremos apresentar e descrever a organização implementada ao longo do estágio. Num primeiro momento, iremos referir as quatro etapas propostas pelo Benfica LAB, que constituíram o estágio na sua globalidade. Para além disso, iremos mencionar o cronograma guia de todo o processo, assim como os diferentes mecanismos de avaliação e controlo utilizados pelas entidades envolvidas e pelo próprio aluno. De referir que, a organização em causa esteve sujeita, ao longo do tempo, a alterações momentâneas e/ou imprevistas, face aos cenários apresentados pelo contexto. Desta forma, a organização que se segue é o produto dessas mesmas alterações/adaptações.

2.2.2.2.1. Etapas do processo de estágio

Em seguida, iremos apresentar e descrever as quatro etapas que constituíram o estágio. Dentro das diferentes etapas procurámos salientar os aspetos e/ou momentos que foram cumpridos durante cada uma.

- Etapas seletiva: momento e processo de seleção de estagiários para as diferentes áreas do Benfica LAB:

- Contacto por parte da entidade académica com o Benfica LAB para integração de potenciais estagiários na época desportiva seguinte (entrega de uma listagem de alunos candidatos);
- Convocatória e realização de uma entrevista de cariz presencial no CFC com o coordenador do Benfica LAB e com os responsáveis e/ou sub-responsáveis pelas áreas de intervenção do mesmo;
- Aceitação/Confirmação do processo de estágio;

- Etapas preparatória: integração, planificação e formação específica dos estagiários na sua área de intervenção:

- Integração no contexto:
 - Conhecimento e integração na instituição Sport Lisboa e Benfica, assim como no departamento da área da observação e análise de jogo do Benfica LAB: visita ao CFC para contacto com os diferentes recursos materiais e humanos;
 - Reunião para esclarecimento dos direitos e deveres do estagiário, e para o estabelecimento de mecanismos de controlo da atividade (reuniões periódicas, balanços);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Proposta de plano individual de estágio:
 - Definição e clarificação dos objetivos gerais e específicos: propostos pelo Benfica LAB;
 - Apresentação de um documento de enquadramento temporal das tarefas a executar/desenvolver como meios de concretização dos objetivos propostos e pessoais;
- Tarefas introdutórias e de desenvolvimento:
 - Realização de tarefas para aprendizagem e adaptação à metodologia de trabalho em vigor no Benfica LAB, antes da integração na equipa de intervenção propriamente dita: juvenis B (sub-16);
- Formação específica na área de intervenção:
 - Técnicas de filmagem em plano aberto;
 - Softwares específicos: LongoMatch, Datatrax, Adobe Premiere e Adobe Photoshop;
 - Estratégias de recolha, e de observação e análise de sistemas de jogo e de momentos de jogo defensivos e ofensivos (organização, transição e esquemas táticos). Estratégias de recolha, e de observação e análise de outros dados/informações adicionais/complementares);
 - Outras (complementares);
- Etapa operacional: início do trabalho de estágio, junto da equipa de intervenção, tendo por base nas tarefas introdutórias e de desenvolvimento realizadas na etapa preparatória. Todas as tarefas seguintes serão descritas no ponto 2.2.4.3. Funções e tarefas específicas:
 - Tarefas operacionais gerais: transversais a todas as equipas de intervenção;
 - Tarefas operacionais específicas: realizadas apenas pela equipa de intervenção dos juvenis B (sub-16);
 - Tarefas operacionais complementares: de cariz facultativo para cada estagiário;
- Etapa de avaliação final: conclusão e avaliação final do estágio:
 - Dossier de estágio:
 - Apresentação e enquadramento do clube, do departamento, da equipa de intervenção e do aluno;
 - Discriminação e análise à concretização dos objetivos definidos/propostos;
 - Plano individual de estágio (plano + balanço);
 - Descrição, quantificação e reflexão crítica de todas as atividades desenvolvidas;
 - Conclusão/Síntese;
 - Avaliação do contexto de estágio pelo aluno.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

2.2.2.2.2. Cronograma

Na tabela seguinte iremos apresentar cronologicamente as etapas que constituíram o estágio.

Tabela 2 - Cronograma geral do estágio

Etapas - Benfica LAB	2017										2018					
	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
Seletiva																
Contato/Candidatura	X															
Convocatória/Entrevista			X													
Aceitação/Confirmação			X													
Preparatória																
Integração no contexto					X	X										
Proposta de plano individual de estágio					X											
Tarefas introdutórias e de desenvolvimento					X	X										
Formação específica da área de intervenção					X	X										
Operacional																
Tarefas operacionais gerais					X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Tarefas operacionais específicas						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Tarefas operacionais complementares					X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Avaliação final																
Dossier de estágio															X	X
Avaliação do contexto de estágio pelo aluno																X

2.2.2.2.3. Mecanismos de avaliação e controlo

O estágio esteve sujeito a mecanismos de avaliação e controlo contínuos ao longo de todo o processo, sob a forma de momentos e documentação específica. Estes, por sua vez, foram implementados com o objetivo de desenvolver a proatividade dos estagiários, tanto em termos do cumprimento das tarefas propostas, assim como dos objetivos definidos. Desta forma, seguidamente, iremos apresentar e descrever os mecanismos estruturados e aplicados pelo Benfica LAB, pela ESDRM e pelo aluno, assim como as estratégias desenvolvidas em conformidade.

- Avaliação e controlo do Benfica LAB (mecanismos standard para todos os estagiários):

- Reuniões mensais: ponto de situação da área de intervenção (coletiva e individualmente);
 - Estratégia(s): utilização das informações descritas no diário de estágio;
- Balanço mensal de atividades: desenvolvimento de um documento escrito com todas as tarefas desenvolvidas ao longo do mês em questão (divididas por semanas);
 - Estratégia(s): descrição diária das tarefas desenvolvidas com o intuito de preparar atempadamente o documento (previamente ao seu prazo de entrega);
- Balanço anual de atividades: desenvolvimento de um documento escrito com todas as tarefas desenvolvidas ao longo do ano de estágio (divididas por tarefas: quantificação);
 - Estratégia(s): descrição e quantificação diária das tarefas desenvolvidas com o intuito de preparar atempadamente o documento (previamente ao seu prazo de entrega);
- Reuniões de final de etapa: ponto de situação da área de intervenção (coletiva e individualmente);
 - Estratégia(s): utilização das informações descritas no diário de estágio;
- Reuniões de balanço do trabalho de investigação: ponto de situação do estudo de estágio (coletiva e individualmente);
 - Estratégia(s): utilização das informações descritas no diário de estudo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Reunião de avaliação final: balanço final de todo o processo de estágio (coletiva e individualmente);
 - Estratégia(s): utilização das informações descritas no diário de estágio e de estudo de mestrado, e entrega do dossier de estágio;
- Avaliação do contexto de estágio pelo aluno: avaliação individual ao contexto de estágio;
 - Estratégia(s): utilização das informações descritas no diário de estágio e de estudo de mestrado, para o preenchimento do formulário de avaliação.
- Avaliação e controlo da ESDRM (mecanismos standard para todos os estagiários):
 - Reuniões mensais: ponto de situação do processo de estágio (trabalho desenvolvido no âmbito da atividade de observador e analista de jogo estagiário do Benfica LAB e estudo de mestrado);
 - Estratégia(s): utilização das informações descritas nos diários de estágio e de estudo;
 - Projeto de estágio final: entrega da versão final do projeto até dezembro de 2017 (apresentação e descrição do processo de estágio, assim como da proposta de estudo de mestrado, tendo esta última que ser aprovada e validada pelo conselho científico da ESDRM);
 - Estratégia(s): melhoria do projeto de estágio inicial (desenvolvido durante o pré-estágio) através da utilização das informações recolhidas de forma empírica e/ou descritas até então nos diários de estágio e de estudo de mestrado. Na sua conceção procurámos abordar os seguintes pontos: avaliação do contexto (história e atualidade do clube e recursos do mesmo, análise dos praticantes/equipa, e funções e tarefas de estágio), definição de objetivos e estratégias de intervenção, mecanismos de avaliação e controlo do estágio, e proposta de estudo de mestrado (enquadramento da nova ideia: metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo);
 - Relatório de mestrado: elaboração e entrega do relatório de toda a atividade desenvolvida no âmbito do estágio e do estudo de mestrado - presente documento;
 - Estratégia(s): utilização do projeto de estágio final como base/referência, assim como das informações recolhidas de forma empírica e/ou descritas nos diários de estágio e de estudo de mestrado.

Tendo em consideração os objetivos de estágio, tornou-se essencial desenvolver, autonomamente, um conjunto de mecanismos de avaliação e controlo anexos, de forma a potenciar o cumprimento dos mesmos. Para o efeito, foi criado e desenvolvido o parâmetro seguinte:

- Avaliação e controlo próprio (estratégias de intervenção e de autoavaliação associadas aos objetivos de estágio e de estudo de mestrado):

- Diário de estágio: criação e desenvolvimento de um documento escrito que visasse os seguintes objetivos:
 - Registo de todos os eventos de estágio considerados relevantes (reflexões, aprendizagens, experiências, propostas de trabalho, entre outros). Este registo foi, posteriormente, utilizado como suporte à avaliação e controlo do processo de estágio perante o Benfica LAB e a ESDRM;
 - Suporte à elaboração do presente relatório, principalmente nos pontos 2.2.4.5. Aprendizagens e competências, 2.2.4.6. Experiências e vivências, 2.3. Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio) e 2.4. Balanço do estágio (para consulta/referência de conteúdos);
 - Suporte à criação e desenvolvimento de um documento/manual da área da observação e análise de jogo (uma das perspetivas do período pós-estágio).
- Diário de estudo: criação e desenvolvimento de um documento escrito que visasse os seguintes objetivos:
 - Registo de todos os eventos do estudo de mestrado considerados relevantes (fases/etapas, procedimentos, limitações, recomendações e consequentes reflexões). Este registo foi,

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

posteriormente, utilizado como suporte à avaliação e controlo do estudo de mestrado perante o Benfica LAB e a ESDRM;

- Suporte à elaboração do presente relatório, nomeadamente no capítulo 3. Parte III - Estudo (para consulta/referência de conteúdos);
- Suporte à criação e desenvolvimento de um documento/manual da área da observação e análise de jogo (metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo).

Como é possível verificar, o diário de estudo foi criado na mesma ótica do diário de estágio, tendo sido, no entanto, construído separadamente. Ambos os diários foram, também, utilizados como duas das propostas de inovação e/ou modernização apresentadas junto do Benfica LAB;

- Abordagens avaliativas: procurar receber feedback por parte dos intervenientes do clube (responsáveis pela área, analistas dos quadros, equipa técnica e colegas de estágio) e do orientador académico sobre o trabalho desenvolvido (produto final compilado em diário próprio). As abordagens foram realizadas em função das necessidades pessoais, assim como da disponibilidade dos elementos alvo (por norma estas abordagens eram realizadas mensalmente).

2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa

A equipa de intervenção do processo de estágio correspondeu à equipa masculina de juvenis B (sub-16) do SLB durante a época desportiva de 2017/2018 (atletas nascidos no ano civil de 2002). A apresentação da equipa técnica e do plantel ocorreu no dia 26 de julho de 2017 no CFC, sendo que a primeira unidade de treino de equipa realizou-se no dia 28 de julho de 2017, após os habituais testes físicos. Por sua vez, a última unidade de treino de equipa (número 148) ocorreu no dia 14 de junho de 2018, tendo a atividade e sessão de auditório de encerramento de época sido realizadas no dia seguinte.

Numa primeira fase, para conhecermos com maior especificidade o plantel, procurámos recolher informações que caracterizassem o grupo. Para isso, recolhemos junto do clube e da base de dados da Federação Portuguesa de Futebol (dados válidos até ao final da época 2017/2018) as seguintes informações: idade, nacionalidade, posição principal e outras posições (secundárias), número de anos de prática da modalidade (futebol), de fidelização ao clube (como atletas) e de participações em jogos das seleções nacionais. Para este último parâmetro considerámos apenas os jogos onde os atletas tenham participado como titulares ou suplentes utilizados. Para facilitar a visualização dos dados, de seguida, iremos apresentar os mesmos sob a forma de uma tabela.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Tabela 3 - Dados caracterizantes dos atletas da equipa de intervenção

Atleta	Idade	Nacionalidade	Posição	Outras posições	Anos de prática	Anos no clube	Internacionalizações
1	16	portuguesa	GR	-	7	5	sub-15 (2) e sub-16 (2)
2	15	portuguesa	GR	-	8	4	-
3	16	brasileira (dupla)	GR	-	5	1	-
4	16	portuguesa	DD	AD	8	4	sub-16 (9)
5	16	portuguesa	DD	-	8	2	-
6	16	portuguesa	DCD	DCE	8	2	sub-15 (4) e sub-16 (11)
7	16	portuguesa	DCD	-	8	4	-
8	16	portuguesa	DCD	DD / DCE	8	7	-
9	16	portuguesa	DCE	-	7	1	-
10	16	portuguesa	DE	-	8	4	sub-16 (6)
11	16	portuguesa	DE	-	8	8	-
12	16	portuguesa	MC	DCD / E	8	8	sub-15 (1), sub-16 (6) e sub-17 (5)
13	16	portuguesa	MC	-	5	2	-
14	16	portuguesa	MC	-	7	2	-
15	16	guineense (dupla)	MD	MC / ME	5	5	sub-15 (3) e sub-16 (11)
16	16	portuguesa	MD	ME	8	8	sub-15 (5) e sub-16 (11)
17	16	portuguesa	ME	MC	8	1	-
18	16	portuguesa	ME	MC	8	1	sub-15 (5) e sub-16 (8)
19	16	portuguesa	AD	AE	8	4	-
20	16	portuguesa	AD	AE	8	8	sub-15 (5), sub-16 (6) e sub-17 (1)
21	16	portuguesa	PL	-	8	5	sub-16 (6)
22	16	portuguesa	PL	-	8	2	-
23	15	portuguesa	AE	AD	8	4	-

Com base nas informações recolhidas na tabela anterior, salientámos o seguinte:

- Atletas com idades compreendidas entre os 15 e os 16 anos;
- 91,3% do plantel era composto por atletas nascidos na primeira metade do ano (janeiro a junho);
- Plantel constituído por 23 atletas, sendo 3 dos quais GR, 8 defesas (DD, DCD, DCE e DE), 7 médios (MC, MD e ME), e 5 avançados (AD, PL e AE);
- Atletas com pelo menos 5 anos de prática da modalidade, entre 1 e 8 anos de fidelização ao clube (misto de experiência no contexto) e 10 com, pelo menos, 4 participações em jogos de seleção nacional (43,5%);

Para o efeito foram, ainda, recolhidas as seguintes informações complementares:

- Com base na época anterior, transitaram 19 atletas para o atual plantel, tendo, por isso, sido integrados 4 novos atletas;
- No final da época transata, a equipa conquistou o título de campeã nacional de iniciados A (sub-15), sendo o segundo título obtido pela geração no clube.

Durante a época, face a diversos fatores, tais como a performance/necessidades dos atletas, e as opções técnicas tomadas, verificámos as seguintes alterações no plantel:

- Um dos médios do plantel inicial integrou a equipa de juvenis A (sub-17);
- Pontualmente, um dos guarda-redes também integrava como opção durante as unidades de treino dos juvenis A;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Foram integrados na equipa, progressivamente, 4 atletas do escalão de iniciados A (por norma, guarda-redes e em situação de treino) e 4 atletas do escalão de juvenis A (de forma permanente).

Em termos de recursos humanos, o plantel foi suportado por uma equipa técnica especializada e com as seguintes funções: 1 diretor geral para o futebol, 1 diretor técnico, 1 secretário técnico, 1 team manager, 1 treinador principal (será realizada uma caracterização do mesmo no capítulo do estudo de mestrado), 2 treinadores adjuntos, 1 treinador de guarda-redes, 1 treinador estagiário, 2 observadores e analistas de jogo estagiários (função desempenhada), 1 fisiologista, 1 fisiologista estagiário, 1 fisioterapeuta, 1 nutricionista, 1 psicólogo, 3 médicos, e 1 técnico de equipamentos. Por sua vez, os elementos da área da nutrição, da psicologia, da medicina e da logística de equipamentos eram transversais a outras equipas/escalões do clube. De referir que, toda a atividade da equipa foi desenvolvida no CFC: unidades de treino, sessões teóricas (auditórios) e momentos competitivos na condição de equipa visitada.

Operacionalmente, a equipa desenvolveu o seu trabalho de campo ao longo de 148 unidades de treino de equipa, num total de 42 microciclos e 10 mesociclos. Para esse efeito, o plano de trabalho semanal foi desenvolvido com base no seguinte microciclo:

Tabela 4 - Microciclo tipo de trabalho da equipa

Dia 1 2ª Feira	Dia 2 3ª Feira	Dia 3 4ª Feira	Dia 4 5ª Feira	Dia 5 6ª Feira	Dia 6 Sábado	Dia 7 Domingo
-	Tarde/Noite (15h - 21h)	Tarde/Noite (15h - 21h)	Tarde/Noite (15h - 21h)	Tarde/Noite (15h - 21h)	-	Manhã (8h - 13h)
FOLGA	1. Ginásio 2. Treino técnico 3. Treino de equipa 4. Treino individualizado	1. Ginásio 2. Treino técnico 3. Análise do último jogo 4. Treino de equipa 5. Treino individualizado	1. Ginásio 2. Treino técnico 3. Treino de equipa 4. Treino individualizado	1. Ginásio 2. Treino técnico 3. Treino de equipa 4. Treino individualizado	FOLGA	1. Plano de jogo 2. Competição

Como foi possível verificar pela tabela 4, o microciclo tipo foi composto pelos seguintes momentos:

- Treino de ginásio: onde os atletas realizavam as sessões de treino de força, de *Speed, Agility and Quickness* (SAQ) e de prevenção/recuperação de lesões;
- Treino técnico: onde os atletas realizavam as sessões de desenvolvimento da relação com a bola;
- Treino de equipa: processo de treino propriamente dito do ponto de vista coletivo;
- Treino individualizado: onde os atletas realizavam as sessões de desenvolvimento das suas competências específicas por posição em campo;
- Análise do último jogo: momento onde era realizada uma sessão de auditório para a análise do último jogo (aspetos positivos e/ou a melhorar coletiva e, pontualmente, individualmente);
- Plano de jogo: constituído por todos os momentos inerentes ao dia da competição: concentração, preparação (equipar, leitura da abordagem de jogo, palestra inicial, aquecimento e últimas palavras), intervenção durante o jogo, intervenção ao intervalo e retorno à calma (recuperação ativa);
- Competição: jogo(s).

O microciclo tipo podia estar sujeito a alterações momentâneas, tendo por base fatores, tais como: calendário competitivo (mais do que um momento competitivo na mesma semana) e/ou opções técnicas (aumento ou diminuição da carga de treino, por exemplo). Em períodos onde a equipa participou em torneios internacionais, poderiam ser realizadas unidades de treino de atletas não convocados (isoladamente ou em conjunto com a equipa de juvenis A).

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Competitivamente, a equipa obteve o seguinte registo em termos de número e tipos de jogos disputados, bem como de resultados dos mesmos:

- 30 Jogos oficiais no campeonato distrital de Lisboa - Divisão de honra - Juniores B (atletas, no máximo, com 17 anos em 2018). Competição que, tal como o nome indica, foi tutelada e organizada pela Associação de Futebol de Lisboa, tendo sido disputada em sistema de liga a duas voltas (16 equipas no total) com início a 8 de outubro de 2017 e fim a 27 de maio de 2018. Resultado: 2º lugar, contabilizando 81 pontos, 26 vitórias, 3 empates, 1 derrota, 161 golos marcados e 14 golos sofridos (tabela 5);
- 17 Jogos particulares disputados no CFC com diversas equipas nacionais e internacionais. Resultado: 9 vitórias, 3 empates, 5 derrotas, 57 golos marcados e 29 golos sofridos;
- 5 Jogos de treino disputados no CFC com as equipas de iniciados A e juvenis A do SLB. Resultado: 3 vitórias, 0 empates, 2 derrotas, 11 golos marcados e 10 golos sofridos;
- 5 Jogos disputados num total de 3 torneios nacionais. Resultado(s): 1º lugar em dois torneios e um 2º lugar, contabilizando um total de 4 vitórias, 0 empates, 1 derrota, 32 golos marcados e 4 golos sofridos;
- 25 Jogos disputados num total de 5 torneios internacionais. Resultado(s): 1º lugar num torneio, 2º lugar em dois torneios e dois 4ºs lugares, contabilizando um total de 16 vitórias, 4 empates, 5 derrotas, 49 golos marcados e 18 golos sofridos;
- Somatório: 82 jogos, 58 vitórias, 10 empates, 14 derrotas, 310 golos marcados e 75 golos sofridos.

Tabela 5 - Tabela classificativa final do campeonato distrital de Lisboa - Divisão de honra - Juniores B

Pos.	Clube	J	P	V	E	D	GM	GS
1	Sporting CP	30	83	27	2	1	73	8
2	SL Benfica	30	81	26	3	1	161	14
3	CF "Os Belenenses"	30	66	20	6	4	66	15
4	Casa Pia AC	30	51	14	9	7	47	33
5	FC Alverca	30	51	14	9	7	33	35
6	SC Linda-a-Velha	30	46	11	13	6	37	29
7	AD Oeiras	30	42	12	6	12	45	38
8	SG Sacavenense	30	40	10	10	10	45	44
9	GD Estoril Praia	30	35	9	8	13	36	57
10	CF Benfica	30	31	8	7	15	37	59
11	Real SC	30	28	8	4	18	41	67
12	URD Tires	30	27	7	6	17	33	55
13	SU 1º Dezembro	30	25	6	7	17	26	56
14	CCD Olivais Sul	30	22	6	4	20	24	72
15	ADCEO	30	21	5	6	19	28	83
16	AD Carregado	30	20	6	2	22	31	98

Por conseguinte, iremos apresentar e descrever o modelo de jogo da equipa. Este, especificamente, foi assente na seguinte estrutura:

- Sistema de jogo base: 1+4+3+3, com o setor médio em 1+2;
- Sistema(s) de jogo alternativo(s): 1+4+4+2 e 1+3+3+4. Neste último, o setor médio poderia variar entre 1+2 e 2+1. Ambos os sistemas poderiam ser utilizados em função das opções técnicas;
- Método de jogo defensivo: defesa zona pressionante;
- Método de jogo ofensivo: ataque organizado/posicional;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Momentos e submomentos de jogo:

- Organização defensiva, dividida em:
 - Fase de pressão: organização coletiva face ao tipo de execução do pontapé de baliza adversário;
 - 1ª Fase de recuperação: organização coletiva face à circulação de bola adversária no meio campo ofensivo da própria equipa (bola e maioria dos atletas da equipa adversária posicionados no referido espaço);
 - 2ª Fase de recuperação: organização coletiva face à circulação de bola adversária no meio campo defensivo da própria equipa (bola e maioria dos atletas da equipa adversária posicionados no referido espaço);
 - Fase defensiva: organização coletiva face à criação e concretização de situações de finalização por parte da equipa adversária (anulação de ações de ataque da profundidade, saídas a progressões na zona em causa, resposta a cruzamentos e zonas de finalização);
- Transição defensiva: organização coletiva face ao momento da perda da posse de bola com base nos seguintes submomentos: reação à perda da bola (1ª pressão), anulação da transição ofensiva adversária recorrendo à falta (em caso de necessidade), recuperação e equilíbrio defensivo;
- Esquemas táticos defensivos: organização coletiva face aos seguintes esquemas: pontapés de canto, livres frontais e laterais. Os restantes esquemas táticos foram considerados apenas quando identificados como eventos padrão e/ou significativos (durante uma análise qualitativa coletiva e/ou individual);
- Organização ofensiva, dividida em:
 - Saída de pressão: organização coletiva face ao tipo de execução do pontapé de baliza (de forma curta para os defesas centrais, média para os defesas laterais e/ou médios ou longa/vertical para a linha avançada);
 - 1ª Fase de construção: organização coletiva tendo em consideração a circulação de bola no meio campo defensivo da própria equipa (bola e maioria dos atletas da própria equipa posicionados no referido espaço);
 - 2ª Fase de construção: organização coletiva tendo em consideração a circulação de bola no meio campo ofensivo da própria equipa (bola e maioria dos atletas da própria equipa posicionados no referido espaço);
 - Fase de finalização: organização coletiva tendo em consideração a criação e concretização de situações de finalização por parte da própria equipa (ações de ataque da profundidade, ações de progressão na zona em causa, cruzamentos e zonas de finalização);
- Transição ofensiva: organização coletiva tendo em consideração o momento da recuperação da posse de bola com base nos seguintes submomentos: saída da zona de pressão e tipo de progressão (manutenção da posse de bola, para iniciar um ataque organizado/posicional - ligação com o momento da organização), ou progressão imediata sob a forma de contra-ataque/ataque rápido);
- Esquemas táticos ofensivos: organização coletiva tendo em consideração os seguintes esquemas: pontapés de canto, livres frontais e laterais. Os restantes esquemas táticos foram considerados apenas quando identificados como eventos padrão e/ou significativos (durante uma análise qualitativa coletiva e/ou individual);

Apesar de o modelo de jogo apresentar uma complexidade superior à apresentada anteriormente, por uma questão de confidencialidade e de proteção de dados para com o clube e a equipa técnica, não iremos aprofundar o tema em questão.

2.2.4. Análise e caracterização da intervenção

Dentro do tópico da análise e caracterização da intervenção, tornou-se essencial apresentar e descrever aquilo que foi o processo e o trabalho de estágio propriamente dito. Por outras palavras, através dos tópicos seguintes, procurámos caracterizar e refletir sobre o trabalho desenvolvido enquanto observador e analista estagiário do Benfica LAB. Para isso, seguidamente iremos mencionar, de uma forma resumida, os parâmetros que considerámos para o efeito:

- Expetativas: expetativas criadas face às características do estágio;
- Objetivos e estratégias de intervenção: objetivos/metas a cumprir durante o estágio, assim como as estratégias para atingir os mesmos (operacionalização dos objetivos);
- Funções e tarefas específicas: trabalho desenvolvido durante o ano de estágio;
- Microciclo de trabalho adotado: organização desenvolvida e adotada, em termos semanais, para a realização das diferentes funções e tarefas específicas;
- Aprendizagens e competências: conhecimentos teórico-práticos adquiridos, desenvolvidos e consolidados ao longo do estágio;
- Experiências e vivências: momentos resultantes das diferentes interações com a entidade de estágio, com profissionais da área da observação e análise de jogo, bem como de outras áreas adjacentes ao treino e ao desporto em geral. Neste ponto, também englobámos outras experiências e vivências empíricas (participação em torneios, por exemplo).

2.2.4.1. Expetativas

Face a toda a preparação realizada durante o pré-estágio, procurámos descrever um conjunto de expetativas, que posteriormente levaram à origem e definição dos objetivos de estágio. Para Weinberg e Gould (2011), as expetativas influenciam o comportamento e apresentam, por isso, uma interligação com a performance de uma determinada pessoa. Isto é, considerámos essencial discriminar aquilo que seria expectável atingir com a realização do estágio no contexto em causa, tendo em consideração os motivos que levaram à sua seleção (contexto profissional, com elevada especialização na área da observação e análise de jogo e que permitisse uma transição praticamente imediata para o mercado de trabalho). Dito isto, de seguida iremos apresentar, por pontos, as expetativas criadas/existentes antes da realização do estágio:

- Expetativa 1: tendo em consideração o enquadramento, o patamar e o impacto sociocultural do clube (de referência nacional/internacional), seria expectável que o mesmo permitisse um envolvimento em cenários/situações particulares, tais como: estar perante condições/recursos humanos e materiais de excelência, competições de cariz nacional e internacional, e outros cenários mediáticos;
- Expetativa 2: estar perante um ambiente/local de trabalho que, claramente, colocasse o aluno fora da sua zona de conforto. Isto é, tendo em consideração o nível/exigência inerente ao contexto (qualidade teórico-prática exigida na produção de trabalho, número de tarefas, prazos a cumprir, pedidos pontuais/urgentes), seria expectável que o mesmo potenciase a capacidade e a qualidade da produção de trabalho pessoal;
- Expetativa 3: estar perante um ambiente/local de trabalho que promovesse e potenciase a introdução, desenvolvimento e consolidação de competências específicas da área de interesse. Isto é, tendo em consideração o nível/exigência inerente ao contexto, seria expectável que o mesmo potenciase a evolução pessoal enquanto aspirante a profissional da área da observação e análise de jogo;
- Expetativa 4: estar perante um ambiente/local de trabalho que promovesse e potenciase a introdução, desenvolvimento e consolidação de competências específicas da área do treino. Apesar de não ser o foco

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

principal do estágio, seria expetável que o mesmo potenciase a evolução enquanto treinador da modalidade (planeamento, intervenção e reflexão sobre o processo). Neste ponto, estaria incluído o treino de guarda-redes (como parte integrante do treino de equipa);

- Expetativa 5: estar perante um ambiente/local de trabalho que promovesse e potenciase a introdução, desenvolvimento e consolidação de competências de áreas complementares à área do treino (gestão, fisiologia, fisioterapia, psicologia e nutrição). Apesar de não ser o foco principal do estágio, seria expetável que o mesmo potenciase a evolução enquanto profissional da área do desporto. Bloom, Durand-Bush, Schinke e Salmela (1998) sustentam esta ideia ao afirmar que os treinadores devem possuir um conhecimento que esteja para além da sua modalidade, incorporando outros conhecimentos das ciências humanas, e sendo capazes de os utilizar em qualquer âmbito da sua intervenção;
- Expetativa 6: estar perante um contexto que promovesse e potenciase o desenvolvimento de contactos nas diferentes áreas do treino (principalmente nas áreas da observação e análise de jogo, e do treino), interna e externamente ao clube. Isto é, seria expectável que o estágio permitisse uma maior facilidade em desenvolver uma *network* com outros profissionais das áreas em causa;
- Expetativa 7: estar perante um contexto que promovesse e potenciase a entrada no mercado profissional da área da observação e análise de jogo e/ou do treino. Isto é, seria expectável que o contexto de estágio permitisse uma maior facilidade em termos do *transfer* estágio → mercado de trabalho (devido à significância e impacto do clube no mesmo).

2.2.4.2. Objetivos e estratégias de intervenção

Com base nas expetativas anteriores, neste tópico procurámos definir um conjunto de objetivos e respetivas estratégias a atingir durante o estágio, com o intuito de rentabilizar ao máximo o processo enquanto momento formativo. Como mencionámos anteriormente, o facto de não termos um conhecimento prévio da equipa de intervenção, nomeadamente das funções e tarefas adjacentes, condicionou a definição dos objetivos e das estratégias durante o desenvolvimento do projeto de estágio inicial (pré-estágio). No entanto, procurámos definir, mesmo assim, estes objetivos e respetivas estratégias de intervenção.

Com o início do estágio, deparámo-nos com uma proposta de objetivos por parte do Benfica LAB (encontram-se no Anexo A - Objetivos propostos pelo Benfica LAB), assim como com a especificidade do trabalho da equipa de juvenis B. Para além disso, apercebemo-nos que os objetivos e as estratégias planeados (pré-estágio), eram demasiado vagos, e podiam até ser considerados como deveres de estagiário. Face a esta realidade, sentimos a necessidade de redefinir os objetivos e estratégias planeados. Desta forma, a construção dos novos objetivos e estratégias de intervenção teve por base os objetivos e estratégias definidos no projeto de estágio (pré-estágio), os objetivos propostos pelo Benfica LAB e as particularidades da equipa de intervenção.

Por conseguinte, iremos apresentar os objetivos e estratégias de intervenção através da subdivisão seguinte:

- Objetivos pessoais;
- Objetivos a atingir/cumprir junto da população alvo:
 - Formativos;
 - Competitivos.

2.2.4.2.1. Objetivos pessoais

De seguida, iremos apresentar, por pontos, os objetivos e estratégias de cariz pessoal, que refletem aquilo que foram as metas estabelecidas para a realização do estágio, tendo em consideração a visão e necessidades pessoais.

- **Objetivo 1:** desenvolver a própria capacidade de observação e análise de jogo e demais competências técnicas:

- **Estratégia(s):** definir um conjunto de parâmetros chave que se pretendia evoluir. Estes parâmetros foram: observação e análise de jogo “in loco” e “a posteriori”, técnica de filmagem, técnicas de edição de vídeo e imagem e técnicas de manuseamento de outros softwares de apoio à observação e análise. Para desenvolver as aprendizagens e competências específicas de cada parâmetro anterior, procurámos relacioná-las com o trabalho de estágio da seguinte maneira:

- **Observação e análise de jogo “in loco”:** realização da tarefa de análise de jogo ao vivo através de registo notacional, e posteriormente, através da análise e codificação de jogo ao vivo inerente à metodologia de pré-estudo e estudo de mestrado;
- **Observação e análise de jogo “a posteriori”:** realização dos diversos relatórios de análise qualitativa e quantitativa;
- **Técnica de filmagem:** realização das diversas tarefas de filmagem de jogo e de treino;
- **Técnicas de edição de vídeo e imagem:** realização das diversas tarefas que envolvessem esta competência. Exemplo: edição de relatórios em formato de vídeo;
- **Técnicas de manuseamento de outros softwares de apoio à observação e análise:** participação nas diferentes formações dos softwares utilizados pelo Benfica LAB (Adobe Premiere, Adobe Photoshop, LongoMatch, Sports Analyser, Datatrax e SportsCode) e aplicação prática dos mesmos no trabalho de estágio;

Mensalmente, seria realizada uma autoavaliação da evolução das competências, de forma autónoma e com base no feedback transmitido pela área e pela equipa técnica de intervenção. As elações retiradas deste processo seriam registadas no diário de estágio e/ou de estudo de mestrado;

- **Objetivo 2:** obter conhecimento de cariz teórico-prático da metodologia de trabalho inerente ao processo de observação e análise de treino e de jogo do futebol profissional do clube (análise da própria equipa, adversários, *scouting* e técnico de edição de vídeo e imagem):

- **Estratégia(s):** apresentar junto dos responsáveis pela área (coordenador do DAO e sub-responsável do Benfica LAB) a intenção de conhecer efetivamente a metodologia de trabalho da área na vertente do futebol profissional (verificar as possíveis nuances em relação ao trabalho desenvolvido na equipa de intervenção);

- **Objetivo 3:** desenvolver aprendizagens e competências relacionadas com a área de intervenção do treinador:

- **Estratégia(s):** participar ativamente no processo de planeamento, intervenção e reflexão das diferentes tarefas da equipa de estágio relacionadas com esta vertente (participação em reuniões técnicas de planeamento de microciclos; reuniões de pré e pós-treino; planeamento, intervenção e reflexão ao nível das unidades de treino de equipa, de atletas não convocados, de treino técnico e de treino individualizado); integrar a função de treinador adjunto na escola de futebol - Estádio do SLB;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- **Objetivo 4:** contribuir para o desenvolvimento da área da observação e análise de jogo do clube, através da realização de propostas de inovação e/ou modernização, que visem o complemento e/ou a resposta a situações de melhoria identificadas durante o processo:
 - **Estratégia(s):** realizar um processo de análise e reflexão contínuo sobre a metodologia implementada através da proposta de tarefas/documentação que visem a potenciação/melhoria da situação atual;
- **Objetivo 5:** obter acesso à oferta formativa relacionada com as áreas da observação e análise de jogo e do treino (oferta interna e externa à entidade acolhedora):
 - **Estratégia(s):** apresentar junto dos responsáveis pela área (coordenador do DAO e sub-responsável do Benfica LAB) a intenção de conhecer e participar nas diversas formações internas relacionadas com as áreas em evidência; introduzir e desenvolver uma rede de partilha de ações de formação junto da área de intervenção (Benfica LAB e equipa), através de diversos canais de comunicação (diretamente/pessoalmente, redes sociais);
- **Objetivo 6:** introduzir, desenvolver ou contribuir para a existência de uma rede de partilha de conhecimentos relacionados com a modalidade (aprendizagens, experiências, vivências, documentação e demais conteúdos considerados relevantes para a evolução individual/coletiva da área de intervenção):
 - **Estratégia(s):** introduzir, desenvolver ou contribuir para a existência de uma rede de partilha de conhecimentos através de diversos canais de comunicação (diretamente/pessoalmente, redes sociais), com o intuito de aproveitar ao máximo a diversidade de experiências, vivências e fatores socioculturais e académicos existentes no contexto;
- **Objetivo 7:** criar, desenvolver e aplicar uma metodologia que permitisse o enquadramento do estudo de mestrado numa vertente prática, a criação de um impacto positivo ao nível da competição e a promoção do trabalho desenvolvido enquanto estagiário:
 - **Estratégia(s):** criar, desenvolver e aplicar uma metodologia prática durante o estudo de mestrado. A metodologia deverá provocar um efeito de inovação no clube e/ou no escalão (contribuição para o cumprimento dos objetivos formativos e competitivos da equipa de intervenção), reforçando a importância da área da observação e análise de jogo;
- **Objetivo 8:** desenvolver uma rede de contactos nas diferentes áreas do treino, interna e externamente ao contexto (principalmente nas áreas da observação e análise de jogo, e do treino):
 - **Estratégia(s):** estar sensibilizado para todas as ligações/relações que possam surgir com o desenvolvimento da atividade no contexto; procurar desenvolver, no mínimo, 5 contactos por mês na área da observação e análise de jogo e 3 na área do treino (contactos telefónicos, redes sociais);
- **Objetivo 9:** criar, desenvolver e aplicar uma ação de formação (ou mais) relacionada com a área da observação e análise de jogo na entidade académica:
 - **Estratégia(s):** apresentar junto dos responsáveis pela área (coordenador do DAO e sub-responsável do Benfica LAB) a intenção de criar, desenvolver e aplicar uma, ou mais ações de formação no contexto académico. Como propostas (temas) foram definidas as seguintes:
 - “Sport Science Day 2018”: replicação da parte específica da área da observação e análise de jogo do evento na ESDRM (microciclo de trabalho de um analista do futebol de formação);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Objetivo 10: entrar no mercado profissional da área da observação e análise de jogo após a conclusão do estágio (dar prioridade em relação à área do treino):
 - Estratégia(s): verificar junto dos responsáveis pela área (coordenador do DAO e sub-responsável do Benfica LAB) a possibilidade de integrar os quadros do clube. Caso não fosse possível, poderiam ser abordados diferentes contextos ao nível do campeonato de Portugal, 2ª e 1ª liga nacional (envio de uma carta de apresentação e currículo de forma a obter uma entrevista de trabalho).

2.2.4.2.2. Objetivos a atingir junto da população alvo

Seguidamente, iremos apresentar os objetivos que se procuraram atingir junto da população alvo, ou seja, aqueles que estavam diretamente relacionados com a equipa de intervenção (juvenis B). Importa salientar que os objetivos seguintes foram definidos pela estrutura diretiva do SLB e pela equipa técnica em questão. Apesar destes não serem objetivos pessoais, a sua significância para o contexto levou a que considerássemos essencial apresentá-los, assim como refletir sobre os mesmos, uma vez que ao estarmos inseridos no clube torna-se imperativo ter um papel ativo neste processo. Após esta reflexão, constatámos que o desempenho das funções e tarefas de estágio e o desenvolvimento das propostas de inovação e/ou modernização poderiam contribuir para o cumprimento destes objetivos. Deste modo, iríamos assumir a realização da atividade de estágio como a estratégia transversal a implementar para estes objetivos.

Para o efeito, estes objetivos foram divididos em: formativos e competitivos. Os objetivos formativos consistem na definição de metas coletivas e individuais relacionadas com a formação e evolução pessoal e desportiva dos atletas da equipa de intervenção (isto tendo em consideração a visão e missão do SLB). Estes, por sua vez, serão apresentados em seguida por pontos.

- Formativos:

- Objetivo 1: desenvolver e potenciar os atletas da equipa com o intuito de atingirem a equipa principal/profissional (missão do clube), dando seguimento ao processo de especialização contínua do futebol de formação do SLB. Para isso deverá existir um desenvolvimento e potenciação das capacidades técnico-táticas, físicas e psicológicas dos atletas, através da metodologia de trabalho específica, ao ponto de estarem aptos para integrar as opções técnicas da equipa de juvenis A (sub-17) na presente época, assim como na época seguinte (identificando-se assim, pelo menos, 3 atletas com elevado potencial para atingir a equipa principal);
- Objetivo 2: desenvolver e potenciar as capacidades dos atletas ao ponto de estarem aptos para integrar as opções técnicas das seleções nacionais correspondentes. Para o efeito deveria verificar-se uma superiorização de atletas do SLB convocados em relação aos restantes clubes.

Por sua vez, os objetivos competitivos correspondem ao alcance de resultados desportivos coletivos e individuais inerentes às competições formais onde a equipa de estágio esteve envolvida.

- Competitivos:

- Objetivo 1: conquistar o campeonato distrital de Lisboa - Divisão de honra - Juniores B (16/17 anos);
- Objetivo 2: conquistar todos os torneios nacionais e internacionais onde a equipa estivesse envolvida.

2.2.4.3. Funções e tarefas específicas

Numa primeira fase iremos apresentar as funções atribuídas e cumpridas enquanto estagiário da área da observação e análise de jogo do Benfica LAB, passando de seguida para as tarefas adjacentes. As funções em causa foram desempenhadas ao longo do período de estágio e tornaram o aluno num elemento ativo no microciclo de trabalho e desenvolvimento do clube. As funções e tarefas contribuíram ainda para o seu próprio desenvolvimento formativo (académico e profissional). Para uma melhor compreensão de cada função, foram descritas as seguintes informações caraterizantes:

- Designação: nome atribuído à função propriamente dita;
- Objetivo(s): da função em termos teórico-práticos;
- Departamento(s): do clube ao(s) qual(ais) a função estava associada;
- Equipa(s): à(s) qual(ais) a função estava associada;
- Período: espaço temporal durante o qual a função foi desempenhada;
- Local(ais): espaço(s) físicos no(s) qual(ais) a função foi desempenhada;
- Outras informações: complementares e que não tenham sido enquadradas nos pontos anteriores.

No total foram desempenhadas quatro funções durante o período de estágio. De seguida, iremos apresentar cada função de acordo com as informações caraterizantes descritas acima.

- **Função 1:** observação e análise de jogo de uma equipa do futebol de formação;

- Objetivo(s): fazer parte integrante da dupla de estagiários com funções específicas de observação e análise de jogo dentro de uma equipa técnica do futebol de formação do clube (tarefas inerentes ao processo de treino incluídas);
- Departamento(s): Benfica LAB com supervisão do DAO;
- Equipa(s): juvenis B (sub-16) do Sport Lisboa e Benfica;
- Período: julho de 2017 a junho de 2018;
- Local(ais): Caixa Futebol Campus e outros locais na condição de equipa visitante;
- Outras informações: nesta função encontram-se associadas as tarefas operacionais gerais e específicas inerentes à equipa de intervenção (juvenis B). Esta função foi supervisionada pelo responsável e sub-responsável desta área. Complementarmente, o treinador principal da equipa de intervenção também transmitia feedback aos responsáveis anteriores, sobre o desempenho pessoal nesta função;

- **Função 2:** observação e análise de jogo (tarefas adicionais/complementares);

- Objetivo(s): fazer parte integrante dos recursos humanos disponíveis para dar resposta a tarefas/pedidos complementares à função principal (número 1);
- Departamento(s): Benfica LAB com supervisão do DAO;
- Equipa(s): diversas;
- Período: julho de 2017 a junho de 2018;
- Local(ais): Caixa Futebol Campus, Estádio do SLB (anexos ao relatório), Pupilos do Exército e outros locais na condição de equipa visitante;
- Outras informações: nesta função encontram-se associadas as tarefas operacionais gerais e complementares. Esta função foi supervisionada pelo responsável e sub-responsável desta área;

- **Função 3:** membro da equipa Datatrax;

- Objetivo(s): fazer parte integrante da equipa responsável pela aplicação do software Datatrax;
- Departamento(s): Benfica LAB e DAO;
- Equipa(s): equipa principal (seniores A) do Sport Lisboa e Benfica (futebol profissional);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Período: agosto de 2017 a maio de 2018;
- Local(ais): Estádio do SLB - Lisboa;
- Outras informações: nesta função encontram-se associadas as tarefas operacionais gerais. Esta função foi supervisionada pelo responsável e sub-responsável desta área;

- **Função 4**: treinador adjunto na escola de futebol - Estádio do SLB;

- Objetivo(s): fazer parte integrante dos recursos humanos/técnicos da escola de futebol;
- Departamento(s): escolas de futebol do Sport Lisboa e Benfica;
- Equipa(s): grupo B (atletas dos 5 aos 6 anos) e grupo A (atletas dos 7 aos 8 anos);
- Período: dezembro de 2017 a março de 2018;
- Local(ais): campo sintético anexo ao Estádio do SLB - Lisboa;
- Outras informações: nesta função encontram-se associadas as tarefas operacionais complementares. Esta função foi supervisionada pelo responsável desta área, assim como pelo responsável e sub-responsável do Benfica LAB.

Após a identificação das funções, iremos apresentar as tarefas realizadas durante o estágio. Para facilitar a organização e compreensão das mesmas, estas serão agrupadas nas etapas explicitadas no ponto 2.2.2.2.1. Etapas do processo de estágio, assim como agrupadas no tipo de tarefas seguinte: tarefas introdutórias e de desenvolvimento, tarefas operacionais gerais, tarefas operacionais específicas e tarefas operacionais complementares. Dentro dos diferentes tipos de tarefa, iremos associar as funções correspondentes e a quantificação final de cada uma (frequência total até à conclusão do estágio).

Nota(s):

- As etapas seletiva e de avaliação final não serão apresentadas, uma vez que estas não possuem tarefas associadas a este momento;
- As tarefas introdutórias e de desenvolvimento na sua maioria foram realizadas de forma individual, pelo que apenas será feita referência quando a tarefa tiver sido realizada pelo grupo de estagiários;
- Apenas iremos mencionar a quantificação da tarefa, sempre que a mesma tiver sido realizada mais do que uma vez.

Etapas preparatórias: momento de integração e preparação dos estagiários para a sua área de intervenção.

- Tarefas introdutórias e de desenvolvimento: para aprendizagem e adaptação à metodologia de trabalho em vigor no Benfica LAB, antes da integração na equipa de intervenção (juvenis B). Face ao enquadramento temporal da etapa, todas as tarefas seguintes encontram-se associadas à função 2.

- Função 2: observação e análise de jogo (tarefas adicionais/complementares):
 - Elaboração de um relatório de análise qualitativa coletiva de um jogo definido pelo responsável pela área da observação e análise de jogo do Benfica LAB (análise de ambas as equipas);
 - Quantificação: 2 relatórios (um para cada equipa);
 - Elaboração de quatro relatórios de análise qualitativa individual de dois atletas de cada equipa, que tenham participado no jogo da tarefa anterior;
 - Quantificação: 4 relatórios;
 - Elaboração da matriz do relatório de análise qualitativa coletiva e individual (análise da própria equipa, de equipas adversárias e individual em formato escrito e vídeo);
 - Realizada em grupo;
 - Realização de uma análise SWOT pessoal com o intuito de se preparar o processo de estágio;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Análise/Revisão de dois artigos científicos que abordassem as temáticas: “evolução histórica da modalidade de futebol” e “observação e análise de jogo no futebol”;
- Construção do plano individual de estágio;
- Elaboração de um documento de características específicas de atletas por posição;
 - Realizada em grupo;
- Elaboração de um documento de registo dos locais de filmagem;
 - Realizada em grupo;
- Fotos e filmagem dos testes físicos da equipa de juvenis A;
 - Realizada em grupo;
- Elaboração de um relatório de análise quantitativa de um jogo definido pelo responsável pela área (análise de uma das equipas);
- Elaboração de um relatório em formato de vídeo das ações dos guarda-redes em jogo;
- Análise de sistemas de jogo da Liga NOS (análise, preenchimento e arquivo da informação);
- Análise das oportunidades de golo criadas e concedidas por uma equipa da elite europeia (análise, preenchimento e arquivo da informação);
- Participação como atleta nas atividades do Biodex;
 - Quantificação: 6 participações.

Etapas operacionais: início do trabalho de estágio, junto da equipa de intervenção, tendo por base nas tarefas introdutórias e de desenvolvimento realizadas na etapa preparatória.

- Tarefas operacionais gerais: transversais a todas as equipas de intervenção. As tarefas seguintes encontram-se associadas às funções 1, 2 e 3.

- Função 1: observação e análise de jogo da equipa de juvenis B (sub-16):
 - Fotos, filmagem e edição dos testes físicos;
 - Quantificação: 131 fotos, 57 filmagens e 57 edições;
 - Filmagem das unidades de treino de equipa;
 - Quantificação: 144 filmagens (97,3% do total de treinos);
 - Edição de clipes de vídeo das unidades de treino de equipa;
 - Quantificação: 50 edições;
 - Categorização das unidades de treino de equipa;
 - Quantificação: 71 categorizações;
 - Filmagem de jogos;
 - Quantificação: 57 filmagens;
 - Filmagem de 1 jogo de uma equipa adversária;
 - Elaboração de relatórios de análise qualitativa coletiva;
 - Quantificação: 46 relatórios;
 - Elaboração de relatórios de análise quantitativa coletiva: matriz de perdas e recuperações de posse de bola, matriz de passes, matriz de cruzamentos e remates defensivos e ofensivos, matriz de passes entrelinhas e matriz de faltas;
 - Quantificação: 36 relatórios;
 - Elaboração de relatórios de análise qualitativa individuais;
 - Quantificação: 29 relatórios;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Elaboração de relatórios em formato de vídeo das ações dos guarda-redes em jogo;
 - Quantificação: 65 relatórios;
 - Registo dos locais de filmagem dos jogos realizados (na condição de equipa visitante);
 - Quantificação: 19 registos;
 - Edição de clipes de atletas lesionados (lesão em treino ou em jogo);
 - Quantificação: 3 edições;
 - Função 2: observação e análise de jogo (tarefas adicionais/complementares):
 - Filmagem de unidades de treino de equipa (outros escalões do clube);
 - Filmagem de jogos nos Pupilos do Exército;
 - Quantificação: 9 filmagens;
 - Filmagem de jogos de equipas da área de iniciação do clube (fora dos Pupilos do Exército);
 - Quantificação: 6 filmagens;
 - Filmagem e edição das unidades de treino e dos jogos do Elite International Development Program (área internacional);
 - Quantificação: 19 filmagens e edições (12 treinos + 7 jogos) e 18 edições isoladas (11 treinos + 7 jogos);
 - Filmagem de formações internas relativas a áreas do treino:
 - Quantificação: 2 formações;
 - Análise de sistemas de jogo da Liga NOS;
 - Quantificação: 31 análises (31 jogos);
 - Análise das oportunidades de golo criadas e concedidas por uma equipa da elite europeia (Manchester United FC: equipa atribuída aleatoriamente);
 - Quantificação: 318 oportunidades de golo criadas e analisadas em 46 jogos;
 - Quantificação: 197 oportunidades de golo concedidas e analisadas em 46 jogos;
 - Planeamento e organização de uma ação de formação relativa ao trabalho desenvolvido como estagiário ("Sport Science Day 2018");
 - Função 3: membro da equipa Datatrax:
 - Datatrax (*tracking* e *repair* dos jogos da equipa principal do futebol profissional);
 - Quantificação: 16 *trackings* e 14 *repairs*;
- Tarefas operacionais específicas: realizadas apenas pela equipa de intervenção dos juvenis B. Todas as tarefas seguintes encontram-se associadas à função 1.
- Função 1: observação e análise de jogo da equipa de juvenis B (sub-16):
 - Filmagem das unidades de treino individualizado;
 - Quantificação: 8 filmagens;
 - Participação ativa nas unidades de treino como treinador adjunto: unidades de treino de equipa, de treino de atletas não convocados, de treino técnico e de treino individualizado;
 - Quantificação: 59 unidades de treino;
 - Controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino (volume, duração, pausas e densidade);
 - Quantificação: 112 unidades de treino/jogos de treino;
 - Elaboração da apresentação da análise qualitativa coletiva (adaptação do relatório de jogo);
 - Quantificação: 4 apresentações;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Elaboração do relatório semanal de controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino (ficheiro único);
- Elaboração do relatório de análise quantitativa dos conteúdos das unidades de treino de equipa (ficheiro único);
- Elaboração do relatório de análise qualitativa e quantitativa dos mesociclos da época desportiva 2017/2018 (mesociclo a mesociclo e geral);
- Elaboração de um vídeo para o auditório de encerramento da época desportiva 2017/2018;

- Tarefas operacionais complementares: de cariz facultativo. As tarefas seguintes encontram-se associadas às funções 2 e 4.

- Função 2: observação e análise de jogo (tarefas adicionais/complementares):
 - Filmagem de unidades/exercícios de treino da escola de futebol - Estádio do SLB;
 - Quantificação: 1 filmagem (6 exercícios de treino);
- Função 4: treinador adjunto na escola de futebol - Estádio do SLB:
 - Participação ativa nas unidades de treino da escola de futebol - Estádio do SLB, como treinador adjunto: realização de tarefas de planeamento e condução das unidades de treino;
 - Quantificação: 24 unidades de treino;
 - Mensalmente, poderia realizar-se uma intervenção como treinador principal durante a atividade da liga interna: competição interturmas da escola de futebol (4 atividades no total).

Iremos agora expor um conjunto de propostas pessoais de inovação e/ou modernização, que foram elaboradas e apresentadas junto do Benfica LAB. Estas surgiram como consequência da operacionalização das funções e tarefas de estágio, tendo sido desenvolvidas e aplicadas em termos práticos. Pretendeu-se, também, complementar e/ou dar resposta a situações de melhoria identificadas durante o processo. À semelhança do ponto anterior, seguidamente, iremos apresentar as propostas em causa, assim como a sua respetiva quantificação (nos casos em que se justifique).

- Diário de estágio;
- Diário de estudo de mestrado;
- Análise e codificação de jogo ao vivo (metodologia de pré-estudo):
 - Quantificação: 25 jogos;
- Análise e codificação de jogo ao vivo (estudo de mestrado):
 - Quantificação: 9 jogos (2 com aplicação íntegra da metodologia);
- Relatório de eventos de jogo (documento de suporte à análise qualitativa, nomeadamente na identificação de eventos padrão de jogo):
 - Quantificação: 30 relatórios;
- Melhoria do documento de registo dos locais de filmagem dos jogos realizados (acréscimo de informações para a aplicação de uma metodologia semelhante à do estudo de mestrado).

Por sua vez, após o estágio foi elaborada uma proposta de metodologia de trabalho específica para a área de observação e análise de jogo. Isto é, com base nas aprendizagens, competências, experiências, vivências e reflexões realizadas durante o estágio, definimos uma proposta que permitisse aplicar e reproduzir as mesmas naquilo que consideramos ser o trabalho do analista de jogo. Para tal, organizámos a proposta nos seguintes pontos: dicionário de termos gerais e específicos da área; microciclo de trabalho tipo, operacionalização das tarefas; propostas/considerações complementares. A proposta em causa será apresentada e descrita no ponto 2.3. Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio).

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

2.2.4.4. Microciclo de trabalho adotado

Com base na reflexão realizada após o pré-estágio, constatámos que seria essencial elaborar um microciclo de trabalho tipo que permitisse otimizar a gestão de tempo, no que ao cumprimento de tarefas e prazos diz respeito. Na tabela seguinte, está representado o microciclo em questão, no qual estão organizadas as tarefas padrão, ou seja, aquelas que foram realizadas com maior frequência nos períodos assinalados (manhã, tarde e noite). Em termos estruturais, a semana de trabalho era iniciada ao domingo, o dia de jogo, uma vez que era este momento que desencadeava todas as tarefas seguintes, formando-se assim um ciclo de trabalho com início ao domingo e fim ao sábado.

Tabela 6 - Microciclo de trabalho tipo

	Dia 1 <u>Domingo</u>	Dia 2 <u>2ª Feira</u>	Dia 3 <u>3ª Feira</u>	Dia 4 <u>4ª Feira</u>	Dia 5 <u>5ª Feira</u>	Dia 6 <u>6ª Feira</u>	Dia 7 <u>Sábado</u>
Manhã (9h - 12h)	Filmagem, análise e codificação do jogo	Análise qualitativa coletiva	Relatório de GR	Ficha de sistemas de jogo Análise de oportunidades de golo	Análise quantitativa coletiva	Análise quantitativa coletiva	Tarefas variáveis
Tarde (13h - 20h)	Visualização do jogo + Análise qualitativa coletiva + Relatório de eventos de jogo	Relatório qualitativo coletivo	Reunião de análise do último jogo Preparação do auditório de análise Análise de sistemas de jogo Filmagem e controlo da carga de treino	Análise de oportunidades de golo Auditório de análise do último jogo Filmagem e controlo da carga de treino -	Análise quantitativa coletiva Filmagem e controlo da carga de treino - -	Relatório quantitativo coletivo Filmagem e controlo da carga de treino - -	Tarefas variáveis
Noite (21h - 3h)	Análise qualitativa coletiva	Relatório qualitativo coletivo	Ficha de controlo da carga de treino Categorização de treinos Análise de sistemas de jogo	Ficha de controlo da carga de treino Categorização de treinos Análise de oportunidades de golo	Ficha de controlo da carga de treino Categorização de treinos Análise quantitativa coletiva	Ficha de controlo da carga de treino Categorização de treinos -	Tarefas variáveis

De seguida, iremos apresentar com maior detalhe a organização/operacionalização diária do microciclo tipo. Para tal, serão descritas, por dia, as tarefas que foram realizadas dentro de cada momento (manhã, tarde e noite). Sempre que se justifique, no final de cada dia, iremos referir as nuances/variáveis que poderiam existir no mesmo, assim como outras considerações/informações pertinentes. Após esta descrição, iremos mencionar um conjunto de variáveis e outras informações gerais acerca do microciclo.

Dia 1 - Domingo:

Manhã:

- Filmagem, análise e codificação ao vivo das fases, momentos, submomentos e ações de jogo (com exportação das mesmas, no formato de clipes de vídeo, sempre que houvesse uma aplicação do estudo de mestrado):
 - Registo do local de filmagem na condição de visitante;
 - Registo do momento competitivo através da filmagem de jogo;
 - Análise e codificação ao vivo das fases, momentos, submomentos e ações de jogo para facilitação do trabalho realizado durante a análise qualitativa coletiva (e do relatório adjacente). Parte da análise quantitativa coletiva era realizada ao vivo sempre que não existisse o momento

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

da apresentação ao intervalo inerente ao estudo de mestrado (tarefa associada à análise e codificação deste tipo de ações de jogo);

Tarde:

- Visualização do jogo na íntegra (revisão do jogo) + observação e análise do jogo com base na análise e codificação realizadas ao vivo;
- Elaboração do relatório de eventos de jogo:
 - Identificação de eventos de jogo padrão e significativos;

Noite:

- Elaboração da análise qualitativa coletiva:
 - Confrontação de ideias entre a dupla de analistas estagiários;
 - Filtro e organização da informação a reportar no relatório de análise qualitativa coletiva;

Variáveis/Outras informações:

- Uma parte deste dia poderia ser ocupada com a tarefa do Datatrax (*tracking*) durante o período da tarde e noite (≈ 4h entre trabalho e deslocações). Nesta situação, a solução utilizada era a de compensação de tarefas entre os dois estagiários da equipa de intervenção, ou seja, existia uma entreaajuda entre ambos para o cumprimento das tarefas no prazo delineado;

Dia 2 - 2ª Feira:

Manhã:

- Elaboração da análise qualitativa coletiva (continuação em relação ao dia anterior):
 - Organização final da informação a reportar;

Tarde:

- Elaboração do relatório de análise qualitativa coletiva:
 - Construção e edição do relatório em formato de vídeo;

Noite:

- Elaboração do relatório de análise qualitativa coletiva:
 - Conclusão e entrega do relatório final;

Variáveis/Outras informações:

- Uma parte deste dia poderia ser ocupada com a tarefa do Datatrax (*repair*) durante o período da manhã e tarde (≈ 8h entre trabalho e deslocações). Nesta situação, a solução utilizada era a de divisão de tarefas entre os dois estagiários da equipa de intervenção, ou seja, um realizava a análise e o relatório qualitativo coletivo e o outro realizava o Datatrax.

Dia 3 - 3ª Feira:

Manhã:

- Elaboração do relatório em formato de vídeo das ações dos guarda-redes em jogo:
 - Edição e entrega do relatório final;

Tarde:

- Reunião técnica de análise do último jogo:
 - Apresentação e debate sobre a análise qualitativa coletiva (relatório);
- Preparação do auditório de análise do último jogo:
 - Correção e ajuste em função do produto da reunião técnica de análise do último jogo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Apresentação final, em formato de vídeo, para o auditório do dia seguinte;
- Análise de sistemas de jogo da Liga NOS:
 - Seleção e recolha do jogo para o processo de análise;
 - Disposição gráfica dos sistemas de jogo iniciais na ficha de análise (rascunho/preparação para a análise propriamente dita);
- Filmagem e controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Realização de uma das duas tarefas (alternância diária entre os estagiários);

Noite:

- Ficha de controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Preenchimento dos dados recolhidos na ficha diária (organizada por microciclos);
- Categorização da unidade de treino de equipa:
 - Preenchimento da ficha de unidade de treino (plano de treino para arquivo);
- Análise de sistemas de jogo da Liga NOS:
 - Confirmação das informações recolhidas durante a tarde;
 - Análise dos sistemas de jogo de ambas as equipas: alterações estruturais, intrasectoriais e/ou intersectoriais (preenchimento na ficha rascunho);

Variáveis/Outras informações:

- Por uma questão organizacional, a tarefa da elaboração do relatório das ações dos guarda-redes em jogo poderia não ser realizada, uma vez que a mesma era dividida semanalmente pelos estagiários da equipa. Desta forma, o período da manhã poderia ficar liberto para outras tarefas;
- A preparação do auditório de análise do último jogo, por norma, era cumprida num curto espaço de tempo, o que permitia iniciar, com antecedência, a tarefa de análise de sistemas de jogo (início da tarefa seguinte);
- Por vezes, o controlo da carga externa de treino tinha de ser realizado em simultâneo com a tarefa de filmagem pelo mesmo estagiário (aplicável aos dias onde a tarefa surge);
- A ficha de controlo da carga externa era preenchida após cada unidade de treino com o intuito de antecipar a sua entrega, evitando assim o acumular da tarefa (aplicável aos dias onde a tarefa surge);

Dia 4 - 4ª Feira:

Manhã:

- Ficha de sistemas de jogo da Liga NOS:
 - Preenchimento das informações/dados recolhidos na ficha final para entrega/arquivo;
- Análise das oportunidades de golo criadas e concedidas pelo Manchester United FC:
 - Recolha do(s) jogo(s) para o processo de análise;
 - Visualização do(s) jogo(s) e identificação das oportunidades de golo criadas e concedidas;

Tarde:

- Análise das oportunidades de golo criadas e concedidas pelo Manchester United FC:
 - Continuação da visualização do(s) jogo(s) e identificação das oportunidades de golo criadas e concedidas;
 - Análise das oportunidades identificadas;
- Auditório de análise do último jogo:
 - Apresentação do relatório, em formato de vídeo, ao plantel;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Filmagem e controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Realização de uma das tarefas (alternância diária entre os estagiários);

Noite:

- Ficha de controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Preenchimento dos dados recolhidos na ficha diária (organizada por microciclos);
- Categorização da unidade de treino de equipa:
 - Preenchimento da ficha de unidade de treino (plano de treino para arquivo);
- Análise das oportunidades de golo criadas e concedidas pelo Manchester United FC;
 - Continuação da análise das oportunidades identificadas;
 - Preenchimento das informações/dados recolhidos na ficha final para entrega/arquivo;

Dia 5 - 5ª Feira:

Manhã:

- Elaboração da análise quantitativa coletiva:
 - Divisão das ações de jogo pela dupla de estagiários;
 - Análise e recolha das ações selecionadas;

Tarde:

- Elaboração da análise quantitativa coletiva:
 - Continuação da análise e recolha das ações selecionadas;
- Filmagem e controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Realização de uma das tarefas (alternância diária entre os estagiários);

Noite:

- Ficha de controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Preenchimento dos dados recolhidos na ficha diária (organizada por microciclos);
- Categorização da unidade de treino de equipa:
 - Preenchimento da ficha de unidade de treino (plano de treino para arquivo);
- Elaboração da análise quantitativa coletiva:
 - Continuação da análise e recolha das ações selecionadas;

Dia 6 - 6ª Feira:

Manhã:

- Elaboração da análise quantitativa coletiva:
 - Continuação da análise e recolha das ações selecionadas;

Tarde:

- Elaboração do relatório quantitativo coletivo:
 - Conclusão e entrega do relatório final;
- Filmagem e controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Realização de uma das tarefas (alternância diária entre os estagiários);

Noite:

- Ficha de controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Preenchimento dos dados recolhidos na ficha diária (organizada por microciclos);
- Categorização da unidade de treino de equipa:

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Preenchimento da ficha de unidade de treino (plano de treino para arquivo);

Dia 7 - Sábado:

Manhã:

- Tarefas variáveis:
 - Participação ativa nas unidades de treino da escola de futebol - Estádio do SLB, como treinador adjunto e, pontualmente, como treinador principal;
 - Filmagem de jogos nos Pupilos do Exército;
 - Outra(s);

Tarde:

- Tarefas variáveis:
 - Filmagem de jogos nos Pupilos do Exército;
 - Datatrax (*tracking*);
 - Outra(s);

Noite:

- Tarefas variáveis:
 - Datatrax (*tracking*);
 - Outra(s);

Variáveis/Outras informações:

- No período da manhã, por norma, se fosse realizada uma das tarefas apresentadas, as restantes não eram cumpridas (por incompatibilidade). Por outro lado, se não fosse atribuída nenhuma tarefa, o tempo era utilizado para realizar tarefas que estivessem pendentes de momentos anteriores. O mesmo se verificava para os períodos da tarde e da noite;

Variáveis/Outras informações gerais:

- A quantificação semanal de tarefas e deslocações para o(s) local(ais) de estágio, foi a seguinte:
 - Um total de entre 13 a 16 tarefas a cumprir;
 - Pelo menos 5 deslocações para o Caixa Futebol Campus - Seixal;
 - Pelo menos uma deslocação ao Estádio do SLB - Lisboa;
- A existência de nuances operacionais no microciclo podia estar associada ao facto de o mesmo conter mais do que um momento competitivo (2 jogos, por exemplo);
- A tarefa de fotografia, de filmagem e edição dos testes físicos da equipa de juvenis B, apenas foi realizada no início do período preparatório/pré-competitivo;
- Pedidos pontuais/urgentes do Benfica LAB:
 - Filmagem de unidades de treino (outros escalões do clube);
 - Filmagem de jogos de equipas da área de iniciação do clube (fora dos Pupilos do Exército);
 - Filmagem de unidades/exercícios de treino da escola de futebol - Estádio do SLB;
 - Filmagem e edição das unidades de treino e dos jogos do Elite International Development Program;
 - Filmagem de formações internas relativas a áreas do treino;
 - Elaboração do relatório de análise quantitativa dos conteúdos das unidades de treino de equipa (ficheiro único);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Planeamento e organização de uma formação relativa ao trabalho desenvolvido como estagiário (“Sport Science Day”);
- Pedidos pontuais/urgentes da equipa técnica:
 - Filmagem de unidades de treino individualizado;
 - Edição de clipes de vídeo das unidades de treino;
 - Elaboração da apresentação da análise qualitativa coletiva (adaptação do relatório);
 - Relatórios de análise qualitativa individuais;
 - Participação ativa nas diferentes unidades de treino como treinador adjunto;
 - Filmagem de jogos de equipas adversárias;
 - Elaboração do relatório de análise qualitativa e quantitativa dos mesociclos da época desportiva 2017/2018 (mesociclo a mesociclo e geral);
 - Elaboração de um vídeo para o auditório de encerramento da época desportiva 2017/2018;
- A elaboração das tarefas relacionadas com as propostas de inovação e/ou modernização eram realizadas sempre que fossem necessárias, uma vez que eram de cariz autoproposto.

2.2.4.5. Aprendizagens e competências

Neste tópico, iremos apresentar as principais aprendizagens e competências desenvolvidas ao longo do estágio (oriundas do processo de reflexão contínua). Estas abrangeram vários domínios e áreas associadas/complementares à modalidade e ao processo de treino, que por sua vez, contribuíram diretamente para o desenvolvimento pessoal, académico e profissional enquanto observador e analista de jogo de futebol. Por conseguinte, iremos enumerar e descrever por pontos as referidas aprendizagens e competências.

1 - Desenvolvimento da capacidade de adaptação ao contexto sociodemográfico da cidade de Lisboa e do Seixal, nomeadamente em termos de deslocações (diferentes alternativas para o cumprimento dos horários de entrada e saída do estágio: transporte próprio e/ou público), alojamento, refeições e/ou outras necessidades;

2 - Devido às diversas dificuldades que tiveram de ser superadas, tais como a carga horária inerente ao estágio, foi fundamental desenvolver a capacidade de conciliação do trabalho com a vida pessoal, bem como de resiliência em relação às exigências do contexto (indo de encontro à expectativa número 2). Neste momento destacamos a importância da elaboração do microciclo de trabalho adotado para a organização das diferentes tarefas e prazos de execução a cumprir (*transfer* da aprendizagem de pré-estágio);

3 - Aumento da capacidade de realização de inúmeras tarefas em simultâneo e num curto espaço de tempo, através da programação do microciclo de trabalho por prioridades, procurando cumprir com as tarefas previamente aos prazos definidos. Assim, estariam precavidos eventuais pedidos de última hora por parte do departamento, da equipa técnica ou até da entidade académica. Exemplo prático: capacidade para executar o trabalho correspondente a um microciclo tipo com dois momentos competitivos integrados no mesmo (duplicação das tarefas);

4 - Desenvolvimento da capacidade de adaptação e de aquisição de aprendizagens e competências inerentes à metodologia de trabalho do Benfica LAB, especificamente em relação à função de observador e analista de jogo, destacando-se os seguintes parâmetros:

- Mudança de determinados mecanismos de trabalho em relação aos aplicados previamente ao estágio. Exemplo(s): utilização do LongoMatch como software de codificação de eventos de jogo, do Adobe

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Premiere como software de edição de vídeo, e do Adobe Photoshop e do Microsoft Office: PowerPoint como softwares de edição de imagem;

- Novas terminologias utilizadas: momentos, submomentos e sistemas de jogo, posições em campo e taxonomia de exercícios de treino;
- A especificidade da metodologia de trabalho do Benfica LAB permitiu o contacto com novas tarefas, assim como a consolidação e reflexão sobre a metodologia de trabalho pessoal utilizada até então. Neste ponto destacamos o primeiro contacto com as seguintes tarefas: fotos, filmagem e edição de testes físicos, edição de clipes de atletas lesionados, controlo e elaboração do relatório semanal da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino, Datatrax e planeamento e organização de uma ação de formação (“Sport Science Day 2018”);

5 - Desenvolvimento da capacidade de adaptação e de aquisição de aprendizagens e competências inerentes à metodologia de trabalho da equipa técnica, nomeadamente em relação ao processo de treino e de competição (relacionando ambos com a área da observação e análise de jogo). Destacam-se assim os seguintes parâmetros:

- Terminologias utilizadas: treino + competição;
- Modelo de treino adotado: organização e planeamento do microciclo tipo da equipa, destacando-se o planeamento em função do período da época, do número de momentos competitivos e da carga de treino/competição acumulada. Este processo deverá ter por base a capacidade de manipulação e ajuste das unidades e exercícios de treino em função dos objetivos definidos e da especificidade de cada dia da semana (proximidade em relação ao momento competitivo seguinte). Para o efeito, eram manipulados e ajustados os seguintes parâmetros: objetivo(s), forma, espaço, tempo, número de atletas, duração, pausas e tipo de pausas, densidade, complexidade técnico-tática, orgânica, variantes de progressão, condicionantes facilitadoras e dificultadoras, critérios de êxito e divisão de tarefas na equipa técnica;
- Modelo de jogo adotado: dinâmicas inerentes ao sistema de jogo base e aos sistemas alternativos (diferentes dinâmicas e adaptações em função do resultado, da relação numérica ou da estratégia de jogo). Neste momento destacamos as seguintes aprendizagens: dinâmica inerente à construção a 3 (ajuste coletivo ao “novo” posicionamento do médio centro), dinâmica intersetorial da linha média e ofensiva no corredor lateral com o envolvimento do defesa lateral (“ala por dentro”) e dinâmicas inerentes aos esquemas táticos defensivos e ofensivos (livre lateral próximo, por exemplo);
- Organização estrutural de determinadas tarefas da área de intervenção, tais como: relatório de análise qualitativa coletiva (organização e forma de apresentação dos conteúdos) e adaptação do mesmo para a sessão de auditório;

6 - Desenvolvimento da própria capacidade de observação e análise de jogo “in loco” e “a posteriori”:

- Capacidade de identificação e caracterização de sistemas, métodos, momentos, submomentos, ações, eventos padrão e/ou significativos, estratégias de jogo e de outras sensações e parâmetros gerais de duas equipas em simultâneo (ao vivo e de forma indireta);

7 - Introdução, desenvolvimento e consolidação de outras aprendizagens e competências relacionadas com as funções e tarefas de estágio inerentes à etapa operacional:

- Edição de vídeo e imagem:
 - Manuseamento do software Adobe Premiere: criação e definição de projetos (especificações em função do formato, dimensões e resolução dos ficheiros); importação e organização dos ficheiros necessários para a tarefa; manuseamento das diferentes telas de trabalho do software (depósito

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

dos ficheiros, controlo dos efeitos do vídeo, *timeline* de separadores e edição de vídeo, e tela de apresentação do produto final); técnicas de edição de vídeo (corte de cliques, efeitos e atalhos disponíveis, sincronização de vídeo e som, técnicas e diretrizes para cada tarefa) e procedimentos para a exportação do clipe final (especificações do ficheiro);

- Manuseamento do software Adobe Photoshop: edição de imagem (técnicas e atalhos para manipular uma imagem ou um conjunto de imagens), recorte de imagens e a edição de capas principais e secundárias para os diferentes tipos de relatórios (alteração de texto, logotipos ou disposição do conteúdo da imagem final);
- Manuseamento do software Microsoft Office: PowerPoint: edição de imagem (recorte de imagens, marcações específicas, tais como: setas de trajetória ou de ação técnico-tática, círculos das posições em campo dos atletas, texto complementar);
- Capacidade de adaptação da edição de vídeo e imagem aos diferentes tipos de tarefas. Exemplos: relatórios de análise qualitativa (coletiva e/ou individual), vídeo para o auditório de encerramento da época desportiva;
- Filmagem de unidades de treino e de jogos:
 - Desenvolvimento da capacidade de identificação e preparação do local de filmagem: capacidade de adaptação a diferentes locais e características associadas (através da manipulação da posição e das pernas do tripé), e conhecimento das especificações dos equipamentos (câmara e tripé);
 - Desenvolvimento de técnicas e especificações relacionadas com a filmagem de jogo em futebol 7 e em futebol 9: filmagem em plano aberto (controlo dos planos, eixos e do *zoom* de filmagem);
 - Desenvolvimento de técnicas e especificações relacionadas com a filmagem de unidades de treino individualizado: filmagem em plano próximo para captação das ações técnico-táticas individuais defensivas e ofensivas de forma pormenorizada;
- Elaboração do relatório de análise qualitativa coletiva (juvenis B) - adaptação do relatório de jogo:
 - Introdução e desenvolvimento da noção de uma nova estratégia para potenciar a escuta e a participação ativa dos atletas no processo, estimulando assim a sua aprendizagem;
- Elaboração do relatório de análise quantitativa coletiva (juvenis B):
 - Noção de que durante a elaboração da análise quantitativa devemos procurar conjugar as matrizes idênticas quanto ao seu conteúdo, de forma a reduzir o tempo de execução do relatório do ponto de vista geral. Exemplo: cruzamento da matriz de passes com a matriz de passes entrelinhas;
 - Matriz de perdas e recuperações de posse de bola: reforço da noção das ações responsáveis por estes parâmetros através das diretrizes do Benfica LAB, como por exemplo a perda por passe errado/perdido, passe ou receção mal-executada ou condução/drible e recuperação por passe interceptado ou desarme; desenvolvimento da noção de critérios para a sua identificação, obtendo-se a seguinte conclusão: quanto mais restrito for o filtro inerente aos critérios de identificação das ações em causa, menor será a dificuldade de execução da tarefa (redução dos casos dúbios);
 - Matriz de passes: desenvolvimento de um atalho, no Adobe Premiere ou no LongoMatch, para aumentar a velocidade de reprodução do vídeo do jogo, de forma a reduzir o tempo de execução da tarefa. Exemplos: em ações de posse adversária ou de tempo morto de jogo. Aleada à utilização do software desenvolvemos duas possíveis soluções para a elaboração da matriz: contabilização das ações de passe através do preenchimento direto em suporte informático ou

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

preenchimento numa folha impressa (contabilização através de traços, com posterior cópia para a matriz final); desenvolvimento da noção dos critérios utilizados para a identificação e contabilização de uma ação de passe (ações com sucesso onde existia um executante e um recetor, não sendo considerada a distância do passe para o efeito, por exemplo);

- Matriz de passes verticais entrelinhas: primeiro contacto com uma matriz que contabilizasse os passes realizados com o intuito de articular o jogo de forma intersetorial (passe com trajetória rasteira, onde a bola se desloca entre dois atletas adversários e ultrapassa uma linha defensiva adversária, tendo em consideração o seu sistema de jogo base). Esta matriz permitiu-nos, também, identificar os atletas que criavam e procuravam este tipo de passes e espaços. Este tipo de comportamentos revelam uma capacidade de interpretação e aplicação do modelo e estratégia de jogo, assim como uma adaptação às necessidades momentâneas do jogo;
- Elaboração de relatórios de análise qualitativa individuais (juvenis B):
 - Desenvolvimento da capacidade de aliar a análise qualitativa de um ou vários jogos (dentro do modelo e estratégia de jogo da própria equipa) aos aspetos individuais dos atletas (padrão e significativos), tendo em consideração os seus planos de desenvolvimento individuais. Através desta tarefa foi desenvolvida a noção das capacidades de cada atleta, das suas necessidades, a projeção dos mesmos no clube, e foi possível delinear uma análise e, conseqüentemente, um relatório que potenciase a sua aprendizagem e desenvolvimento pessoal e desportivo;
 - Desenvolvimento da capacidade de realizar múltiplas análises qualitativas em simultâneo, ou seja, dentro de um ou vários jogos, ser capaz de identificar eventos padrão e significativos para vários atletas;
- Análise de sistemas de jogo da Liga NOS:
 - Desenvolvimento da capacidade de identificação e análise/interpretação das possíveis dinâmicas constituintes dos diferentes sistemas de jogo (uma das principais tarefas que impulsionou o conhecimento teórico dos sistemas de jogo). Esta situação deveu-se à criação da seguinte estratégia: conhecimento efetivo do modelo de jogo de duas ou três equipas da competição em causa, para maior facilidade na previsão de aspetos, tais como: sistema de jogo base, dinâmicas e alterações padrão (substituições em função do resultado, por exemplo); utilizar o conhecimento em relação às equipas anteriores para permitir/despender um maior foco sobre a equipa “desconhecida” (para rentabilização do tempo de trabalho da tarefa);
 - Desenvolvimento de estratégias para a elaboração da tarefa: preenchimento da análise de sistemas em suporte informático (rascunho em documento Microsoft Office: Word), transcrição da análise para o documento final e realização do somatório do tempo total de jogo dos atletas num caderno (em função das posições em campo). Estes procedimentos eram realizados de forma a facilitar a anexação e cópia da análise para a base de dados do Benfica LAB;
- Análise das oportunidades de golo criadas e concedidas pelo Manchester United FC:
 - Desenvolvimento da capacidade de diferenciação de uma oportunidade de golo de outra ação de jogo ofensiva, através da definição de critérios de análise (ação com uma das seguintes características: proximidade da zona de finalização e/ou da trajetória da bola em relação à baliza alvo);
 - Desenvolvimento de estratégias para facilitar a elaboração da tarefa: criação de um separador no computador e no telemóvel para receber notificações em relação ao calendário competitivo da

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

equipa em causa (utilização do website ZeroZero ou da aplicação FlashScore, de forma a prever quando é que esta tarefa iria ser incluída no microciclo de trabalho); utilização do software Adobe Premiere para manipular a velocidade de reprodução do jogo (abrandar sempre que a bola entrar no último terço do terreno de jogo), e para criar projetos e separadores referentes aos diferentes jogos (com o intuito de construir os cliques de vídeo por oportunidades criadas e concedidas, a utilizar posteriormente na análise qualitativa e quantitativa); utilização do software Microsoft Office: PowerPoint para desenhar os diferentes campogramas inerentes à análise das oportunidades de golo em questão (diferenciação de zonas através da utilização de referências no terreno de jogo, tais como as marcações da relva);

- Datatrax (tracking e repair dos jogos da equipa principal do SLB):
 - Introdução e desenvolvimento da capacidade de manuseamento do software Datatrax: manipulação do campograma e da tela de trabalho, noção de diferentes técnicas e de atalhos do programa, identificação dos sinais, sincronização dos sinais com os atletas em campo, correção de eventuais trocas ou perdas de sinal ao vivo, e correção/criação do sinal em falta. Todos estes procedimentos eram cumpridos tanto ao vivo (*tracking*) como posteriormente ao jogo (*repair*);
 - Introdução e desenvolvimento de estratégias para a facilitação da tarefa: memorização dos números e das posições dos atletas atribuídos (caso não exista um conhecimento prévio deverá existir uma identificação de características diferenciadoras durante o período de aquecimento e de entrada em jogo, tais como: a estatura, o tom de pele, a cor das chuteiras, ou o penteado). Este procedimento poderá ser utilizado, tanto para o acompanhamento ao vivo durante o jogo (*tracking*), como para criação do sinal no software durante o *repair*;
- Introdução, desenvolvimento e consolidação de aprendizagens e competências relacionadas com as propostas de inovação e/ou modernização do contexto e/ou metodologia de trabalho do estágio:
 - Diário de estágio e de estudo de mestrado:
 - Capacidade de reflexão sobre todo o processo de estágio e de estudo de mestrado (tendo em conta as diferentes fases/etapas), resultando na elaboração de dois documentos escritos de suporte à avaliação e controlo dos momentos em causa, à elaboração do presente relatório, assim como à (possível) criação de um documento/manual da área da observação e análise de jogo;
 - Metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo (metodologia de pré-estudo):
 - Introdução, desenvolvimento e consolidação de uma metodologia de cariz prático a ser utilizada em jogos para a facilitação da elaboração da análise qualitativa coletiva e/ou individual e quantitativa da própria equipa (e conseqüentemente dos relatórios adjacentes). A partir desta tarefa foi criada a ideia base do estudo de mestrado, sendo que todas as aprendizagens e competências desenvolvidas foram utilizadas e transferidas para o mesmo (consultar o capítulo 3. Parte III - Estudo);
 - Desenvolvimento da capacidade de observação e análise de jogo “in loco”. Com a operacionalização da metodologia, nomeadamente através do processo de análise e codificação dos eventos padrão (defensivos e ofensivos), potenciou-se esta competência, devido a: necessidade de saber interpretar o jogo ao vivo e de conseguir identificar/selecionar e analisar os momentos, submomentos e ações de jogo, de forma

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

a extrair os eventos padrão e/ou significativos adequados para a análise qualitativa coletiva e/ou individual;

- Introdução, desenvolvimento e consolidação de técnicas de codificação de jogos ao vivo, tendo por base a especificidade da metodologia, através da operacionalização do software LongoMatch na opção de “captura falsa” (novidade a nível pessoal);
- Metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo (estudo de mestrado):
 - Desenvolvimento da capacidade de definição e validação de uma metodologia de trabalho específica da área da observação e análise de jogo (plano conceptual → plano prático), tendo em consideração os objetivos propostos (consultar o capítulo do estudo de mestrado). Neste caso existiu a necessidade de se adaptar a metodologia de filmagem, análise e codificação de jogos ao vivo implementada até então (pré-estudo), onde era utilizada a opção de “captura falsa” do software LongoMatch, existindo, por isso, uma redefinição das funções e tarefas de trabalho;
 - Introdução, desenvolvimento e consolidação de técnicas de codificação de jogos ao vivo, tendo por base a especificidade da metodologia: montagem e operacionalização dos recursos materiais necessários (sendo alguns dos quais novidade a nível pessoal, como por exemplo, a placa de captura e a opção de captura ao vivo do software LongoMatch), intercalando-os com a metodologia prevista/planeada;
 - Desenvolvimento da capacidade de observação e análise de jogo “in loco”. Com a operacionalização da metodologia, nomeadamente através do processo de análise e seleção dos cliques de vídeo para a apresentação final, esta competência pessoal foi potenciada, devido a: necessidade de saber interpretar o jogo ao vivo e de conseguir identificar/selecionar e analisar os momentos, submomentos e ações de jogo, de forma a extrair os eventos padrão e/ou significativos (coletivos e/ou individuais) adequados para a apresentação ao intervalo;
- Relatório de eventos de jogo:
 - Criação e desenvolvimento de um documento de suporte à análise qualitativa coletiva/individual, nomeadamente na identificação e análise de eventos padrão e significativos de jogo. Apesar de esta variante não ter sido implementada em contexto de estágio, verificámos que o documento em causa pode ser replicado para o processo de treino, assim como para a criação de uma base de dados comum para os eventos de jogo e/ou de treino (facilitação do processo de análise qualitativa individual);
- Documento de registo dos locais de filmagem dos jogos realizados na condição de equipa visitante:
 - Capacidade de reflexão sobre o documento original do departamento: acréscimo de informações necessárias para a aplicação de uma metodologia semelhante à do estudo de mestrado (consultar ponto 2.3.4. Propostas/Considerações complementares);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

8 - Desenvolvimento da capacidade de adaptação e de aquisição de aprendizagens e competências inerentes à metodologia de trabalho do SLB em termos da área de intervenção do treinador (treino + competição), destacando-se os seguintes parâmetros:

- Metodologia e modelo de treino/jogo utilizado pelos treinadores do SLB:
 - Introdução e desenvolvimento da noção de diferentes formas de trabalhar o processo de treino e de jogo, com principal destaque para os seguintes parâmetros:
 - Desenvolvimento de uma base de exercícios de treino através da interação direta com a equipa de intervenção e de forma indireta através da observação de outras equipas do futebol de formação do SLB. Para este momento foi realizado um registo dos exercícios no diário de estágio e uma reflexão sobre cada um. Exemplos: adaptações e/ou variantes de progressão de cariz pessoal aos exercícios em questão e *transfer* destes para o jogo;
 - Metodologia/Estratégia de utilização de documentos escritos e com grafismos na parede do balneário, tanto para as unidades de treino (grupos de material, microciclo de trabalho geral, análise quantitativa do último jogo), como para os jogos (abordagem: 11 inicial, missões coletivas e individuais, esquemas táticos, e “mensagens” para o plantel, tais como o apelo à concretização dos objetivos). Verificação da existência, também, de documentos orientadores da palestra inicial do treinador;
 - Desenvolvimento de estratégias de gestão dos espaços de treino: aproveitamento das marcações dos exercícios da parte preparatória para os exercícios da parte principal; utilização dos cortes da relva para as referências espaciais dos exercícios de treino;
 - Desenvolvimento de estratégias a utilizar em situações imprevisíveis, tais como castigos disciplinares do clube e lesões (soluções existentes no plantel e/ou no clube);
 - Contrariamente à ideia pré-concebida, existe uma elevada importância em se realizarem exercícios de cariz analítico para o aperfeiçoamento do gesto técnico e para a compensação de uma lacuna evidenciada nos atletas das novas gerações (menor prática de atividades que estimulem a sua motricidade);
 - Noção de como o processo de treino em idades mais avançadas ($\approx$ sub-19) deve ser adaptado à vertente estratégica do jogo: exercícios que direcionem os comportamentos da própria equipa para a anulação de um ou mais pontos fortes da equipa adversária e/ou para a exploração de uma ou mais fragilidades da mesma. Exemplo: “exercício do quadrado” com o objetivo de anular as ligações intersetoriais/entrelinhas da equipa adversária, favorecendo o jogo “exterior” onde esta não se sente confortável;
 - Noção do papel direto de outras áreas complementares ao treino:
 - Nutrição através da preparação e administração de bebidas isotónicas, e do controlo periódico da estatura, peso, % de tecido adiposo e pregas corporais dos atletas;
 - Fisiologia através do planeamento individualizado e operacionalização das sessões de treino de força, de SAQ e de prevenção/recuperação de lesões, assim como do controlo e avaliação da carga externa de treino: volume e perceção subjetiva de esforço (PSE);
 - Fisioterapia através da intervenção em situações de prevenção de lesões (ligaduras funcionais, por exemplo), de lesão traumática e/ou muscular, e de controlo das sessões de alongamentos;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Psicologia através da promoção de sessões de perceção de competências (autoavaliação para definição ou redefinição de objetivos coletivos e/ou individuais) e de sessões de *team building*;
- Com base nas funções e tarefas de estágio atribuídas, também foram potenciadas aprendizagens e competências relacionadas com a área de intervenção do treinador, tais como:
 - Participação ativa, de forma esporádica, nas unidades de treino da equipa de intervenção como treinador adjunto, através do planeamento, aplicação e reflexão sobre a unidade e os exercícios de treino (unidades de treino de equipa, de treino de atletas não convocados, de treino técnico e de treino individualizado):
 - Desenvolvimento de competências relacionadas com o planeamento de exercícios de treino de equipa: noção da capacidade de síntese dos objetivos dos exercícios (focar um ou dois aspetos/conteúdos no máximo);
 - Desenvolvimento de competências relacionadas com as opções de planeamento de exercícios para unidades de treino técnico e individualizado: noção dos conteúdos técnico-táticos a potenciar (relação com bola, ações e missões técnico-táticas específicas de cada posição), e forma como os podemos integrar em exercícios e dividir por níveis de complexidade. Este ponto contribuiu, também, para o crescimento da base de exercícios criada ao longo do estágio;
 - Desenvolvimento de competências relacionadas com o planeamento e intervenção sobre a competição (plano de jogo + intervenção propriamente dita): concentração, preparação (equipar, leitura da abordagem de jogo, palestra, aquecimento e últimas palavras), intervenção durante o jogo e ao intervalo e retorno à calma. Neste momento gostaríamos de destacar:
 - Abordagem de jogo realizada através da colagem de papéis numa das paredes do balneário com as seguintes informações: definição de objetivos/missões coletivas e individuais, e esquematização gráfica dos diferentes esquemas táticos (orgânica e disposição dos atletas);
 - Dinâmica inerente à palestra inicial: duração no máximo de 8 minutos, com foco nos objetivos coletivos e individuais, através da aplicação do modelo de jogo;
 - Aquecimento: montagem do espaço antes ou durante o período em que os atletas se equipam; exercícios constituintes (passe, receção e condução de bola com mobilização articular + manutenção da posse de bola + finalização ou modelo de jogo + velocidade de reação); gestão do grupo (dividir os coletes pelos atletas antes destes saírem para o aquecimento); gestão da carga (ter em consideração o fator climatérico, ou seja, em cenários onde a temperatura ambiente é elevada, devemos equacionar um menor período de aquecimento ou aumentar a duração das pausas e/ou do tempo de hidratação);
 - Intervenção em jogo: importância de o treinador estabelecer palavras-chave junto do plantel, de forma a facilitar a compreensão do feedback durante o jogo, bem como de planejar, de antemão, os possíveis cenários em função do fator casa/fora, dos momentos do jogo, do resultado, da expulsão de atletas ou da estratégia de jogo da própria equipa

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

e/ou da equipa adversária. O treinador deve igualmente planejar a resposta a estes cenários: alterações de sistema de jogo, dinâmicas técnico-táticas ou substituições;

- Desenvolvimento de competências relacionadas com o feedback em contexto de treino ou de jogo:

- Deve-se adaptar a qualidade e quantidade de feedback ao escalão em causa. Por outras palavras, devemos verificar se o(s) atleta(s) percebe(em) a mensagem (ser direto/objetivo e evitar duplas mensagens), ter em atenção a linguagem não verbal, e mais importante do que tudo, ser capaz de adaptar a mensagem ao nível cognitivo e necessidades dos atletas. Para tal, podemos utilizar estratégias audiovisuais interativas, tais como: o visionamento de um evento/ação semelhante, num tablet, em suporte de vídeo ou através de um software capaz de representar o exercício em formato tridimensional (TactX, por exemplo);

- Devemos, também, ter em consideração o *timing*/oportunidade do feedback (não estar sempre a interromper o exercício e a transmitir informação de forma excessiva), o tipo de abrangência do feedback (falar individualmente com o atleta caso a situação verificada pelo treinador seja específica para o mesmo, ou de forma coletiva caso a situação seja padrão/comum ao plantel, devendo para isso interromper o exercício), assim como o tipo de intervenção (deixar o ou os atletas tomarem a decisão no decorrer do exercício ou do jogo, mesmo que de forma errada, e de seguida corrigir os aspetos essenciais, elogiando quando os mesmos correspondam ao pedido - fechar o ciclo de feedback). Com este último comportamento, evitamos a limitação da criatividade/tomada de decisão dos atletas. Podemos, ainda, utilizar o questionamento como estratégia de aprendizagem e escuta/participação ativa por parte dos atletas;

- Em contextos onde a equipa técnica assim o permita, podemos realizar uma distribuição do feedback pelos treinadores em atividade, como por exemplo: treinador principal responsável pela condução macro do exercício e com o feedback do ponto de vista coletivo (defensivo + ofensivo), um dos treinadores adjuntos estar responsável pelo feedback relacionado com a fase defensiva e com os aspetos individuais associados, e o outro treinador adjunto estar responsável pelo feedback relacionado com a fase ofensiva e com os aspetos individuais associados. Desta forma, potenciamos a qualidade da intervenção do exercício sobre o plantel;

- Treinador adjunto na escola de futebol - Estádio do SLB, e treinador principal durante a atividade mensal da liga interna (competição interturmas):

- Desenvolvimento de competências de planeamento, operacionalização e reflexão sobre o processo de treino, tais como: adaptação da complexidade dos exercícios ao nível cognitivo e técnico-tático dos atletas, assim como da instrução/feedback;
- Desenvolvimento de competências de condução de uma equipa como treinador principal durante a atividade mensal da liga interna, sendo necessária uma adaptação da intervenção aos objetivos do momento competitivo em causa: estratégias para a divisão das titularidades e tempos de jogo pelos atletas, e adaptação da instrução/feedback (utilização do quadro tático para a demonstração física da mensagem pretendida,

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

utilização de expressões/palavras-chave para encorajar e estimular determinados comportamentos técnico-táticos, físicos e psicológicos);

- Categorização de unidades de treino (juvenis B):
 - Capacidade de reflexão sobre o(s) objetivo(s) e o(s) conteúdo(s) dos exercícios de treino do ponto de vista teórico, enquadrando-os na taxonomia e metodologia do clube;
 - Introdução, desenvolvimento e consolidação de uma estratégia para a organização e rentabilização da elaboração da tarefa: agrupar todos os exercícios num único ficheiro, dividindo os mesmos por taxonomias (para facilitar o processo de criação e/ou edição de exercícios com objetivo(s), conteúdo(s) ou orgânicas semelhantes);
- Elaboração do relatório em formato de vídeo das ações dos guarda-redes em jogo:
 - Desenvolvimento de conhecimentos teórico-práticos da área de intervenção dos guarda-redes: terminologia específica, identificação e análise qualitativa de aspetos técnico-táticos, físicos e psicológicos em contexto de jogo. Este parâmetro contribuiu, igualmente, para o desenvolvimento de conhecimentos desta área em contexto de treino (compreensão das opções de planeamento e dos ciclos de feedback transmitidos);
- Filmagem e edição das unidades de treino e dos jogos do Elite International Development Program:
 - Contacto com exercícios de treino diferentes dos observados até então, pois apesar de terem sido planeados com base na metodologia do clube, alguns eram diferentes quanto à sua orgânica (aumento da base de exercícios de treino);
 - Desenvolvimento da capacidade de compreensão e expressão oral em inglês, nomeadamente de termos técnicos específicos e de feedback geral e específico;
- Controlo da carga externa das unidades de treino de equipa/jogos de treino:
 - Capacidade de filmagem de unidades de treino em simultâneo com a tarefa em causa, para o caso de um dos estagiários não estar presente na unidade de treino;
 - Desenvolvimento de conhecimentos específicos das variáveis de controlo da carga externa de treino: relação e influência entre os diferentes parâmetros (volume, duração, pausas e densidade), tendo em consideração o planeamento previsto e a operacionalização real da unidade de treino;
- Elaboração do relatório de análise quantitativa dos conteúdos das unidades de treino de equipa:
 - Manuseamento do software Microsoft Office: Excel, através da construção e formatação de ficheiros, manipulação de gráficos e de fórmulas;
- Elaboração do relatório qualitativo e quantitativo dos mesociclos da época desportiva 2017/2018 (mesociclo a mesociclo e geral):
 - Desenvolvimento da capacidade de reflexão sobre as opções de planeamento dos diferentes níveis em causa: variáveis e lógica organizacional que poderiam estar na base das opções dos conteúdos de treino utilizados;

9 - Desenvolvimento da capacidade de planeamento/organização, operacionalização e reflexão sobre um evento de renome e com qualidade aprovada pelo Benfica LAB e DAO: "Sport Science Day 2018: O desenvolvimento do jovem atleta" - realizado a 30 de abril de 2018. O evento foi composto por dois momentos distintos: período da manhã aberto ao público e dedicado à apresentação do microciclo de trabalho desenvolvido pelos estagiários de cada área do Benfica LAB (cartaz presente na figura 6); período da tarde

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

reservado aos colaboradores do SLB, sendo o mesmo dedicado à abordagem das seguintes temáticas: psicologia, fisiologia, observação e análise de jogo, nutrição e treino técnico-tático (cartaz presente na figura 7). Tendo em consideração o evento na sua globalidade destacamos o desenvolvimento das seguintes aprendizagens e competências:

- Capacidade de planeamento do ponto de vista conceptual da dinâmica do evento:
 - Definição da temática principal, assim como das temáticas adjacentes a abordar. Especificamente, a temática desenvolvida pela área de intervenção foi: “O impacto do analista na evolução do jogador: a caminho do alto rendimento”;
 - Definição da lógica organizacional e operacional do evento desde a sua divulgação ao seu desmantelamento final;
 - Definição dos recursos humanos, temporais, espaciais, financeiros e materiais necessários, assim como da sua disponibilidade para a data alvo;
- Capacidade para a construção do *layout* comum para a apresentação das áreas do Benfica LAB, tendo por base as seguintes diretrizes: impacto visual para o público e espaço para a edição das apresentações de cada um dos estagiários envolvidos;
- Divulgação pública do evento: capacidade de publicação e apresentação do evento nas redes sociais e demais meios informáticos;
- Filmagem e edição de um segmento do vídeo de apresentação do trabalho desenvolvido pelo grupo de estagiários da área da observação e análise de jogo do Benfica LAB;
- Construção da apresentação a ser realizada individualmente durante o evento: capacidade de seleção e filtragem da informação relevante e apresentação da mesma de forma apelativa;
- Participação ativa como orador através da apresentação: “Análise qualitativa e edição do relatório qualitativo”: capacidade de exposição da informação (tom de voz, fluxo e sequência do discurso) e de articulação com as restantes apresentações;
- Capacidade para participar como rececionista, como elemento auxiliar no esclarecimento de dúvidas e outras informações, bem como na construção e envio dos certificados de participação no evento;



Figura 6 - Cartaz do “Sport Science Day 2018” - período da manhã

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Desenvolvimento de aprendizagens e competências associadas ao momento formativo da tarde:
 - Psicologia - apresentado por Pedro Almeida: a confiança, coesão, regulação e contágio emocional contribuem para o bom funcionamento de equipas de alto rendimento. A relação é maior no sentido de os resultados influenciarem a coesão do que o contrário. Os objetivos pessoais e coletivos colidem sempre em alguma medida. A cooperação desportiva deve ser aprofundada no sentido de dar pistas aos treinadores sobre a forma como estes podem potenciar a cooperação entre os atletas;
 - Fisiologia - apresentado por Sandro Freitas: os alongamentos estáticos provocam uma diminuição do pico máximo de produção de força (dependendo do volume e da intensidade). Estudos indicam que os alongamentos estáticos com um tempo de contração inferior ou igual a 30 segundos provocam a diminuição da performance desportiva em 1%. Os alongamentos estáticos provocam efeitos crónicos, tais como: maior velocidade de contração (produção de forças rápidas num ciclo de alongamento-encurtamento) e a capacidade mecânica de armazenamento de energia potencial elástica (numa tarefa motora o alongamento provocará um acumular dessa energia para utilizar na fase concêntrica). O alongamento dinâmico pode ser utilizado como preparação para o treino ou para o jogo (estimulação de valores mínimos de amplitude articular, por exemplo). Devemos realizar sessões de alongamentos fora dos períodos de atividade (treino ou competição), ou seja, nos momentos de descarga, para facilitar na reorganização tecidular. Este tipo de alongamentos poderá ser utilizado, também, para a otimização do processo de recuperação a médio e longo prazo, nomeadamente em atletas com baixos níveis de flexibilidade;
 - Observação e análise de jogo - apresentado por Válder Pinheiro, João Aroso e por um representante do Sistema de Informação de Análise Desportiva do clube: as aprendizagens e competências retiradas desta apresentação serão referenciadas a Aroso (2018) ao longo do relatório;
 - Nutrição - apresentado por Cristina Monteiro: a intervenção nutricional tem como objetivos: melhorar a recuperação pós-exercício, otimizar os ganhos do treino, otimizar a composição corporal e as reservas energéticas, diminuir o risco de lesões e doenças, retardar a fadiga, aumentando o tempo efetivo de treino/jogo. As consultas individuais com os atletas permitem a identificação dos erros alimentares, assim como as escolhas adequadas às suas características e objetivos. Por norma, os principais erros identificados são: baixa ou inexistente ingestão de hortofrutícolas, pequeno-almoço nutricionalmente pobre, inadequada ingestão de hidratos de carbono ao almoço/jantar, ingestão proteica insuficiente nas refeições do pequeno almoço e lanche, e elevada ingestão de sumo;
 - Treino técnico-tático - apresentado por Rodrigo Magalhães: importância de se realizarem exercícios com contextos técnico-táticos estimulantes (potenciação de situações imprevisíveis de jogo); importância de se realizarem exercícios de cariz analítico, tanto no futebol de formação como no de alto rendimento (aperfeiçoamento do gesto técnico); importância de se potenciar a relação com a bola (aumento do reportório técnico dos atletas, dando aso à sua capacidade de resolução das diferentes situações técnico-táticas do jogo); e importância de se desenvolver a proprioceção no futebol de formação através da realização de exercícios com os pés dos atletas descalços, com bolas de diferentes tamanhos e pesos, com estímulo visual (utilização de

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

bandas coloridas na cabeça ao invés de coletes) e com estímulo espacial diversificado (terreno de jogo com obstáculos e/ou com a superfície inclinada);



Figura 7 - Cartaz do “Sport Science Day 2018” - período da tarde

10 - Aquisição, desenvolvimento e consolidação de aprendizagens e competências em formações de cariz contínuo. De referir que, em algumas situações as mesmas foram realizadas de forma externa ao contexto de estágio. Seguidamente, iremos apresentar e descrever as referidas formações, assim como as aprendizagens e competências inerentes a cada uma.

- Formação interna do departamento de psicologia do futebol de formação do SLB - outubro de 2017:
 - Importância do psicólogo e do treinador nunca colocarem falsas expectativas nos atletas, tanto na projeção das suas carreiras como em situações particulares, tais como a recuperação de lesões;
 - Necessidade de o treinador refletir sobre o seu processo de comunicação verbal e não verbal (imagem e confiança que transmite ao plantel, comunicação social, entre outros);
- Visita ao CFC por um analista do futebol de formação do Nottingham Forest FC - fevereiro de 2018:
 - Softwares utilizados para o processo de observação e análise de jogo (Gamebreaker, SportsCode e PDP Coding, sendo o último utilizado na tarefa de análise e codificação de jogo ao vivo);
 - Visão e dinâmica implementada no contexto desportivo inglês (partilha de filmagens de jogos entre os diferentes clubes através da plataforma “PMA”);
- “Da análise ao jogo” - Formação ministrada pelo mestre João Nuno Fonseca - Sportrail - março de 2018:
 - Introdução do termo “vigilância defensiva”: evitar o momento da transição ofensiva adversária através do controlo espacial e visual do(s) elemento(s) posicionados para o efeito;
 - Devemos evitar condensar a apresentação do relatório pós-jogo ao plantel num único dia (objetivar, dividir pelo microciclo e apresentar consoante o objetivo da unidade de treino, por exemplo: apresentação da análise qualitativa da própria equipa referente à fase defensiva à terça-feira, estando os objetivos do treino do dia em causa direcionados para esta fase de jogo);
 - Devemos adaptar o plano de filmagem ao objetivo do exercício. Em algumas situações podemos realizar uma filmagem anexa referente ao plano visual dos atletas, sendo a mesma útil para a

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

identificação de lacunas individuais nos atletas. Exemplo: uma das missões individuais previstas no modelo/estratégia de jogo não estar a ser cumprida por incapacidade visual de um determinado atleta sobre a ação antecedente;

- “Seminário internacional de observação e análise do jogo de futebol” - Formação ministrada pelo professor Bruno Reis (analista do Blackburn Rovers FC), pelo professor Dany Teixeira (analista do GD Chaves), pelo professor Pedro Rebocho (analista do Al-Sadd SC), pelo professor Mario Ballegeer (analista do Club Brugge KV), pelo professor Nuno Campos (treinador adjunto do FC Shaktar Donetsk), e pelo professor Tiago Leal (analista do FC Shaktar Donetsk) - Instituto Politécnico de Santarém - Escola Superior de Desporto de Rio Maior - junho de 2018:
 - Em Inglaterra, por norma na Championship (2ª liga inglesa de futebol profissional), as equipas mudam de sistema de jogo base entre jogos, se necessário, para alterar a dinâmica coletiva (a ideia de modelo de jogo não está vincada);
 - Nesta realidade é atribuída uma elevada significância à análise de golos sofridos por parte das equipas adversárias (identificação de aspetos a explorar), assim como à análise de equipas de arbitragem e de equipas técnicas (identificação das dinâmicas e comportamentos padrão, por exemplo);
 - Na apresentação dos esquemas táticos ofensivos adversários são realçados os 5 melhores finalizadores (identificação de ameaças);
 - Na apresentação da equipa adversária são substituídos os nomes reais dos atletas pelos colegas da própria equipa (suplentes, por exemplo) com o intuito de se realizar um maior *transfer* para o contexto de treino (ajuste de comportamentos coletivos, de características individuais semelhantes, definição de grupos de trabalho dentro dos exercícios de treino e de missões específicas coletivas e/ou individuais);
 - Alguns dos conselhos que mais sobressaíram por parte dos analistas portugueses e que contribuem para o sucesso do observador e analista de jogo são: visualização de vários jogos e contextos para aquisição de prática e competências no que ao conhecimento e interpretação do jogo diz respeito;
 - No contexto belga existem aplicações de partilha de dados relativos às competições e à performance coletiva e individual dos atletas, tais como a SoccerLab (sendo a análise quantitativa um aspeto predominante nesta realidade competitiva). Como software de edição de vídeo e imagem estes utilizam maioritariamente o Magix;
 - Para o processo de análise de equipas adversárias, a equipa técnica do FC Shaktar Donetsk identifica e analisa comportamentos padrão nas mesmas, e delinea estratégias em conformidade. Exemplo prático: preparação para o jogo da 2ª volta da fase de grupos da Liga dos Campeões da UEFA (2017/2018) entre o FC Shaktar Donetsk e o Manchester City FC. Com base na observação e análise do jogo da primeira volta e na forma como o adversário condicionou os submomentos inerentes à saída de pressão e à 1ª fase de construção da própria equipa, foram identificados dois comportamentos chave: o posicionamento dos alas adversários durante a fase de pressão não condicionava a ação dos defesas laterais da equipa do Shaktar, e durante a 1ª fase de construção a tendência dos defesas laterais adversários era para encurtar o espaço de ação aos alas quando estes baixavam para criar soluções em apoio. Através deste tipo de pressão, a equipa técnica do Shaktar verificou a existência de espaço nos corredores laterais na

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

última linha defensiva adversária, sendo possível encontrar um atleta livre de marcação no corredor central (nas costas da 1ª linha de pressão adversária). Por outras palavras, caso estes comportamentos se replicassem no jogo da 2ª volta, os defesas laterais do Shaktar poderiam explorar a profundidade no corredor lateral. Foi a partir da identificação deste cenário que foi possível definir a estratégia para o jogo da 2ª volta. Esta estratégia passou para o plano operacional em processo de treino da seguinte forma: uma equipa simulou os comportamentos da equipa adversária e a outra (equipa titular) simulou a estratégia definida. Por sua vez, em situação de jogo esta estratégia resultou numa situação de finalização em particular, que culminou em golo (resultado final: Manchester City FC 1-2 FC Shaktar Donetsk).

2.2.4.6. Experiências e vivências

Ao longo do momento seguinte, iremos abordar as diferentes experiências e vivências de estágio que contribuíram para um enriquecimento pessoal e profissional na área e a vários níveis complementares. Deste modo, iremos apresentar, por pontos, as referidas experiências e vivências.

- Desenvolvimento do processo de estágio num contexto com condições de referência a nível estrutural (CFC, Estádio do SLB e Pupilos do Exército) e organizacional (situação experienciada pela primeira vez);
- Oportunidade de conviver diariamente com plantéis, equipas técnicas e outros profissionais (gestão, fisiologia, fisioterapia, psicologia e nutrição) de renome nacional/internacional, bem como com figuras míticas do futebol português (glórias do clube);
- Oportunidade de conviver e partilhar aprendizagens/experiências de trabalho com diversos observadores e analistas de renome no clube (Benfica LAB e DAO);
- Oportunidade de desenvolver a atividade na área de interesse pessoal a *full-time* durante o período de um ano, o que resultou também no desenvolvimento da *network* de trabalho;
- Oportunidade de trabalhar em ambientes competitivos de alto rendimento, nomeadamente em situações de jogos da Liga NOS, Taça de Portugal, Taça da Liga e UEFA Champions League;
- Confronto em jogo com diversos clubes de renome nacional/internacional através da equipa de juvenis B;
- Participação/Presença em torneios nacionais, localizados em diversos pontos do país;
- Auxílio à Benfica TV através da disponibilização de informações relativas aos jogos da equipa de juvenis B, previamente à transmissão ao vivo dos mesmos;
- Experiência em contexto de *scouting* através da filmagem de jogo para posterior elaboração e edição de relatórios de análise qualitativa individuais;
- Contacto e participação ativa num departamento/projeto do clube desconhecido até então: área internacional. Esta experiência permitiu a introdução e desenvolvimento de contactos e interações com outras culturas sociais e desportivas distintas através do Elite International Development Program. A salientar: brasileira, australiana, inglesa, grega, assim como com outros projetos semelhantes (Coerver Coaching, GD Estoril Praia, por exemplo);
- Devido à participação da equipa de juvenis B na Youth Cup 2017, pudemos contactar e partilhar aprendizagens/experiências de trabalho com o analista da equipa do Liverpool FC;
- Convívio e partilha de aprendizagens/experiências de trabalho, durante uma semana, com um analista do futebol de formação do Nottingham Forest FC;
- Convívio e partilha de aprendizagens/experiências com diversos colegas em regime de miniestágio (parte dos quais oriundos de contextos internacionais) e de estágio académico (de faculdades nacionais distintas);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Oportunidade de participar em diversos eventos socioculturais do clube;
- Oportunidade de organizar e participar ativamente num evento de renome e com qualidade aprovada pelo Benfica LAB e DAO:
 - o “Sport Science Day 2018: O desenvolvimento do jovem atleta” - “Análise qualitativa e edição do relatório qualitativo” - Pascoal, J. - Sport Lisboa e Benfica - Benfica LAB/DAO - abril de 2018;
- Frequência de formações internas e externas ao contexto de estágio, que foram enriquecedoras do ponto de vista da aquisição de competências relacionadas com a modalidade, com o processo de treino e com a área da observação e análise de jogo (descritas no final do ponto 2.2.4.5. Aprendizagens e competências).

2.3. Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio)

Um dos aspetos mais importantes a retirar, com a realização do estágio, foi a transformação/*transfer* de todas as aprendizagens, competências, experiências, vivências e reflexões para o trabalho de campo. Segundo Perrenoud (2002), o desenvolvimento de uma prática reflexiva, traz diversos benefícios, sendo um dos quais o ajuste dos esquemas de ação. Este ajuste permitirá uma intervenção mais rápida, direcionada e/ou segura. Através desta ideia, sentimos a necessidade de desenvolver uma proposta de metodologia de trabalho resultante do processo de estágio e da prática reflexiva sobre o mesmo. Tendo em conta a especificidade do estágio, a proposta foi direcionada para a área da observação e análise de jogo, nomeadamente para a metodologia de trabalho da mesma. Desta forma, optámos por propor um microciclo de trabalho tipo, assim como a sua operacionalização prática.

Numa primeira fase, realizámos um levantamento do ponto de situação geral da área, que nos permitisse enquadrar e adaptar a proposta ao cenário encontrado. Como resultado, de uma forma geral, no que diz respeito à função do observador e analista de jogo, verificámos que o panorama nacional apresenta os seguintes cenários:

- o Existência de um elemento, no máximo, com esta função específica/exclusiva;
- o Função desempenhada/acumulada por um dos treinadores adjuntos;
- o Inexistência de um elemento com esta função.

Estes cenários podem ser explicados, na sua maioria, pelo facto de os clubes não apresentarem recursos materiais e/ou financeiros para contratar um observador e analista de jogo. Face a esta realidade, por norma, os clubes optam por atribuir a função a um dos treinadores adjuntos. Por outro lado, verificam-se situações onde a equipa técnica não reconhece a função como essencial para o seu microciclo de trabalho, não sendo, por isso, uma questão em consideração. Para dar resposta a este paradigma, o parâmetro que considerámos fundamental cumprir foi a construção de uma proposta que abrangesse e fosse adequada ao maior número possível de clubes/contextos. Isto é, que fosse suportável em termos de recursos humanos, materiais e financeiros.

Numa segunda fase, definimos um conjunto de características gerais para esta proposta, estando a mesma direcionada para:

- o O futebol de formação, especificamente para o escalão de juvenis (sub-16/17);
- o Um contexto onde o microciclo de trabalho tipo seja compreendido por 4 unidades de treino, por exemplo à terça, quarta, quinta e sexta-feira, e por um momento competitivo ao domingo de manhã (jogo);
- o Uma equipa técnica composta por um treinador principal, um treinador adjunto, um treinador de guarda-redes e um observador e analista de jogo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Por sua vez, desenvolvemos um conjunto de características específicas para esta proposta, direcionando-a para:

- Proposta desenvolvida e adaptada para a capacidade de operacionalização de um único observador e analista de jogo: adaptação do número, complexidade e *timings* de execução e entrega das tarefas;
- Processo de observação e análise maioritariamente centrado na própria equipa, uma vez que consideramos que, face ao escalão alvo, não se justifica despender recursos para a análise de equipas adversárias. Méndez (2018) defende que o objetivo principal da observação e análise de jogo no futebol de formação é a melhoria tanto dos atletas da própria equipa como da equipa técnica. No entanto, para Aroso (2018) a análise de equipas adversárias pode ser utilizada no futebol de formação como preparação para a realidade a vivenciar pelos atletas no futebol profissional. Desta forma, a proposta em causa poderá ser adaptada e englobar a análise de equipas adversárias caso os recursos humanos assim o permitam (pelo menos 2 observadores e analistas de jogo na equipa técnica). Também poderá ser aplicada em contextos onde tanto o nível competitivo (do próprio clube e/ou da competição), como as capacidades dos atletas assim o exijam (estímulo extra);
- Metodologia de trabalho centrada, maioritariamente, na elaboração de relatórios em formato de vídeo, uma vez que consideramos que esta ferramenta permite uma melhor compreensão e retenção da mensagem transmitida pela equipa técnica. Segundo Carneiro (2018), ao conhecimento do jogo deve corresponder uma reflexão profunda sobre os meios de ensino/aprendizagem e a sua operacionalidade. Logo devemos ser capazes de adequar esses mesmos meios ao plantel que temos perante nós. Lage (2017) reforça esta ideia dizendo que, desde o início, devemos adaptar o ensino do jogo ao nível e capacidade de aprendizagem dos atletas, com o intuito de permitindo uma evolução em conformidade com o seu potencial. Para Sánchez (2015), dentro das diferentes formas de apresentação da informação, a mais utilizada atualmente, pela sua versatilidade, é o meio audiovisual (vídeo + imagem). Pedreño (2014) salienta que os relatórios em formato de vídeo são uma parte muito importante do trabalho do analista. Méndez (2018) reforça esta ideia, dizendo que é através do vídeo, principalmente nas idades mais jovens, que podemos transmitir uma mensagem mais perceptível para os atletas. Atualmente, os atletas estão recetivos a este tipo de trabalho, pelo que devemos procurar elaborar vídeos de curta duração, ilustrados, com informações objetivas e de fácil entendimento (Cotta, 2018). Por estes motivos, a base do trabalho do observador e analista de jogo da presente proposta é a filmagem de jogo e de treino, sendo, por isso, essencial a sua realização nestes momentos;
- Metodologia de trabalho executada através dos seguintes recursos materiais mínimos: 1 computador portátil + softwares específicos (Microsoft Office: Word, Excel e PowerPoint, LongoMatch, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, VLC Media Player e GreenShot), 1 tripé, 1 câmara + 2 baterias, 1 placa de captura, 3 cabos para as diferentes ligações, aplicação Whatsapp, 1 monitor, 1 extensão elétrica e 1 mochila e 2 malas. As marcas e modelos dos recursos mencionados serão apresentados no capítulo do estudo de mestrado. O orçamento mínimo previsto para a aquisição destes recursos é de 1135€;

Para uma melhor estruturação e complemento da proposta, dividimos a mesma nos seguintes momentos:

- Dicionário de observação e análise de jogo: explicação dos termos técnicos relativos à área para melhor compreensão da escrita apresentada;
- Microciclo de trabalho tipo: organização semanal das tarefas propostas e explicação da lógica desta forma de organização;
- Operacionalização das tarefas: diretrizes para a realização das tarefas do microciclo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Propostas/Considerações complementares: apresentação e descrição de propostas e de considerações complementares aos pontos anteriores.

Nota(s):

- A proposta seguinte não representa a operacionalização da metodologia de trabalho do Benfica LAB, uma vez que, tal como foi implementado ao longo do relatório, procurámos salvaguardar a confidencialidade da entidade acolhedora do processo de estágio;
- É essencial referir que o trabalho da área da observação e análise de jogo deve ser desenvolvido como um complemento ao trabalho do treinador principal. Isto é, o trabalho resultante desta área deve ser capaz de dar resposta e ir de encontro à visão e ideia de jogo do treinador (modelo de treino + modelo de jogo). Para Pedreño (2014) o analista de jogo deve funcionar nesse mesmo sentido (como uma extensão do treinador e olhar crítico da equipa técnica). Carvalhal (2014), por sua vez, conclui o conceito anterior, afirmando que o analista tem de conhecer e perceber por completo a forma como o treinador principal vê e trabalha o jogo. Desta forma, o analista de jogo, na sua base, deve apresentar competências/valências de treinador, que neste caso foram direcionadas e/ou especializadas para a área da observação e análise de jogo. No entanto, apesar de possuir estas competências, devemos lembrar-nos que o seu trabalho deve ir de encontro às expetativas, necessidades técnicas e à metodologia de trabalho do treinador principal, devendo a decisão e posição do mesmo ser respeitadas (Pedreño, 2014). Alguns profissionais da área até ilustram a situação através da seguinte expressão: “nós os analistas devemos estar sempre na sombra” (Bea, 2018);
- Por conseguinte, a metodologia de trabalho apresentada e descrita seguidamente, é resultante de uma constante análise crítica e reflexão sobre o processo de trabalho teórico-prático desenvolvido, maioritariamente, durante o ano de estágio do presente relatório. Esta foi pensada e desenvolvida com o objetivo de fornecer o máximo de ferramentas práticas possível a qualquer treinador, equipa técnica e plantel (para potenciar a qualidade dos momentos e tarefas de planeamento, operacionalização e reflexão sobre o processo de treino e de competição). Com isto, pretendemos reforçar que a proposta em causa deve ser vista como um guia metodológico, podendo ser adaptada em função do contexto onde for aplicada;
- Numa fase inicial da época desportiva, com a metodologia de trabalho alinhada perante a equipa técnica, o observador e analista de jogo pode realizar uma sessão com todo o plantel com o intuito de apresentar a documentação que será produzida e direcionada para o mesmo, tendo em vista o seu desenvolvimento coletivo e individual (consultar o ponto: 2.3.2. Microciclo de trabalho tipo).

2.3.1. Dicionário de observação e análise de jogo

Neste ponto iremos apresentar o dicionário desenvolvido com o intuito de descrever os diferentes termos técnicos específicos da área, principalmente com base na experiência empírica pessoal. Estes foram selecionados tendo em conta aquilo que consideramos ser essencial entender/dominar para o desempenho da atividade nesta área, assim como para a sua compreensão por parte do restante meio desportivo. Os termos descritos foram, também, utilizados ao longo da escrita do presente relatório. De referir que, a lista seguinte foi organizada por pontos e por ordem alfabética:

- Ação de jogo: relação funcional entre o atleta e o contexto situacional em que se encontra, no qual se desenvolve um conjunto de recursos específicos com o intuito de se cumprir com os objetivos táticos e estratégicos do jogo (Castelo, 2009). Por outras palavras, o autor define que as ações de jogo são os meios

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

que os atletas utilizam para resolver as situações de jogo. As ações de jogo podem ser expressas no modelo de jogo como parte integrante das fases, momentos e submomentos de jogo, ou de forma separada (consoante a especificidade da análise). Estas ações podem ser representadas através das dimensões técnica e tática, nomeadamente através dos seguintes níveis: ações técnico-táticas individuais defensivas e ofensivas, e ações técnico-táticas coletivas defensivas e ofensivas. Exemplos segundo Castelo (2009) e Magalhães e Nascimento (2010):

- Ações técnico-táticas individuais defensivas: desarme, interceção, antecipação, marcação, carga, cabeceamento, técnica do guarda-redes;
- Ações técnico-táticas individuais ofensivas: passe, receção/controlo de bola, proteção da bola, condução de bola, drible, finta, simulação, lançamento de linha lateral, cruzamento, cabeceamento, remate, técnica de guarda-redes;
- Ações técnico-táticas coletivas defensivas: deslocamentos, compensações/desdobramentos, dobras, temporização, cortinas/ecrãs, esquemas táticos;
- Ações técnico-táticas coletivas ofensivas: deslocamentos/desmarcações (apoio, progressão, rotura e equilíbrio), compensações/desdobramentos, combinações táticas, cortinas/ecrãs, temporização, esquemas táticos;

- Analista: sinónimo ou “abreviatura” do elemento que desempenha a função de observador e analista de jogo. É um elemento que dentro de uma equipa técnica deve apresentar um conhecimento profundo da modalidade em termos dos processos de treino e competição, ou seja, deve ter uma capacidade de identificação das características e padrões da própria equipa (modelo de jogo), de equipas adversárias e dos atletas de forma individual (Méndez, 2018). Este, por sua vez, trabalha segundo uma metodologia definida (Pedreño, 2014);

- Bola coberta: termo de jogo associado ao momento onde o atleta portador da bola apresenta uma contenção (pressão ativa de pelo menos um adversário), que o impossibilita de realizar uma ação de passe vertical para uma situação de ataque da profundidade. Por norma, esta é a principal referência para a última linha defensiva manter ou subir o seu posicionamento (encurtamento do espaço intersetorial em relação ao setor médio da própria equipa);

- Bola descoberta: termo de jogo associado ao momento onde o atleta portador da bola não apresenta uma contenção, possibilitando ao mesmo realizar uma ação de passe vertical para uma situação de ataque da profundidade. Por norma, esta é a principal referência para a última linha defensiva baixar o seu posicionamento (encurtamento do espaço intrasetorial em relação ao guarda-redes da própria equipa: controlo da profundidade);

- Bugs: falhas/erros informáticos causados pelo próprio software durante o seu manuseamento;

- Captura: termo técnico utilizado para o processo realizado por um software que executa a captação de uma filmagem de treino ou de jogo e/ou de uma tela de trabalho (LongoMatch, por exemplo);

- Clipes de vídeo: porção/segmento de um vídeo (denominado também por “corte de vídeo”);

- Codificação: atribuição de uma denominação técnica (ou sigla) a um determinado evento de jogo através de um sistema de observação pré-definido/baseado no modelo de jogo adotado (fases, momentos, submomentos ou ações de jogo previstas no mesmo). Por norma, este procedimento é realizado durante a captura e/ou o corte da filmagem de treino ou de jogo, quando correspondemos um evento (representado sob a forma de um clipe de vídeo), a um dos parâmetros em análise no sistema de observação (fase, momento, submomento ou ação de jogo). Exemplo prático:

Evento de jogo X → Codificação (modelo de jogo) = 1ª Fase de construção;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Dashboard: sistema de observação incorporado num software de captura/codificação (LongoMatch, por exemplo);
- Eixos de filmagem: eixos horizontal e vertical que delimitam o plano de filmagem;
- Eixo do x: eixo correspondente ao deslocamento na horizontal do plano de filmagem;
- Eixo do y: eixo correspondente ao deslocamento na vertical do plano de filmagem;
- Evento de jogo: denominação atribuída a qualquer acontecimento/situação de jogo (expressão comumente utilizada para jogada/lance de jogo). Em função do modelo de jogo adotado, os eventos podem assumir a forma de uma fase, momento, submomento e/ou ação de jogo;
- Evento padrão: acontecimento/situação de jogo e/ou comportamento(s) técnico-tático(s) coletivo(s) e/ou individual(ais) que ocorre(em) num jogo ou num conjunto de jogos, e que se repete(em) um número elevado de vezes, tendo em conta o número total de eventos observados e/ou codificados. Por norma, um evento é considerado como padrão se se repetir, no mínimo, 5 vezes num jogo;
- Evento significativo: acontecimento/situação de jogo e/ou comportamento(s) técnico-tático(s) coletivo(s) e/ou individual(ais) não padrão, que ocorre(em) num jogo ou num conjunto de jogos, e que apresenta(am) um fator de impacto qualitativo elevado, tendo em conta o desenvolvimento do jogo. Por norma, uma situação de finalização corresponde a um evento significativo. Exemplo: transição defensiva não padrão, que resultou numa oportunidade de golo adversária;
- Fases de jogo: divisão do jogo no momento sem bola (fase defensiva) e no momento com bola (fase ofensiva). A cada fase correspondem dois momentos dinâmicos (organização e transição) e um estático (esquemas táticos);
- Frame: número de imagens que uma câmara (por exemplo) regista, processa ou exhibe por segundo;
- Filmagem em plano aberto: procedimento/técnica associado à filmagem de jogo, onde o analista procura captar o máximo de informações visuais possível sobre o jogo;
- Layout: ficheiro/documento matriz utilizado para a elaboração de uma determinada tarefa. Também poderá ser associado ao ficheiro/documento resultante de uma determinada tarefa (produto);
- Modelo de jogo: padrão de jogo visível nos comportamentos individuais, coletivos, setoriais, intersetoriais (e respetivas interações entre os mesmos) de uma determinada equipa (Campos, 2007). O modelo de jogo deve ser o referencial máximo, uma vez que se trata de um conjunto de princípios inerentes aos momentos do mesmo. O modelo de jogo nasce a partir de uma ideia de jogo (por parte de um treinador, por exemplo), sustentada pelos princípios adjacentes (modelo de cariz conceptual orientado para uma visão de futuro). Este deve igualmente basear-se, ou ter em consideração, as características dos atletas, as competições, as condições de trabalho, os recursos humanos disponíveis, assim como a realidade sociocultural em que está inserido (Lage, 2017);
- Modelo de treino: modelo de cariz operacional presente na metodologia de treino, que tem como objetivo acelerar os processos adaptativos dos atletas às necessidades que derivam da assimilação de uma forma específica de jogar (que se pretende atingir) (Sebenta de futebol, 2017);
- Momentos de jogo: segmentos nos quais se divide o jogo tendo em consideração as fases de jogo definidas no modelo de treino e de jogo da equipa técnica. Esta divisão pode ser representada defensivamente e ofensivamente da seguinte forma: organização, transição e esquemas táticos;
- Network: rede de contactos desenvolvida por uma determinada pessoa;
- Observação e análise “in loco”: processo de observação e análise de treino e/ou de jogo realizado ao vivo por um treinador, analista ou por outro elemento nomeado para o efeito. Para além da recolha de informações

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

sobre a performance de uma determinada equipa e/ou atleta(s), este método permite recolher as características inerentes ao local e ambiente envolvente do treino/jogo (Neto & Matos, 2008). Este processo também é comumente denominado por observação e análise de forma direta;

- Observação e análise “a posteriori”: processo de observação e análise de treino e/ou de jogo realizado através de meios tecnológicos (filmagem, por exemplo) por um treinador, analista ou por outro elemento nomeado para o efeito. Ao contrário do método anterior, não é necessária a presença física no local do treino/jogo (caso a filmagem não seja realizada pelo próprio, por exemplo, uma filmagem televisiva). Este processo também é comumente denominado por observação e análise de forma indireta;

- Observação e análise mista: junção das observações direta e indireta. Este método é considerado como o melhor método para a elaboração da documentação relativa às tarefas do analista (relatórios) (Méndez, 2018). Isto deve-se ao facto deste método ser o mais utilizado pelos treinadores (Silva, Castelo & Santos, 2011);

- Output: ficheiro resultante da ação de um software (saída de dados resultantes da operação de um software), ou ação consequente de um comando de um software. Pode ser igualmente associado ao local de depósito de um determinado ficheiro;

- Outros eventos de jogo: acontecimento/situação de jogo e/ou comportamento(s) técnico-tático(s) coletivo(s) e/ou individual(ais) que ocorre(em) num jogo ou num conjunto de jogos, e não se enquadra(am) em nenhuma das categorias anteriores (eventos de jogo padrão ou significativos);

- Plano de filmagem: tela capturada pela câmara durante a filmagem (visor);

- Plano de desenvolvimento individual: plano de cariz anual ou plurianual que visa a introdução, desenvolvimento e consolidação de conteúdos técnicos, táticos, físicos e psicológicos inerentes ao escalão/faixa etária do(s) atleta(s) em causa. Tendo em consideração a missão, visão e valores do clube, este plano deverá apresentar um cariz individualizado assente no modelo de treino e de jogo do clube (definidos pela equipa técnica e restante estrutura do clube). Anualmente deverão ser realizadas, pelo menos, três avaliações individuais referentes ao “estado de arte” do mesmo, aferindo-se assim a evolução desportiva dos atletas. Para esse efeito, podemos definir o nível de domínio dos conteúdos através de uma escala numérica (1 a 5, por exemplo), ou de uma descrição/escala qualitativa (análise);

- Plano tático-estratégico: plano de intervenção geral e/ou particular, que se traduz em modificações temporárias da expressão tática base da própria equipa (funcionalidade). As modificações são realizadas em função do conhecimento e do nível do estudo das condições sobre as quais se irá realizar o próximo jogo (Castelo, 2009). Este tipo de plano tem como principais objetivos assegurar modificações pontuais em relação ao próximo jogo, criar situações que visem a potenciação de fragilidades da equipa adversária e a anulação de pontos fortes coletivos e/ou individuais da mesma (Sebenta de futebol, 2017). Este plano, também, será referenciado ao longo do relatório como sugestões tático-estratégicas;

- Playlist: conjunto de clipes de vídeo agregados num único ficheiro;

- Relatório de análise qualitativa (coletivo e/ou individual): relatório escrito e/ou em vídeo que referencia a qualidade coletiva e/ou individual dos eventos/ações de jogo de um determinado treino (e/ou conjunto de treinos) e/ou jogo (e/ou conjunto de jogos) (Méndez, 2018). Dentro deste parâmetro podemos incluir a análise da própria equipa, de equipas adversárias e de atletas (*scouting*);

- Relatório de análise quantitativa (coletivo e/ou individual): relatório que quantifica um determinado evento/ação e/ou conjunto de eventos/ações de um ou vários atletas (Méndez, 2018). Este documento é comumente associado à estatística de treino/jogo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Repair: tarefa desenvolvida no âmbito da função enquanto membro da equipa Datatrax. Esta tarefa é realizada após o *tracking*;
- Sistema de observação: sistema de codificação assente numa lógica de metodologia observacional, capaz de descrever os eventos e as ações decorrentes de um determinado jogo (Garganta, 2001);
- Scouting: processo de observação e análise de informações qualitativas e quantitativas relativas a atletas de forma individual, em contexto de treino e/ou competição. Por norma é um processo realizado por um *scouter* (prospetor) com o objetivo de realizar a captação de novos atletas para o clube (Méndez, 2018);
- Submomentos de jogo: segmentos nos quais se divide o jogo tendo em consideração as fases e os momentos de jogo definidos no modelo de treino e de jogo da equipa técnica. Esta divisão pode ser representada defensivamente da seguinte forma:
 - o Organização: fase de pressão, 1ª fase de recuperação, 2ª fase de recuperação e fase defensiva;
 - o Transição: reação à perda da bola, recuperação e equilíbrio defensivo;
 - o Esquemas táticos: pontapés de canto, livres frontais e laterais. Os restantes esquemas táticos, tanto defensivos como ofensivos, são considerados apenas em situações particulares (eventos de jogo padrão e/ou significativos);

Ofensivamente pode ser representada da seguinte forma:

- o Organização: saída de pressão, 1ª fase de construção, 2ª fase de construção e fase de finalização;
- o Transição: saída da zona de pressão e tipo de progressão;
- o Esquemas táticos: pontapés de canto, livres frontais e laterais;

Quanto à sua especificidade, os submomentos de jogo em causa foram descritos com base no modelo de jogo apresentado no ponto 2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa;

- Tracking: tarefa desenvolvida no âmbito da função enquanto membro da equipa Datatrax em dias de jogo da equipa profissional de futebol no Estádio do SLB;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

2.3.2. Microciclo de trabalho tipo

Na tabela seguinte está representada a proposta de microciclo de trabalho tipo, no qual estão organizadas as tarefas consideradas essenciais para o cumprimento da função de observador e analista de jogo. Para o efeito iremos utilizar a mesma organização estrutural e temporal do microciclo descrito no ponto 2.2.4.4. Microciclo de trabalho adotado.

Tabela 7 - Proposta de microciclo de trabalho tipo

	Dia 1 Domingo	Dia 2 2ª Feira	Dia 3 3ª Feira	Dia 4 4ª Feira	Dia 5 5ª Feira	Dia 6 6ª Feira	Dia 7 Sábado
Manhã (9h - 12h)	Filmagem, análise e codificação do jogo + Apresentação ao intervalo da AQ	Análise qualitativa coletiva	Relatório qualitativo (GR) Análise qualitativa individual	Análise qualitativa individual + Relatórios qualitativos individuais	Análise quantitativa coletiva	Análise quantitativa coletiva	Tarefas variáveis
Tarde (13h - 20h)	Visualização do jogo + Análise qualitativa coletiva + Rel. de eventos de jogo coletivos e individuais	Análise qualitativa coletiva + Relatório qualitativo coletivo	Reunião técnica (análise do último jogo) Preparação do auditório (análise do último jogo) Análise qualitativa individual Filmagem da UT	Relatórios qualitativos individuais Auditório de equipa (análise do último jogo) Filmagem da UT -	Análise quantitativa coletiva Filmagem da UT	Relatório quantitativo coletivo Filmagem da UT	Tarefas variáveis
Noite (21h - 3h)	Análise qualitativa coletiva	Relatório qualitativo coletivo	Análise qualitativa individual Análise e codificação + Rel. de eventos (UT)	Relatórios qualitativos individuais Análise e codificação + Rel. de eventos (UT)	Análise quantitativa coletiva Análise e codificação + Rel. de eventos (UT)	Análise e codificação + Relatório de eventos (UT)	Tarefas variáveis

Legenda da tabela 7:

- AQ: Análise qualitativa;
- Rel.: Relatório;
- UT: Unidade de treino.

Com base no microciclo anterior, iremos explicar a lógica que estive na origem da organização proposta. Em primeiro lugar, tendo em conta que este microciclo foi desenhado para ser executado por um único analista de jogo, tivemos de ajustar a complexidade da sua operacionalização para esta condição. A presente organização foi, também, planeada de forma a que fosse possível cumprir com o *timing* de entrega das tarefas consideradas como prioritárias para a execução do microciclo de trabalho da equipa.

De seguida, iremos enumerar o produto do trabalho desenvolvido ao longo do microciclo, nomeadamente aquele direcionado, tanto para a equipa técnica como para o plantel.

- Produto final do trabalho direcionado para a equipa técnica:

- Apresentação no balneário da análise qualitativa coletiva e/ou individual (1ª parte do jogo);
- Filmagem de jogo;
- Filmagem de unidades de treino;
- Relatório de análise qualitativa coletiva (último jogo);
- Relatórios de análise qualitativa individuais (últimas unidades de treino e/ou jogo);
- Relatório de análise qualitativa das ações dos guarda-redes (último jogo);
- Relatório de análise quantitativa coletiva (último jogo);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Produto final do trabalho direcionado para o plantel:
 - o Apresentação no balneário da análise qualitativa coletiva e/ou individual (1ª parte do jogo);
 - o Apresentação em auditório da análise qualitativa coletiva (último jogo);
 - o Relatórios de análise qualitativa individuais (últimas unidades de treino e/ou jogo);
 - o Relatório de análise quantitativa coletiva (último jogo): afixado na parede do balneário;
 - o Vídeos motivacionais;

2.3.3. Operacionalização das tarefas

De seguida, iremos apresentar e descrever com maior detalhe a operacionalização de cada tarefa do microciclo tipo. Para uma melhor compreensão de cada tarefa foram descritas as seguintes informações caraterizantes:

- o Objetivo(s): da tarefa em termos teórico-práticos;
- o Recursos materiais: recursos necessários para a realização da tarefa;
- o Operacionalização: descrição da execução prática da tarefa;
- o Outras informações: complementares e que não tenham sido enquadradas anteriormente.

Por conseguinte, iremos passar à descrição de cada tarefa segundo as informações anteriores.

Filmagem de jogo

- Objetivo(s): registo/gravação do momento competitivo em causa;
- Recursos materiais: tripé, câmara e baterias (principal e suplente);
- Operacionalização:
 - o Consultar o plano semanal para conhecimento do número de jogos que a equipa irá disputar, assim como da organização do material necessário (para o caso de o tripé, câmara e/ou baterias serem partilhados por mais equipas do próprio clube);
 - o Consultar o documento de registo dos locais de filmagem, nomeadamente para jogos na condição de equipa visitante (visualização das condições do local e plano de filmagem);
 - o Para o caso dos jogos na condição de equipa visitante, devemos formalizar um pedido de autorização prévio ao(s) clube(s) em causa para a realização da filmagem (autorização + reserva do local de filmagem);
 - o Preparação do *kit* de filmagem, um dia antes do jogo, através da verificação do estado de conservação dos equipamentos (constatar se existem peças em falta e se o nível de carga das baterias é suficiente). Verificar se existem ficheiros na memória da câmara (confirmar origem dos mesmos e apagar caso não sejam necessários). Como parte do *kit* de filmagem aconselhamos a existência de um rolo de adesivo (para eventuais fixações e/ou reparações do equipamento) e de um chapéu de chuva para a proteção do equipamento em condições atmosféricas adversas. Devemos realizar uma nova confirmação do estado de conservação dos equipamentos no próprio dia do jogo;
 - o Transporte e montagem do *kit* no local de filmagem, 50 minutos antes do início do jogo: confirmar o pedido de autorização e ocupar o local em questão;
 - o Tirar foto aos 11 iniciais para efeitos de *scouting* e/ou de registo das equipas. Isto poderá ser realizado no momento em que as equipas perfilarem com a equipa de arbitragem;
 - o Filmagem em plano aberto com base nas seguintes diretrizes:
 - o Filmagem da zona de ação do jogo. Devemos utilizar como referência a zona da bola e as últimas linhas defensivas de ambas as equipas;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Neste tipo de técnica de filmagem devemos utilizar o *zoom* da câmara apenas em situações particulares (explicitas nos casos práticos seguintes);
- O *zoom* deverá ser sempre manuseado de forma controlada, para que não exista um arrastamento da filmagem resultante que dificulte a visualização da mesma;
- Devemos estabilizar ou mover o eixo do x do plano de filmagem no sentido da circulação de bola, de forma controlada (situação semelhante ao controlo do *zoom* para efeitos de qualidade de imagem);
- Procurar centrar o plano de filmagem, principalmente no eixo do y, para que a filmagem resultante facilite a perceção do jogo e, em simultâneo, permita a identificação de referências espaciais no campo (linhas laterais, por exemplo);
- Exemplos de casos práticos com base nas figuras 8 e 9:
 - Imagem 1: em situações de pontapé de baliza executado de forma curta, o plano de filmagem deve captar a ação do guarda-redes da equipa atacante, assim como a da última linha defensiva adversária (caso seja possível);
 - Imagem 2: em situações de 1ª fase de construção (circulação em meio campo defensivo), o plano deve captar a ação do guarda-redes da equipa atacante, assim como a da última linha defensiva adversária, permitindo uma perceção de todas as linhas de passe possíveis;
 - Imagem 3: quando a circulação se aproxima da zona do meio campo, os limites do plano devem captar ambas as linhas defensivas, ficando dois os guarda-redes fora do plano de filmagem (aumento do *zoom* para melhor perceção da imagem). Caso a bola se aproxime de uma das áreas, um dos limites do plano deve começar a captar a ação do guarda-redes correspondente;
 - Imagem 4: em situações de cruzamento e finalização, o plano deve captar a ação da área e da entrada da mesma (aumento do *zoom* para o efeito);

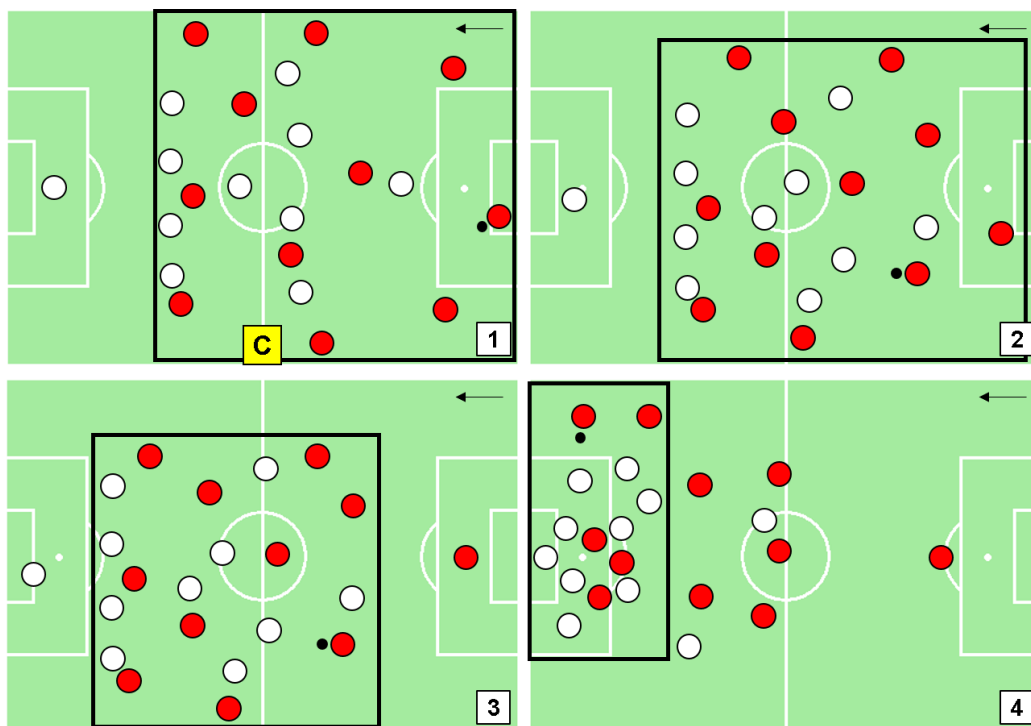


Figura 8 - Exemplos de casos práticos de filmagens (1)

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Legenda da figura 8:

- Quadrado amarelo (C): posição base da câmara ao longo das ilustrações;
 - Círculos vermelhos: equipa atacante;
 - Círculos brancos: equipa defensiva;
 - Retângulo preto: plano de filmagem captado pelo visor da câmara;
- Em situações de esquemas táticos, nomeadamente em pontapés de canto e livres frontais e laterais, a metodologia implementada deverá ser: captar num primeiro momento o equilíbrio defensivo; de seguida captar o executante do esquema (aumento do *zoom* na zona para posterior reconhecimento do executante); e terminar com a fixação do plano na zona alvo da ação (área de pontapé de penálti). O analista deve estar preparado para abrir o plano de filmagem (redução do *zoom*), caso o esquema seja executado de forma curta ou caso a ação resulte numa transição ofensiva adversária. Recomendamos como alternativa a captura e descrição dos dois primeiros momentos através do áudio da filmagem, evitando assim a perda da ação principal, caso a mesma seja executada de forma repentina;
 - Imagem 5: em situações de pontapé de canto do lado contrário ao local de filmagem deve-se captar, também, a ação de execução do esquema;
 - Imagem 6: o mesmo não se verifica quando a ação de execução decorre do lado do local de filmagem. Nesta situação deve-se fixar o plano na área de pontapé de penálti, utilizando a alternativa anterior para captar a ação de execução do esquema;
- Os procedimentos inerentes aos esquemas táticos deverão ser utilizados para ambas as equipas.

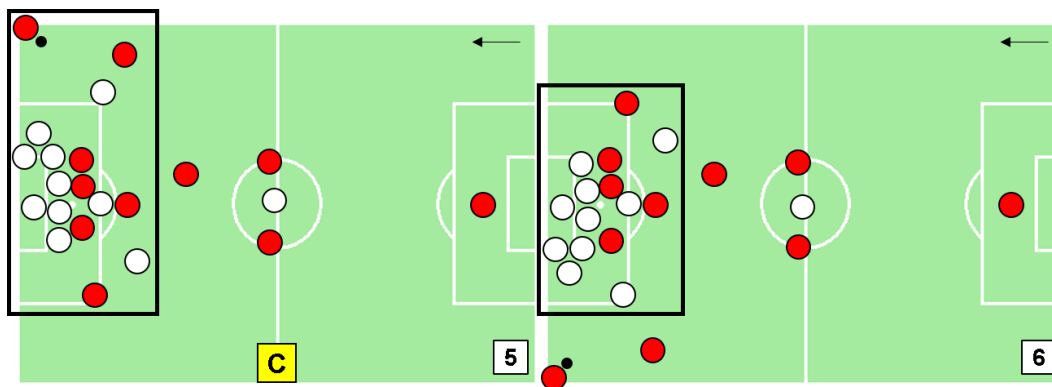


Figura 9 - Exemplos de casos práticos de filmagens (2)

- Outras informações:

- Caso seja possível, podemos realizar em separado uma filmagem exclusiva às ações do guarda-redes da própria equipa. Esta tarefa poderá ser realizada através do recurso a uma segunda câmara. O plano de filmagem deverá ser fixo e capaz de captar a zona da área de pontapé de penálti e a zona frontal à mesma (+/- 15 metros de comprimento);
- Durante a filmagem aconselhamos a captação do festejo dos golos da própria equipa, assim como da equipa adversária, com o intuito de preparar a elaboração de possíveis vídeos motivacionais e/ou do vídeo final de encerramento da época;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Ter sempre presente que a melhor filmagem é aquela que é realizada em plano aberto (ajustando-se aos objetivos e necessidades das tarefas consequentes), apresenta a máxima qualidade e estabilidade de imagem possível (sem interferências próprias ou de terceiros e sem arrastamentos de imagem);
- Na seleção do local de filmagem devemos considerar as seguintes variáveis:
 - Imprevisibilidade: devemos considerar, pelo menos, dois locais de filmagem distintos, uma vez que o local ideal pode não estar acessível;
 - Acesso: tipo e forma de acesso ao local de filmagem (pela bancada, escadas, portas);
 - Cobertura: existência de cobertura física no local de filmagem, que proteja o equipamento e o utilizador (essencial para a segurança e qualidade da filmagem);
 - Orientação do sol: devemos definir o local base, de forma a que o sol não surja de frente para a câmara;
 - Obstáculos fixos: existem situações onde surgem obstáculos no plano de filmagem (postes, vedação). Neste caso devemos selecionar o local onde os obstáculos interfiram o menos possível;
 - Público: existem situações onde o público irá interferir na filmagem, uma vez que o local base poderá coincidir com a bancada do mesmo. Devemos, por isso, procurar o local onde o público interfira o menos possível (passar à frente do plano, tocar no tripé);
- Por sua vez, na seleção do plano de filmagem devemos considerar as seguintes variáveis:
 - Centralidade: do plano em relação ao meio campo (quanto mais centrado menor será a complexidade da técnica de filmagem);
 - Altura: um plano alto permite uma melhor filmagem em plano aberto. Já um plano baixo condiciona a perceção do espaço de jogo (neste caso o recurso do zoom deve ser praticamente inexistente);
 - Distância: em relação ao campo, sendo a partir desta que iremos adaptar a utilização do zoom da câmara. Caso o local de filmagem se encontre a uma distância significativa do campo podemos optar por baixar a parte frontal do tripé, de forma a que o plano de filmagem se feche/capture o jogo com maior detalhe;
- Caso haja indicação da equipa técnica e/ou do departamento responsável pela área e/ou do corpo diretivo, a filmagem poderá ser editada da seguinte forma:
 - Colocação do marcador (resultado momentâneo), assim como dos logotipos das equipas envolvidas no jogo;
 - Colocação do cronómetro de jogo;
 - Colocação do logotipo do clube e/ou do departamento responsável pela tarefa;
 - Remoção dos tempos mortos de jogo, nomeadamente de todo o tipo de paragens, para facilitação da visualização do jogo propriamente dito;
 - Remoção do som de jogo (caso a equipa adversária requirite a filmagem);
- Na condição de equipa visitante devemos realizar o registo do local de filmagem, segundo a proposta em 2.3.4. Propostas/Considerações complementares;

Análise e codificação de jogo ao vivo

Face à relação direta existente entre esta tarefa e a metodologia do estudo de mestrado, esta será desenvolvida no capítulo em questão.

Análise qualitativa coletiva

- **Objetivo(s)**: análise da performance da própria equipa no último jogo, tendo em consideração o modelo de jogo e a estratégia definida para o efeito. Seleção da informação a reportar no relatório de análise qualitativa coletiva;
- **Recursos materiais**: computador portátil ou fixo, filmagem de jogo (ficheiro), registos notacionais do jogo (caso existam), relatório de eventos de jogo, e análise e codificação do jogo em causa;
- **Operacionalização**:
 - Recurso à memória visual do jogo e/ou a eventuais registos notacionais como referência;
 - Visualização do jogo na íntegra + Análise qualitativa coletiva (e individual) + Relatório de eventos de jogo (coletivos e individuais), tendo por base a análise e codificação realizadas ao vivo;
 - Durante este processo a análise qualitativa individual também é realizada, de forma sintética, através do registo de eventos individuais no relatório de eventos de jogo;
 - Os eventos analisados e selecionados durante esta etapa encontram-se representados sob a forma de clipes de vídeo criados durante a análise e codificação ao vivo;
 - Seleção e análise dos eventos considerados como padrão e significativos (através do relatório de eventos de jogo), com base na seguinte organização e métrica:
 - Organização defensiva: até 4 eventos padrão e 1 significativo;
 - Momentos a analisar: fase de pressão, 1ª fase de recuperação, 2ª fase de recuperação e fase defensiva;
 - Transição defensiva: até 3 eventos padrão e 1 significativo;
 - Esquemas táticos defensivos: até 2 eventos padrão e 1 significativo;
 - Esquemas a analisar: pontapés de canto e livres laterais e frontais. Ao longo da proposta, os restantes esquemas táticos, tanto defensivos como ofensivos, serão considerados apenas em situações particulares (eventos padrão e/ou significativos);
 - Organização ofensiva: até 4 eventos padrão e 1 significativo;
 - Momentos a analisar: saída de pressão, 1ª fase de construção, 2ª de construção e fase de finalização;
 - Transição ofensiva: até 3 eventos padrão e 1 significativo;
 - Esquemas táticos ofensivos: até 2 eventos padrão e 1 significativo;
 - Esquemas a analisar: pontapés de canto e livres laterais e frontais;
 - As métricas apresentadas podem alterar-se em função dos eventos resultantes do jogo;
 - Para a representação de cada evento padrão são selecionados no máximo 2 clipes de vídeo, enquanto que num evento significativo é selecionado apenas 1 clipe (a utilizar na elaboração/edição do relatório de análise qualitativa coletiva final);
 - Podem existir momentos, submomentos e/ou ações de jogo que não se encontram representados na análise e, consequentemente, no relatório adjacente, por não serem categorizados como eventos padrão nem como eventos significativos;
 - Os eventos padrão e significativos selecionados durante o processo de análise, devem ser agrupados por *playlists* dentro do LongoMatch (para posterior exportação para o processo de edição do relatório). Cada clipe de vídeo (evento), das diferentes *playlists*, deverá ter uma duração que permita identificar a fase, momento, submomento e/ou ação de jogo em causa, assim como a consequência/sequência da ação;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Os eventos de cada *playlist* devem ser organizados por momentos, submomentos de jogo e por níveis qualitativos (aspeto positivo ou a melhorar), da seguinte forma:
 - #1: Organização defensiva (aspeto(s) a melhorar): fase de pressão + 1ª fase de recuperação + 2ª fase de recuperação + fase defensiva;
 - #2: Organização defensiva (aspeto(s) positivo(s)): fase de pressão + 1ª fase de recuperação + 2ª fase de recuperação + fase defensiva;
 - #3: Transição defensiva (aspeto(s) a melhorar);
 - #4: Transição defensiva (aspeto(s) positivos(s));
 - #5: Esquemas táticos defensivos (aspeto(s) a melhorar): pontapés de canto + livres laterais e frontais;
 - #6: Esquemas táticos defensivos (aspeto(s) positivo(s)): pontapés de canto + livres laterais e frontais;
 - #7: Organização ofensiva (aspeto(s) a melhorar): saída de pressão + 1ª fase de construção + 2ª fase de construção + fase de finalização;
 - #8: Organização ofensiva (aspeto(s) positivo(s)): saída de pressão + 1ª fase de construção + 2ª fase de construção + fase de finalização;
 - #9: Transição ofensiva (aspeto(s) a melhorar);
 - #10: Transição ofensiva (aspeto(s) positivos(s));
 - #11: Esquemas táticos ofensivos (aspeto(s) a melhorar): pontapés de canto + livres laterais e frontais;
 - #12: Esquemas táticos ofensivos (aspeto(s) positivo(s)): pontapés de canto + livres laterais e frontais;
- Outras informações:
 - Nesta etapa a análise qualitativa individual não é realizada de forma aprofundada, uma vez que a prioridade se prende na análise coletiva (para cumprimento do *timing* de entrega do relatório);
 - Para uma maior pormenorização sobre o processo de análise propriamente dito, recomendamos a consulta do ponto específico em 2.3.4. Propostas/Considerações complementares;

Relatório de eventos de jogo

- Objetivo(s): identificação de eventos de jogo coletivos e individuais com base no processo de análise qualitativa da própria equipa e na recolha efetuada durante a análise e codificação de jogo ao vivo. Divisão dos eventos de jogo em eventos padrão, eventos significativos e outros eventos (coletivos e individuais);
- Recursos materiais: computador portátil ou fixo, filmagem de jogo (ficheiro), relatório de eventos de jogo (documento matriz em Excel) e análise e codificação do jogo em causa realizada ao vivo no LongoMatch;
- Operacionalização:
 - Visualização do jogo na íntegra + Análise qualitativa coletiva (e individual) + Relatório de eventos de jogo (coletivos e individuais), tendo por base a análise e codificação realizadas ao vivo;
 - O preenchimento do relatório de eventos de jogo coletivos e individuais, deve ser efetuado segundo os seguintes parâmetros (consultar a figura 10):
 - Número: atribuído ao evento pelo software de codificação (cada evento codificado apresenta uma numeração associada, como por exemplo: #1, #2, #3);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Fase/Momento/Submomento/Ação: atribuição/associação de uma fase, momento, submomento ou ação de jogo ao evento em causa, tendo em consideração o modelo e a estratégia de jogo da equipa técnica. Este procedimento poderá ser realizado através da utilização de uma abreviatura ou sigla. Exemplo: 1ª Fase de construção → 1FC;
- Padrão: para cada evento é atribuída/associada uma letra distinta. Sempre que se repetirem eventos com conteúdo semelhante, voltamos a repetir a letra em causa. Este procedimento é realizado para a definição de eventos padrão, significativos e outros eventos;
- Nível: atribuição/associação de um nível qualitativo ao evento em causa, ou seja, se o evento analisado apresentou um nível positivo (+) ou negativo (-), comparativamente com o modelo de jogo e/ou estratégia definida. No caso de o evento representar com total clareza o comportamento descrito, sugerimos a utilização do código “++” para eventos de cariz positivo ou “--” para cariz negativo (esta nomenclatura também poderá ser utilizada para assinalar eventos significativos). Nestas situações o evento em causa é selecionado de forma imediata para o relatório de análise qualitativa coletiva/individual;
- Atleta(s): atribuição/associação de um determinado evento a um ou mais atletas que tenham tido uma intervenção direta no mesmo. Este procedimento é realizado de forma a preparar a elaboração da análise qualitativa individual e, consequentemente, do relatório adjacente;
- Descrição: análise qualitativa, sucinta, ao evento em causa;

Nº	F / M / S / Ação	Padrão	Nível	Atleta(s)	Descrição (Análise)
1	1FC	A	+	Nome X	Posicionamento do MC
2	FF	B	-	Nome Z e H	Zonas de finalização
3	2FR	C	-	Nome T	Ala do lado contrário
4	1FC	A	++	Nome X	MC entrelinhas
5	1FC	A	-	Nome Y	Médio interior do lado da bola
6	FF	B	+	Nome N	Ataque do 1º poste
7	TD	D	+	Nome K e L	Temporização
8	TO	E	+	Nome D e E	Saída da zona de pressão
9	Canto	F	--	Nome A, B e C	Orgânica número 2
10	1FC	A	+	Nome X	Posicionamento do MC

Figura 10 - Relatório de eventos de jogo preenchido

- No final do processo é realizada uma filtragem da ficha inerente ao relatório de eventos, utilizando a coluna “padrão” como origem, ou seja, a partir das características da ficha Excel iremos agrupar os diferentes eventos em eventos padrão, eventos significativos e outros eventos (isto através das respetivas letras associadas). O resultado deste procedimento pode ser visualizado pela figura 11.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Nº	F / M / S / Ação	Padrão	Nível	Atleta(s)	Descrição (Análise)
4	1FC	A	+ +	Nome X	MC entrelinhas
1	1FC	A	+	Nome X	Posicionamento do MC
10	1FC	A	+	Nome X	Posicionamento do MC
5	1FC	A	-	Nome Y	Médio interior do lado da bola
6	FF	B	+	Nome N	Ataque do 1º poste
2	FF	B	-	Nome Z e H	Zonas de finalização
3	2FR	C	-	Nome T	Ala do lado contrário
7	TD	D	+	Nome K e L	Temporização
8	TO	E	+	Nome D e E	Saída da zona de pressão
9	Canto	F	- -	Nome A, B e C	Orgânica número 2

Figura 11 - Relatório de eventos de jogo após a filtragem

- Outras informações:

- O preenchimento de eventos de jogo individuais é realizado com o intuito de preparar o processo de análise qualitativa individual referente ao jogo em causa (para rentabilização de trabalho);
- Devemos considerar a hipótese de se criar um relatório de eventos de jogo e de treino individuais (ficheiro único), para onde, após a elaboração das tarefas correspondentes a cada jogo e a cada treino, o analista deverá transcrever os eventos em causa, criando assim uma base de dados comum. Isto irá facilitar, posteriormente, a filtragem dos eventos a remeter para o processo de análise qualitativa individual;

Relatório de análise qualitativa coletiva

- Objetivo(s): edição das *playlists* representativas dos eventos selecionados durante a análise qualitativa coletiva. Construção de um compacto em formato de vídeo da informação a reportar/inerente à análise qualitativa coletiva;
- Recursos materiais: computador portátil ou fixo, *playlists* criadas após o processo de análise qualitativa e softwares de edição de vídeo e imagem (Adobe Premiere, Adobe Photoshop e Microsoft Office: PowerPoint);
- Operacionalização:
 - Exportação das *playlists* criadas após o processo de análise qualitativa para o computador portátil;
 - Criação das capas de relatório através do Adobe Photoshop (exemplar da matriz das mesmas na figura seguinte): uma capa principal para o relatório final, e uma capa intermédia para cada momento de jogo e nível qualitativo existente no relatório;

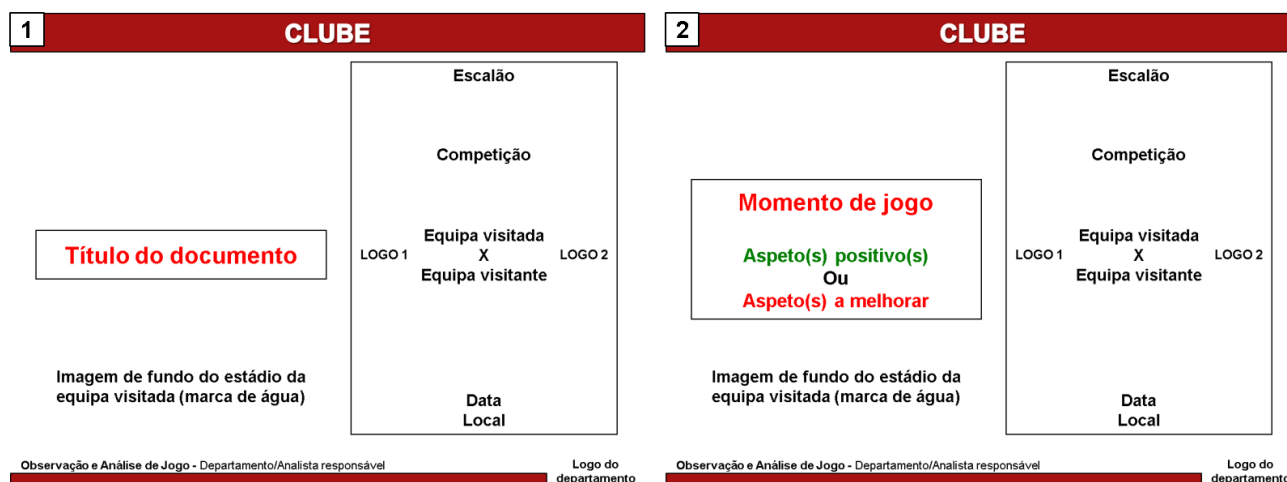


Figura 12 - Capas de relatório principal (1) e intermédia (2)

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Criação de um projeto referente ao jogo no software de edição de vídeo: Adobe Premiere;
- Importação dos ficheiros necessários para a edição do relatório final: capas, logotipos e *playlists*;
- Criação de sequências/separadores, dentro do Adobe Premiere, por fases de jogo, com os ficheiros organizados da seguinte forma:
 - Separador da fase defensiva: capa intermédia (organização: aspeto(s) a melhorar) + *playlist* #1 + capa intermédia (transição: aspeto(s) a melhorar) + *playlist* #3 + capa intermédia (esquemas táticos: aspeto(s) a melhorar) + *playlist* #5 + capa intermédia (organização: aspeto(s) positivo(s)) + *playlist* #2 + capa intermédia (transição: aspeto(s) positivo(s)) + *playlist* #4 + capa intermédia (esquemas táticos: aspeto(s) positivo(s)) + *playlist* #6;
 - Separador da fase ofensiva: capa intermédia (organização: aspeto(s) a melhorar) + *playlist* #7 + capa intermédia (transição: aspeto(s) a melhorar) + *playlist* #9 + capa intermédia (esquemas táticos: aspeto(s) a melhorar) + *playlist* #11 + capa intermédia (organização: aspeto(s) positivo(s)) + *playlist* #8 + capa intermédia (transição: aspeto(s) positivo(s)) + *playlist* #10 + capa intermédia (esquemas táticos: aspeto(s) positivo(s)) + *playlist* #12;
- Edição de vídeo, dentro de cada separador, com base nas diretrizes seguintes:
 - Qualquer edição gráfica não se pode sobrepor ao *frame* original, nem sobrecarregar o mesmo (a edição deve ser mantida o mais objetiva possível);
 - Nos momentos iniciais de cada clipe devemos selecionar e parar um *frame* durante 3 segundos com o intuito de indicar a zona onde se encontra a bola (através de uma área sombreada). Com este procedimento pretendemos facilitar a identificação da zona da bola e, conseqüentemente, do evento que pretendemos descrever durante a análise;
 - Seleção do *frame* que melhor representa o evento pretendido no clipe de vídeo. Para isso, iremos destacar o *frame* através do seguinte tipo edição:
 - Paragem do *frame* durante 3 segundos;
 - Destacar os atletas da própria equipa através de círculos na zona dos pés (marcação das suas posições através de cores ou legenda em função do sistema de jogo base);
 - Destacar as movimentações dos atletas (sem bola) através de setas em tracejado;
 - Destacar as ações da bola através de setas (passe, remate);
 - Destacar a zona de ação delimitando-a por uma área sombreada;
 - Utilização de uma legenda complementar em casos estritamente necessários;
 - Colocação de uma legenda descritiva do clipe de vídeo, obedecendo aos seguintes parâmetros:
 - Organização dos submomentos de jogo por ordem numérica em função da sequência apresentada no início da operacionalização da tarefa;
 - Apresentação do submomento de jogo presente no clipe de vídeo através de uma sigla específica para redução do espaço utilizado. Exemplo: 1FC → 1ª fase de construção;
 - Descrição sucinta da análise qualitativa presente em cada clipe de vídeo;
 - Colocação do(s) logotipo(s) do(s) departamento(s) envolvido(s) no processo;
- Criação da sequência/separador final:
 - Colocação da capa de relatório principal + separador da fase defensiva + separador da fase ofensiva (consultar exemplo da figura 12);
 - O relatório final não deve exceder os 8 minutos de duração;
- Exportação e entrega do relatório final;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

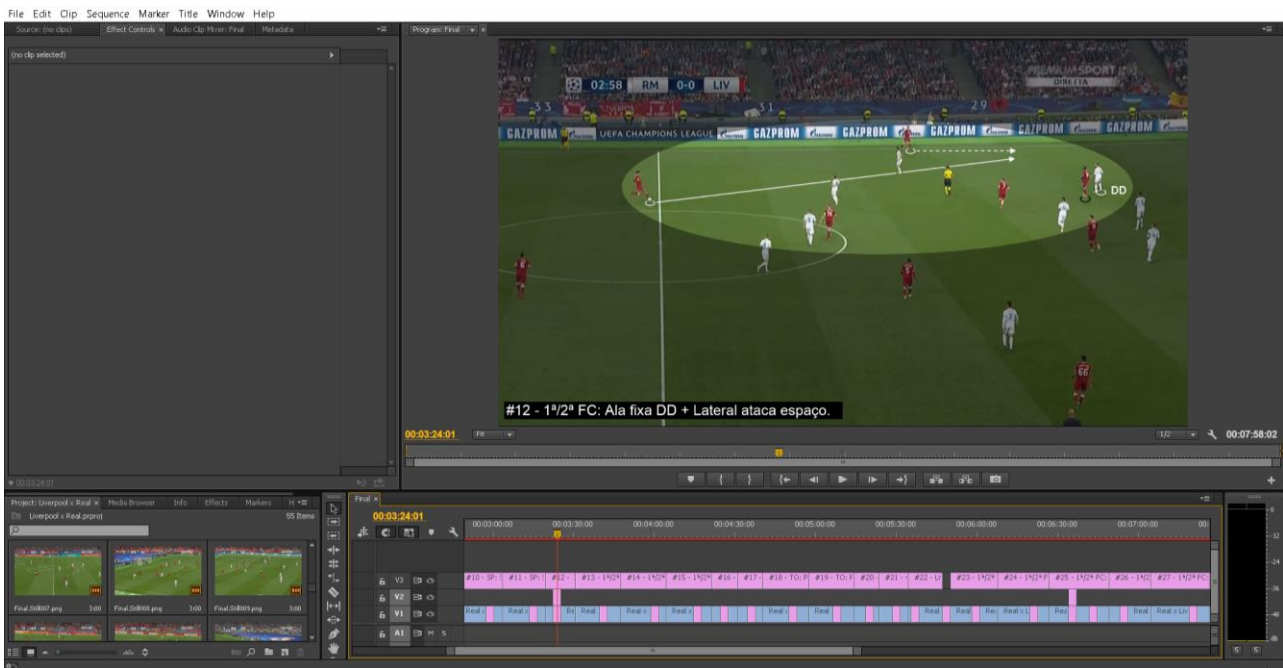


Figura 13 - Edição do relatório de análise qualitativa coletiva

- Outras informações:

- Esta tarefa é realizada com o intuito apresentar a análise desenvolvida à equipa técnica durante a reunião de análise do último jogo, assim como ao plantel através da sessão de auditório;
- A tarefa deve ser preferencialmente entregue antes da próxima unidade de treino (primeira unidade de treino do microciclo seguinte ao jogo analisado);
- Este relatório poderá ser adaptado para o auditório de análise do último jogo, de forma a criar um cenário que potencie a escuta e a participação ativa dos atletas no seu processo de evolução e aprendizagem. Por outras palavras, podemos criar estratégias que visem a interação direta dos atletas com este momento teórico. Para isso, podemos definir as seguintes estratégias:
 - Divisão do plantel em grupos de análise, onde semanalmente ficará um grupo responsável por conduzir o momento do auditório de análise do último jogo (cada grupo com 3 ou 4 atletas no máximo). A construção dos grupos pode ser realizada através da divisão dos atletas, dos diferentes setores, pelos grupos. Exemplo: grupo A - 1 guarda-redes, 1 defesa, 1 médio e 1 avançado;
 - No dia do auditório de análise do último jogo, o grupo responsável realizará a apresentação com o auxílio da equipa técnica (controlo audiovisual e complemento das informações). Os restantes grupos deverão ser questionados de forma a terem, também, um papel ativo sobre a apresentação;

Para a adaptação do relatório, deverão ser cumpridos os seguintes procedimentos:

- Após a conclusão e validação do relatório de análise qualitativa coletiva, deverá existir uma seleção dos cliques de vídeo, assim como um ajuste do tipo de edição de vídeo (alterar/eliminar capas, marcações e/ou legendas);
- O relatório adaptado deverá ser enviado com, pelo menos, 24h de antecedência, de forma, a que o grupo alvo possa preparar a análise/apresentação.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Relatório de análise qualitativa das ações dos guarda-redes em jogo

- **Objetivo(s)**: edição dos clipes de vídeo analisados e selecionados pelo treinador de guarda-redes durante a análise qualitativa individual do(s) guarda-redes (em jogo). Construção de um relatório em formato de vídeo com a informação reportada na análise qualitativa individual do(s) guarda-redes (em jogo);
- **Recursos materiais**: computador portátil ou fixo, filmagem de jogo (ficheiro) e/ou da filmagem específica das ações do(s) guarda-redes em jogo, relatório de eventos de jogo dos guarda-redes e softwares de edição de vídeo e imagem (Adobe Premiere, Adobe Photoshop e Microsoft Office: PowerPoint);
- **Operacionalização**:
 - o Visualização e análise do relatório de eventos de jogo do(s) guarda-redes enviado pelo treinador responsável pela tarefa;
 - o Edição do relatório final segundo os parâmetros apresentados no relatório de análise qualitativa coletiva, exceto nos seguintes pontos:
 - o Clipes de vídeo construídos com base nos intervalos de tempo definidos pelo treinador de guarda-redes;
 - o Apresentação e descrição dos momentos e ações de jogo específicos dos guarda-redes, tendo em conta a seguinte terminologia:
 - Transição defensiva:
 - Zona espaço (controlo da profundidade);
 - Organização defensiva:
 - Cruzamentos;
 - Situações de 1 x 1 (1 x 0 + GR);
 - Defesa da baliza;
 - Esquemas táticos (pontapés de canto + livres laterais e frontais);
 - Organização ofensiva:
 - Passe atrasado;
 - Distribuição;
 - Esquemas táticos (pontapés de canto + livres laterais e frontais);
- **Outras informações**:
 - o A tarefa em causa incide apenas em eventos de jogo. Caso o treinador de guarda-redes pretenda englobar algum momento ou ação de treino, o mesmo deverá comunicar a sua intenção ao observador e analista de jogo;
 - o Esta tarefa é realizada com o intuito de criar uma apresentação em formato de vídeo, para que o treinador de guarda-redes possa reunir com os atletas da sua área específica de intervenção e realizar uma sessão de análise da performance do último jogo;
 - o A tarefa deve ser preferencialmente entregue antes da próxima unidade de treino (primeira unidade de treino do microciclo seguinte ao jogo analisado);

Análise qualitativa individual

- **Objetivo(s)**: análise da performance dos atletas da própria equipa nas últimas unidades de treino e/ou no último jogo (dentro do mesmo microciclo), tendo em consideração o modelo de jogo e os planos de desenvolvimento individuais. Seleção e análise da informação a reportar nos relatórios de análise qualitativa individuais;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Recursos materiais: computador portátil ou fixo, filmagem(ens) de treino e/ou de jogo (ficheiros), relatórios de eventos de treino (microciclo) e/ou de jogo e análise e codificação dos treinos e/ou do jogo em causa;

- Operacionalização:

- Realização da análise, codificação e do relatório de eventos de treino após cada unidade de treino;
- Realização da análise e do relatório de eventos de jogo coletivos e individuais após o jogo, com base na codificação efetuada ao vivo;
- Consulta dos relatórios de eventos de treino (microciclo) e filtragem dos eventos padrão e significativos;
- Consulta do relatório de eventos de jogo (individuais) e filtragem dos eventos padrão e significativos;
- Cruzamento dos eventos considerados como padrão e significativos, tanto em situação de treino como de jogo. Deverá ser dada maior evidência aos eventos de jogo, uma vez que os eventos de treino serão apenas utilizados como complemento aos eventos padrão e/ou como indicadores de eventos significativos. Exemplo: incorreta orientação dos apoios do defesa central numa ação de treino pode originar a mesma situação num evento significativo de jogo;
- Os eventos padrão e significativos selecionados durante o processo de análise, devem ser agrupados em *playlists* dentro do LongoMatch, por atletas (com base na organização apresentada na análise qualitativa coletiva). A métrica de eventos deverá ser ajustada em função do número total de eventos de jogo individuais de cada atleta, assim como dos conteúdos presentes nos planos de desenvolvimento individuais. A métrica poderá ser baseada na seguinte forma:
 - Organização defensiva: até 2 eventos padrão e 1 significativo;
 - Momentos a analisar: fase de pressão, 1ª fase de recuperação, 2ª fase de recuperação e fase defensiva;
 - Transição defensiva: até 1 evento padrão e 1 significativo;
 - Esquemas táticos defensivos: até 1 evento padrão e 1 significativo;
 - Esquemas a analisar: pontapés de canto e livres laterais e frontais;
 - Organização ofensiva: até 2 eventos padrão e 1 significativo;
 - Momentos a analisar: saída de pressão, 1ª fase de construção, 2ª de construção e fase de finalização;
 - Transição ofensiva: até 1 evento padrão e 1 significativo;
 - Esquemas táticos ofensivos: até 1 evento padrão e 1 significativo;
 - Esquemas a analisar: pontapés de canto e livres laterais e frontais;

- Outras informações:

- A análise qualitativa individual é realizada com base na atividade desenvolvida durante um microciclo, ou seja, esta é realizada tendo em conta a performance dos atletas nas unidades de treino, assim como no(s) jogo(s) correspondente(s) à semana de trabalho em causa (Cruz, 2017). A análise será apresentada à equipa técnica e aos atletas no microciclo seguinte;
- No caso de os atletas terem permanecido na condição de suplentes não utilizados ou na de suplentes utilizados com pouco tempo de jogo (< 25 minutos de jogo num total de 90), devemos incidir na análise em contexto de treino (utilização dos eventos de treino, de forma a cumprir com a métrica da duração do relatório e a criar um sistema de avaliação equitativo para todo o plantel);
- A análise qualitativa individual dos guarda-redes deverá ser realizada pelo treinador responsável pela área, podendo o observador e analista desempenhar um papel de complemento à mesma;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- A tarefa em causa deve ser iniciada logo após a entrega do relatório de análise qualitativa coletiva e do relatório de análise qualitativa das ações dos guarda-redes em jogo, de forma a cumprir com o *timing* de entrega definido (4ª feira à noite);

Relatórios de análise qualitativa individuais

- Objetivo(s): edição das *playlists* representativas dos eventos selecionados durante a análise qualitativa individual. Construção de vários compactos em formato de vídeo com as informações a reportar/inerentes à análise qualitativa individual (em função do número de atletas do plantel);
- Recursos materiais: computador portátil ou fixo, *playlists* criadas após o processo de análise qualitativa e softwares de edição de vídeo e imagem (Adobe Premiere, Adobe Photoshop e Microsoft Office: PowerPoint);
- Operacionalização:
 - Cumprimento dos procedimentos definidos no relatório de análise qualitativa coletiva, exceto nas seguintes etapas:
 - Criação, dentro do LongoMatch, de *playlists* por atleta em função dos eventos padrão e significativos selecionados durante o processo de análise. Os mesmos devem ser organizados pelos momentos, submomentos de jogo e níveis qualitativos presentes na edição do relatório qualitativo coletivo;
 - Criação das capas de relatório através do Adobe Photoshop (exemplar da matriz da mesma na figura seguinte): uma capa principal para cada atleta do plantel e uma capa intermédia para cada momento de jogo e nível qualitativo existente nos relatórios;

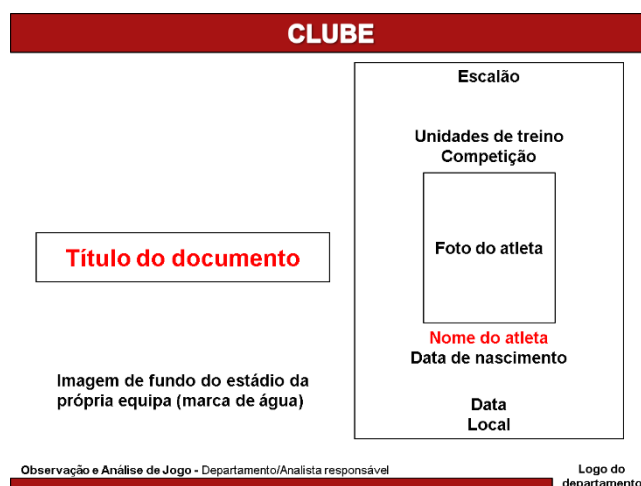


Figura 14 - Capa de relatório principal (análise qualitativa individual)

- Criação de sequências/separadores dentro do Adobe Premiere, por atletas, com os ficheiros organizados pelas fases de jogo apresentadas e descritas no relatório de análise qualitativa coletiva (junção de todos os separadores num só, para cada atleta). Devemos ter em consideração as situações onde os atletas tenham desempenhado mais do que uma posição em campo. Nestes casos devemos agrupar os eventos correspondentes a cada posição, de forma a garantir uma lógica sequencial ao longo do relatório;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Edição de vídeo, dentro de cada separador, com base nas diretrizes do relatório de análise qualitativa coletiva, exceto nas seguintes situações:
 - Na seleção do *frame* que melhor representa o evento pretendido no clipe de vídeo podemos destacá-lo através de uma área sombreada em redor do atleta em causa. Este procedimento é realizado com o intuito de rentabilizar tempo de trabalho em termos da edição de vídeo (podemos manter os procedimentos de edição de vídeo da análise qualitativa coletiva em casos onde o sombreado não é suficiente para representar a mensagem pretendida);
 - Na definição da legenda do clipe de vídeo devemos ter em consideração que os eventos padrão e/ou significativos oriundos de unidades de treino, devem obedecer à terminologia utilizada para os submomentos de jogo (caso o exercício corresponda ou se equipare a uma situação de jogo. Caso contrário o evento em questão deverá ser enquadrado numa das fases de jogo, sendo a sua especificidade apresentada na descrição);
 - Nas situações onde os atletas tenham desempenhado mais do que uma posição durante o período em análise/avaliação, poderá ser apresentada uma nota referente à distribuição posicional do atleta. Esta poderá ser representada através do tempo e das diferentes posições cumpridas nas unidades de treino e/ou nos jogo(s) em questão. A nota deverá surgir no momento após a apresentação da capa principal do relatório;
- O relatório final não deve exceder os 3 minutos de duração. A linguagem presente no relatório deve ser adequada/adaptada aos atletas;

- Outras informações:

- Esta tarefa é realizada com o intuito de desenvolver um sistema de avaliação equitativo para todo o plantel (complemento ao feedback transmitido pela equipa técnica durante os momentos práticos);
- A tarefa deve ser preferencialmente entregue o mais rápido possível após a conclusão do relatório de análise qualitativa coletiva (4ª feira à noite como referência);
- Caso o treinador não pretenda a elaboração de relatórios de análise qualitativa individuais com uma periodicidade semanal, recomendamos a continuação da tarefa de preenchimento de eventos de cariz individual no relatório de eventos de jogo e de treino. Por outras palavras, nestas circunstâncias consideramos que o ideal deve ser a manutenção do registo semanal com o intuito de produzir uma base de dados relativos à performance individual de cada atleta do plantel. O registo em causa terá como principal objetivo a preparação para a elaboração de relatórios de análise qualitativa individuais requisitados a qualquer momento da época;

Filmagem de treino

- Objetivo(s): registo/gravação do momento em causa;
- Recursos materiais: tripé, câmara e baterias (principal e suplente);
- Operacionalização:
 - Consulta do plano semanal para conhecimento do local de filmagem, no caso de existir mais do que um campo para treino e/ou para o caso de o tripé, câmara e/ou baterias serem partilhados por mais equipas do próprio clube);
 - Consulta do plano de treino para perceção da organização/sequência de exercícios, assim como do espaço ocupado por cada exercício;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- No caso de existirem, pelo menos, dois exercícios a decorrer em simultâneo, deverá ser o treinador principal a decidir qual o exercício a ser filmado;
- Preparação do *kit* de filmagem (como descrito na tarefa da filmagem de jogo);
- Transporte e montagem do *kit* no local de filmagem, 30 minutos antes do início do treino;
- Filmagem com base nas diretrizes seguintes:
 - Caso não seja possível fixar nenhum dos eixos de filmagem, a mesma deve ser realizada segundo a operacionalização da filmagem de jogo. Esta situação é recorrente em exercícios de treino direcionados para situações de jogo;
 - Caso contrário, a filmagem de treino deve ser realizada da seguinte forma:
 - Fixação do plano de filmagem num dos eixos, no caso da filmagem conseguir captar na íntegra o exercício, sendo apenas necessário movimentar a câmara no eixo livre;
 - Fixação do plano de filmagem em ambos os eixos, no caso da filmagem conseguir captar na íntegra o desenvolvimento do exercício. Exemplos: exercícios de capacidades condicionais e coordenativas, exercícios de manutenção da posse de bola. Esta situação está representada na figura seguinte;
 - Em ambos os casos consideramos que deve ser deixada uma ligeira margem entre o limite do exercício e o do plano de filmagem. Com este procedimento procuramos evitar a perda de informação visual no caso dos atletas em atividade saírem do plano de filmagem (possíveis lesões ou devido ao facto de o treinador/equipa técnica permitirem a continuidade do exercício mesmo após a bola sair do espaço). Este fator deve ser conjugado com a qualidade da filmagem final.

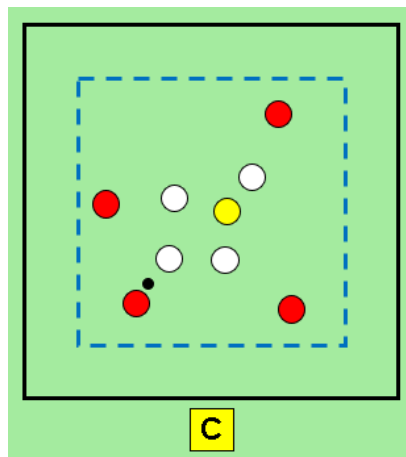


Figura 15 - Filmagem de exercícios com ambos os eixos fixos

Legenda da figura 15:

- Quadrado amarelo (C): posição base da câmara ao longo das ilustrações;
- Quadrado preto: plano de filmagem captado pelo visor da câmara;
- Quadrado azul: espaço de ação do exercício.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Outras informações:

- Na operacionalização desta tarefa aconselhamos a realização da filmagem da unidade de treino sem interrupções, devido aos seguintes motivos:
 - Menor número de ficheiros para arquivo;
 - Poupança de tempo na unificação dos ficheiros no Adobe Premiere;Neste caso, o único fator negativo é o maior uso/gasto da bateria da câmara, sendo por isso essencial a existência de uma bateria suplente;
- Na seleção do local de filmagem devemos considerar as variáveis apresentadas na operacionalização da filmagem de jogo;
- Nas sessões de treino específico de guarda-redes aconselhamos a realização de uma filmagem em separado através de uma segunda câmara. A utilização de modelos da marca GoPro será o mais indicado para esta situação;

Análise e codificação de unidades de treino

- **Objetivo(s):** análise e codificação da filmagem de treino. Definição de clipes de vídeo organizados por atletas com base nas fases, momentos, submomentos e ações do modelo de jogo;

- **Recursos materiais:** computador portátil ou fixo, filmagem(ens) de treino (ficheiros) e software para captura/codificação da filmagem: LongoMatch;

- Operacionalização:

- Criação de um projeto correspondente à unidade de treino no LongoMatch;
- Análise e codificação (corte) da filmagem através da *dashboard* definida para a metodologia de pré-estudo de mestrado (consultar 3.4.3 Procedimentos utilizados) e realização, em simultâneo, do relatório de eventos de treino;
 - Durante a operacionalização da tarefa deverá ser realizado um processo de filtragem à análise com o intuito de se cortar e selecionar os eventos relevantes para os relatórios consequentes (produzindo-se assim um relatório de eventos de menores dimensões);
- Paralelamente poderá ser realizado o relatório de análise qualitativa e quantitativa do processo de treino, proposto em 2.3.4. Propostas/Considerações complementares;

- Outras informações:

- A tarefa em causa deverá ser realizada no próprio dia da unidade de treino com o intuito de otimizar a metodologia de trabalho. Excecionalmente a tarefa poderá ser realizada ao sábado;
- O ficheiro resultante deste processo ficará em arquivo na base de dados interna do LongoMatch;

Relatório de eventos de treino

- **Objetivo(s):** identificação e análise de eventos de treino individuais com base na recolha efetuada durante a análise e codificação. Divisão dos eventos de treino em eventos padrão e eventos significativos individuais;

- **Recursos materiais:** computador portátil ou fixo, filmagem(ens) de treino (ficheiros), relatório de eventos de treino (documento matriz em formato Excel) e análise e codificação do(s) treino(s) em causa realizada no LongoMatch;

- Operacionalização:

- Preenchimento, em simultâneo com a tarefa de análise e codificação, do relatório de eventos de treino individuais, tendo em conta os parâmetros definidos no relatório de eventos de jogo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Por conseguinte, é realizada uma filtragem da ficha do relatório de eventos, utilizando a coluna “atleta(s)” como origem, ou seja, a partir das características da ficha Excel iremos agrupar os diferentes eventos por atletas. Através desta filtragem iremos identificar e analisar os eventos padrão e os eventos significativos de cada atleta em situação de treino;

- Outras informações:

- Poderão ser realizados eventos coletivos para uma eventual análise qualitativa coletiva (*transfer* do treino para a competição), caso o treinador principal o pretenda;
- Para uma melhor organização deste tipo de eventos recomendamos a sua junção num ficheiro por microciclo;

Análise quantitativa coletiva

- Objetivo(s): recolha, análise e apresentação de dados relacionados com a performance da própria equipa no último jogo, tendo em consideração: a matriz de passes, a de perdas e recuperações de posse de bola, a de entrada em zonas de criação, a de cruzamentos e remates, e a de disciplina e ocorrência de faltas. Recolha e análise da informação a reportar no relatório de análise quantitativa coletiva;

- Recursos materiais: computador portátil ou fixo, filmagem de jogo (ficheiro), documentos em formato Excel das matrizes anteriormente mencionadas e software de edição de vídeo e imagem: Adobe Premiere (e análise e codificação do jogo em causa caso seja aplicável);

- Operacionalização:

- Criação de um projeto referente ao jogo no Adobe Premiere para visualização do mesmo durante a elaboração das diferentes matrizes. Através deste software é possível utilizar a ferramenta de aumento da velocidade de reprodução da filmagem de jogo, facilitando assim a visualização dos momentos e ações de interesse para a análise;
- Abertura de todos os ficheiros em formato Excel correspondentes às matrizes em análise. Não aconselhamos o preenchimento direto no ficheiro do relatório de análise quantitativa final, uma vez que o preenchimento das matrizes em ficheiros individuais facilita a criação do *layout* final (somatórios + grafismos), a ser exportado para o relatório em causa;
- Visualização do jogo na íntegra e preenchimento das matrizes em duas fases:

- Fase 1: preenchimento da matriz de passes, e de perdas e recuperações de posse de bola;

- Fase 2: preenchimento da matriz de entrada em zonas de criação, a de cruzamentos e remates, e a de disciplina e ocorrência de faltas;

Considerámos o preenchimento das matrizes através das duas fases anteriores, uma vez que assim evitamos a sobrecarga de informação a recolher e a analisar pelo analista, potenciando o seu foco atencional na tarefa. Como alternativa ao preenchimento direto em suporte informático, recomendamos a utilização de matrizes notacionais/grelhas para o efeito, nomeadamente no caso da matriz de passes;

- Preenchimento e análise das matrizes anteriores, com base nas seguintes diretrizes:

Matriz de passes:

- Objetivo(s): contabilização de todas as ações de passe da própria equipa. Identificação das principais ligações intra e intersectoriais; Identificação das possíveis alterações na matriz de passes em função das seguintes variáveis: nível do adversário (teórico e comparativo com a própria equipa), resultado, substituições, relação numérica (expulsões) e alterações de sistemas de jogo (da própria equipa e da equipa adversária);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- **Operacionalização:** contabilização das ações de passe da própria equipa ocorridas durante a 1ª parte, a 2ª parte e no total do jogo (por posições dos atletas em campo, tendo em conta o sistema de jogo base). Programação do ficheiro Excel para identificar as ligações com maior frequência a vermelho, e as ligações intermédias a preto (estas últimas poderão não ser identificadas no campograma). Preenchimento de uma caixa de texto referente a cada parte e ao total do jogo, com uma breve análise qualitativa da matriz de passes, das principais ligações, e se possível dos padrões identificados, tendo por base as variáveis anteriores.

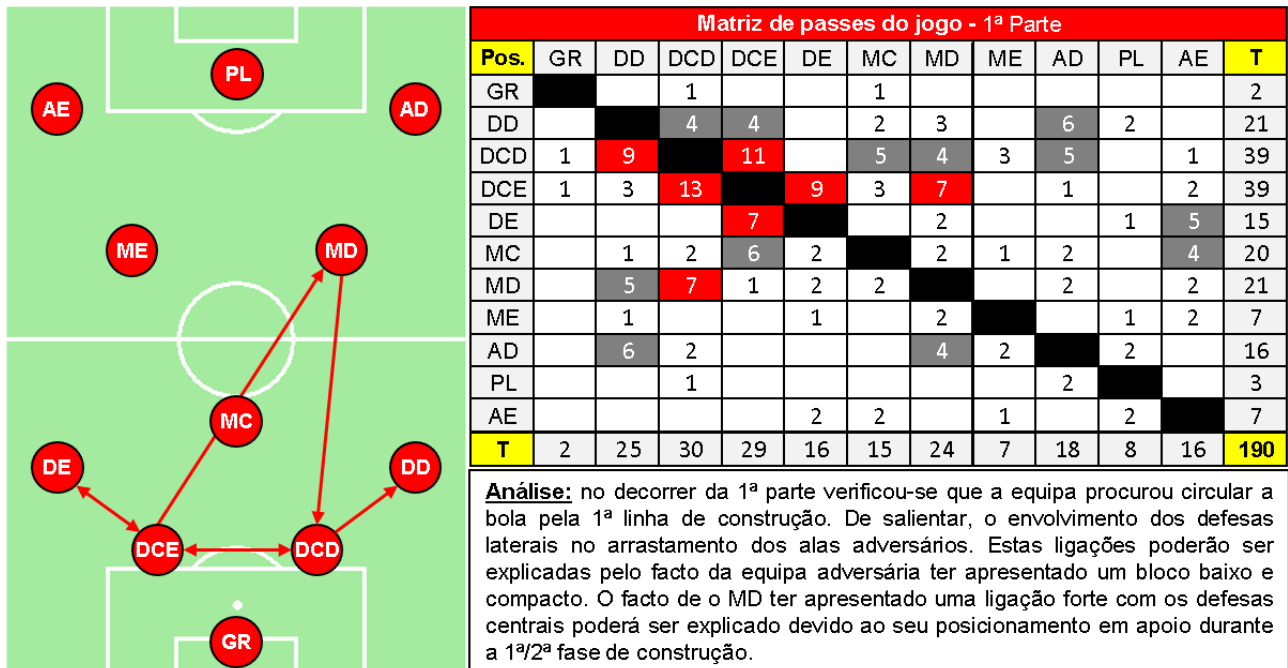


Figura 16 - Exemplo da matriz de passes da 1ª parte (final)

Matriz de perdas e recuperações de posse de bola:

- **Objetivo(s):** contabilização de todas as ações de perda e de recuperação da posse de bola da própria equipa. Identificação dos atletas e das ações responsáveis pela perda e recuperação da posse de bola. Identificação das zonas no terreno de jogo onde ocorrem estas ações;

- Operacionalização:

- Contabilização das seguintes ações inerentes à perda da posse de bola:
 - Ação de passe/receção: englobamos as ações onde a causa da perda advém da técnica de passe, da de receção, ou onde não é perceptível o destinatário da bola após um passe;
 - Condução/Drible: onde a condução/drible da bola causa a perda (situações de 1 x 1);
 - Fora-de-jogo: onde a lei do fora-de-jogo causa a perda (armadilha, mau posicionamento ofensivo);
 - Outras ações: onde a ação em causa não se enquadra em nenhuma das anteriores. Exemplos: perda da posse após um esquema tático intercetado, situações de bolas divididas (duelos aéreos);
- Contabilização das seguintes ações inerentes à recuperação da posse de bola:
 - Ação de interceção/captação da bola: englobamos as ações onde a causa da recuperação advém da interceção de um passe adversário, ou da captação de um passe longo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Desarme: onde o desarme a um atleta adversário é a causa da recuperação da posse (situações de 1 x 1);
- Fora-de-jogo: onde a lei do fora-de-jogo causa a recuperação da posse (armadilha, mau posicionamento ofensivo adversário);
- Outras ações: onde a ação em causa não se enquadra em nenhuma das anteriores. Exemplos apresentados anteriormente nas ações de perda da posse.

Critério(s) a considerar: é considerada perda da posse sempre que a equipa portadora da bola perde a mesma através de uma ação adversária (interceção, desarme), ou da própria equipa (passe errado/perdido, por exemplo). O processo inverso é verificado para o caso da recuperação da posse de bola. Para o efeito, a posse de bola deverá estar definida e atribuída a uma das equipas (posse com uma duração de, pelo menos, 5 segundos); Para ambas as ações de perda e recuperação da posse de bola consideramos como objeto de análise os momentos da organização e da transição. Isto é realizado com o intuito de se obter uma identificação dos padrões coletivos e individuais do ponto de vista quantitativo (para potenciação ou correção dos mesmos). Exemplo(s): no momento da transição podemos verificar porque é que a equipa perde um número considerável de vezes a posse de bola por ação de condução/drible (falta de linhas de passe em apoio, atleta com excesso de iniciativa individual ou raio de ação reduzido, por exemplo). Não é considerada perda nas seguintes situações: perda resultante de um esquema tático (pontapés de baliza executados através de um passe longo, por exemplo) e perda resultante de um “duelo de transições” (quando a equipa A perde a posse de bola e num período inferior a 5 segundos consegue recuperar a mesma); Nas ações anteriores a perda ou a recuperação da posse é contabilizada na zona onde ocorreu a ação responsável pela mesma. O terreno de jogo encontra-se dividido em 12 zonas (campograma 1), segundo Castelo (2009), da seguinte maneira: 3 corredores (direito, central e esquerdo) e 4 setores (defensivo, médio-defensivo, médio-ofensivo e ofensivo).

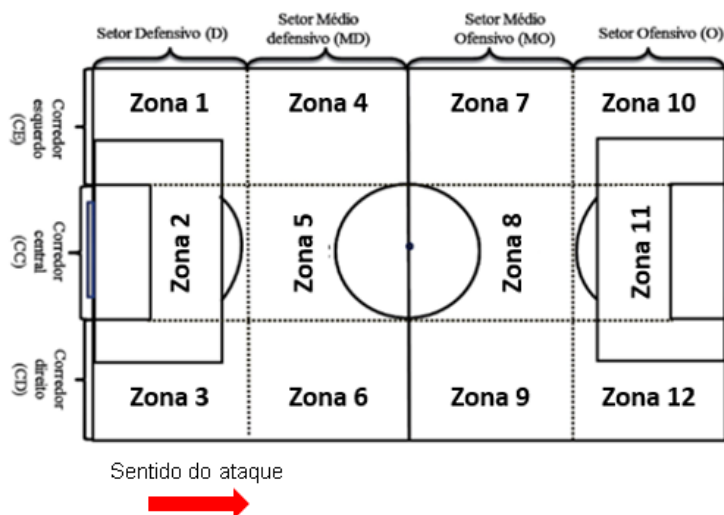


Figura 17 - Campograma 1 (Castelo, 2009)

As marcações associadas aos grafismos de ações de interação entre dois atletas (passe, por exemplo) são feitas através da representação dos atletas em causa (círculos), assim como do sentido da ação (seta).

Matriz de entrada em zonas de criação:

- Objetivo(s): contabilização e identificação de todas as ações que culminaram na entrada no último terço do campo ofensivo (zona de criação de ações de finalização) da própria equipa e da equipa adversária. Identificação dos atletas que desencadearam as ações em causa. Identificação das zonas do terreno de jogo onde ocorrem estas ações;

- Operacionalização:

- Contabilização das ações de ambas as equipas ocorridas durante a 1ª parte e a 2ª parte;
- Identificação das ações com base nos seguintes parâmetros:
 - Atleta 1: responsável pela origem da ação. Este atleta poderá ser o único envolvido na ação;
 - Zona de origem: zona de início da ação, tendo em consideração as 12 zonas da figura 17;
 - Atleta 2: responsável pela receção da ação do atleta 1;
 - Zona de conclusão: zona de receção da ação em causa: figura 17;
 - Ação: responsável pela entrada na zona de criação. A mesma poderá ser representada através de um passe, combinação direta, passe para desmarcação de rotura, condução/drible, cruzamento ou remate;
 - Resultado: produto final da entrada na zona de criação. A mesma poderá ser representada através de uma situação de finalização, sem finalização/manutenção da posse ou perda da posse de bola;

As marcações associadas aos grafismos de ações de interação entre dois atletas (passe, por exemplo) devem seguir a mesma representação do ponto anterior.

Matriz de cruzamentos e remates:

- Objetivo(s): contabilização e identificação de todas as ações de cruzamento e remate da própria equipa e da equipa adversária. Identificação dos atletas responsáveis pelas ações em causa. Identificação das zonas de cruzamento e remate no terreno de jogo;

- Operacionalização:

- Contabilização das ações de ambas as equipas ocorridas durante a 1ª parte e a 2ª parte;
- Identificação das ações de cruzamento com base nos seguintes parâmetros:
 - Atleta 1: responsável pela origem do cruzamento. Este atleta poderá ser o único envolvido na ação (cruzamento aéreo sem recetor, por exemplo);
 - Zona de origem: zona de início do cruzamento, tendo em consideração as 9 zonas referidas na figura 18;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

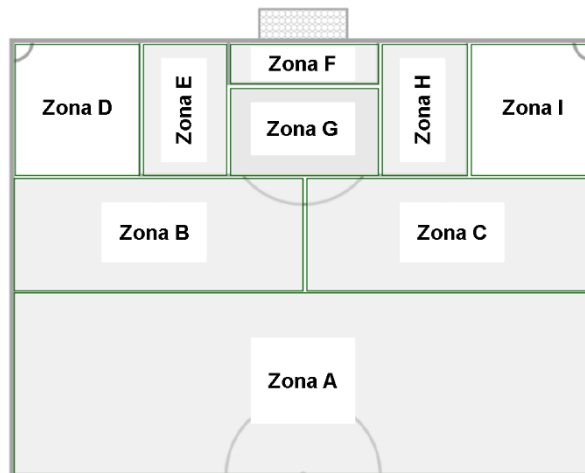


Figura 18 - Campograma 2 (adaptação do software WySout, 2017)

- Atleta 2: responsável pela receção do cruzamento do atleta 1;
- Zona alvo: sentido/trajetória do cruzamento (1º poste, meio da baliza, 2º poste, atrasado ou entrada da área de pontapé de penálti): figura 18;
- Zona de conclusão: zona de receção do cruzamento em causa: figura 18;
- Cruzamento: tipo de execução inerente ao cruzamento: rasteiro ou aéreo;
- Resultado: produto final da ação resultante do cruzamento. A mesma poderá ser representada através de um passe para finalização, remate, cabeceamento, auto-golo, situação sem finalização, interceção ou bola para fora;
- Identificação das ações de remate com base nos seguintes parâmetros:
 - Atleta 1: responsável pela ação de assistência ao remate. Este atleta poderá não ser identificado na matriz (no caso da inexistência de uma ação de assistência);
 - Zona de origem: zona de assistência ao remate, tendo em consideração as 9 zonas referidas na figura 18. Esta zona poderá não ser identificada na matriz;
 - Assistência/Antecedência: ação caraterizante da assistência ou antecedente à situação que originou o remate em causa. A mesma poderá ser representada através de um passe para progressão, para desmarcação de apoio, para desmarcação de rotura, cruzamento, esquema tático, ação individual (condução/drible) ou bola perdida (2ª bola, por exemplo). A ação de assistência poderá não ser identificada na matriz (na ausência da mesma);
 - Atleta 2: responsável pela execução da ação de remate;
 - Zona de conclusão: zona de execução do remate em causa: figura 18;
 - Remate: tipo de execução inerente ao remate: pé direito, pé esquerdo, cabeça, peito, auto-golo ou outra ação (onde a ação em causa não se enquadra em nenhuma das anteriores);
 - Resultado: produto final da ação resultante do remate. A mesma poderá ser representada através de um golo, auto-golo, remate defendido, remate intercetado, remate à barra/poste ou remate para fora;

As marcações associadas aos grafismos de ações de cruzamento são feitas através da representação dos atletas em causa (círculos), assim como do sentido da ação (seta). Por outro lado, as ações de remate são feitas através da representação do atleta 2 (círculo), assim como do sentido da sua ação.

Matriz de disciplina e ocorrência de faltas:

- Objetivo(s): contabilização e identificação de todas as ações resultantes em penalizações disciplinares (cartões) e/ou em faltas da própria equipa e da equipa adversária. Identificação dos atletas responsáveis pelas ações em causa. Identificação das zonas no terreno de jogo onde ocorreram estas ações;

- Operacionalização:

- Contabilização das ações de ambas as equipas ocorridas durante a 1ª parte e a 2ª parte;
- Identificação das ações resultantes em penalizações disciplinares e/ou em faltas com base nos seguintes parâmetros:

- Falta sofrida: falta cometida e assinada pela equipa de arbitragem a favor da própria equipa;
- Falta cometida: falta cometida e assinada pela equipa de arbitragem contra a própria equipa;
- Cartão amarelo: mostragem de um cartão amarelo por motivos disciplinares;
- Duplo cartão amarelo: mostragem de um duplo cartão amarelo por motivos disciplinares;
- Cartão vermelho: mostragem de um cartão vermelho direto por motivos disciplinares;

Cada ação deverá ser caracterizada através da zona de ocorrência, tendo em conta a figura 17;

Poderão existir situações onde ocorra a junção de uma falta com um cartão. Neste caso, as marcações associadas aos grafismos são feitas através de círculos com a cor do cartão como contorno, representando os atletas em causa.

Tanto as faltas cometidas como os cartões mostrados aos atletas da própria equipa deverão ser acompanhados por uma breve análise descritiva quando a ação antecedente da sanção for considerada como imprudente ou desrespeitadora para com a equipa adversária, equipa de arbitragem ou qualquer outro interveniente do jogo. A matriz poderá, por isso, ser utilizada para reforço da responsabilidade social e ética na prática desportiva dos atletas;

- Outras informações:

- A tarefa em causa deve ser iniciada logo após a entrega dos relatórios de análise qualitativa individuais, de forma a cumprir com o *timing* de entrega definido (6ª feira antes da última unidade de treino semanal);
- A análise quantitativa, nomeadamente a matriz de passes, permite uma perceção das dinâmicas ofensivas da equipa, reforçando assim o papel deste tipo de análise (confrontação com a análise qualitativa);

Relatório de análise quantitativa coletiva

- Objetivo(s): junção e apresentação da análise dos dados relacionados com a performance da própria equipa no último jogo, tendo em consideração: a matriz de passes, a de perdas e recuperações de posse de bola, a de entrada em zonas de criação, a de cruzamentos e remates, e a de disciplina e ocorrência de faltas. Construção do documento em formato Excel (ou PDF) com as informações a reportar/inerentes à análise quantitativa coletiva;

- Recursos materiais: computador portátil ou fixo, documentos em formato Excel das matrizes anteriormente mencionadas e do relatório quantitativo coletivo final, e software de captura e corte do ecrã de trabalho: GreenShot;

- Operacionalização:

- Abertura do ficheiro em formato Excel correspondente à matriz do relatório de análise quantitativa coletiva final, e preenchimento da capa de relatório principal predefinida;
- Abertura de todos os ficheiros em formato Excel correspondentes às matrizes analisadas;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Colagem do *layout* (dados + grafismos) de cada matriz na página correspondente, no relatório final. Para evitar a desformatação dos grafismos é utilizado o GreenShot, de forma a capturar o ecrã de trabalho;
- Exportação em formato PDF e entrega do relatório final;

- Outras informações:

- Do ponto de vista geral, esta é a última “macro” tarefa a ser realizada no microciclo de trabalho proposto, uma vez que consideramos que a mesma apresenta menor relevância tendo em consideração as tarefas de análise qualitativa. Segundo Bouças (2018), a análise quantitativa, na sua génese, é limitativa no que à tradução da complexidade do jogo diz respeito, uma vez que o jogo se resume à tomada de decisão, e a mesma não é quantificável sem a observação do contexto. Por outras palavras, consideramos que a base do processo de observação e análise de jogo deve ser a análise qualitativa, uma vez que a mesma é capaz de identificar, qualificar e descrever comportamentos que traduzam a essência de um determinado jogo. A partir desta identificação, qualificação e caracterização podemos desenvolver estratégias de treino (exercícios) e de jogo (plano de jogo) capazes de ir de encontro aos objetivos da equipa. Em suma, a análise quantitativa deverá/poderá servir de suporte, complemento ou confirmação dos conteúdos e informações presentes no relatório de análise qualitativa;
- A tarefa é realizada, também, com o intuito de resumir a análise desenvolvida pelo observador e analista de jogo, de forma a apresentar a mesma à equipa técnica, assim como ao plantel através da sua fixação na parede do balneário;
- A elaboração desta tarefa poderá ser simplificada caso a análise e codificação de jogo ao vivo abranja as ações de jogo inerentes a este tipo de análise. Por outras palavras, tal como iremos demonstrar no protocolo final do estudo de mestrado, a *dashboard* proposta foi desenvolvida, também, com o intuito de se poder realizar ao vivo a análise e codificação das ações de jogo constituintes da análise quantitativa coletiva (à semelhança da metodologia implementada no pré-estudo);
- O relatório final estará predefinido para um total de 10 páginas;

Tarefas variáveis

Uma das preocupações que tivemos ao elaborar a proposta de microciclo de trabalho tipo foi reservar um dos dias para a conclusão de tarefas e/ou para a elaboração de pedidos pontuais/urgentes. Desta forma, seleccionámos o sábado devido ao facto de ser o dia no qual as principais tarefas semanais estariam concluídas, criando-se assim tempo para:

- Completar o possível trabalho em falta;
- Realizar tarefas inerentes a pedidos pontuais/urgentes (vídeos motivacionais, por exemplo);
- Frequentar formações específicas da área e/ou da modalidade;
- Oportunidade para refletir sobre o processo, podendo consequentemente reformular a metodologia proposta/implementada;

2.3.4. Propostas/Considerações complementares

De seguida, iremos apresentar um conjunto de propostas consideradas como complementares à operacionalização das tarefas anteriores. Para o efeito, iremos descrever, por pontos, as seguintes temáticas: observação e análise de jogo “in loco”; análise qualitativa de sistemas de jogo; análise qualitativa coletiva e individual de jogo; análise qualitativa e quantitativa de treino; documento de registo dos locais de filmagem; documento de registo das características dos balneários.

Adicionalmente, foi criada e desenvolvida uma proposta referente ao processo de análise qualitativa de equipas adversárias. Esta, por sua vez, representa uma função e tarefa que não foi realizada durante o estágio. No entanto, consideramos que a sua definição poderá ser uma mais valia numa perspetiva futura de progressividade e desenvolvimento da especificidade da proposta.

Para além das propostas e considerações apresentadas neste tópico, encontra-se em anexo outras propostas e considerações adicionais (Anexo E - Outras propostas/considerações complementares).

Observação e análise de jogo “in loco”

Face à impossibilidade de recolhermos e obtermos ao vivo a totalidade das informações apresentadas anteriormente, de seguida, iremos apresentar as considerações e adaptações metodológicas que devemos implementar no processo de observação e análise qualitativa de jogo de forma direta. Para o efeito, será realizada uma separação entre a análise da própria equipa e a análise de equipas adversárias. Adicionalmente, iremos descrever o cenário ideal de recolha para esta forma de observação e análise de jogo, assim como apresentar exemplos de cenários de trabalho alternativos.

- Análise da própria equipa:

- Cenário ideal: aplicação da metodologia de análise e codificação de jogo desenvolvida durante o estudo de mestrado (consultar capítulo);
- Cenário(s) alternativo(s): atribuição de prioridade à realização da tarefa de filmagem de jogo como forma de registo da performance da própria equipa, ou seja, como ponto de partida para a construção das tarefas adjacentes. Caso não seja possível realizar a filmagem de jogo, o analista poderá recorrer ao registo notacional dos eventos de jogo padrão e significativos através de uma ficha de jogo. Esta, por sua vez, será constituída por uma única folha (frente e verso), de preenchimento baseado em números, abreviaturas e/ou siglas de fácil registo e com as seguintes informações:
 - Jogo: Equipa A x Equipa B;
 - Local do jogo: Nome do estádio/campo (tipo e condições do piso);
 - Data: Dia da semana - Dia/Mês/Ano - Hora;
 - Fase/Jornada;
 - Resultado ao intervalo;
 - Resultado final;
 - Grelha: com os números e nomes dos atletas, minutos de entrada e saída dos mesmos, minutos dos golos, marcadores, assistências, e sistema de jogo inicial e alterações do mesmo ao longo do jogo. Deve ser criada uma caixa para o preenchimento de outras informações complementares (registo da intervenção e gestão dos treinadores de ambas as equipas, por exemplo);
 - Análise da equipa adversária: sistema de jogo inicial e alterações estruturais no mesmo, dinâmicas gerais defensivas e ofensivas, top 3 atletas com maior influência no jogo (número,

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

nome, posição(ões) e principais características), e grelha com tempo, marcadores e assistências.

Este ponto deverá ser preenchido como complemento;

- Análise qualitativa coletiva: uma caixa para a fase defensiva e outra para a fase ofensiva. Estas caixas deverão ser utilizadas para a descrição de eventos padrão e/ou significativos;
- Análise qualitativa individual: grelha com todos os atletas convocados, repartida em aspeto(s) positivo(s) e aspeto(s) a melhorar para cada um. Esta grelha deverá ser utilizada para a descrição de eventos padrão e/ou significativos;

- Análise de equipas adversárias:

- Cenário ideal: aplicação da metodologia de análise e codificação de jogo desenvolvida durante o estudo de mestrado. Tal como iremos mencionar, não foi uma vertente explorada durante a aplicação prática do estudo, no entanto, consideramos que a metodologia desenvolvida facilmente poderá ser adaptada e replicada durante a tarefa de análise qualitativa de equipas adversárias;
- Cenário(s) alternativo(s): replicação da metodologia proposta na análise da própria equipa.

Análise qualitativa de sistemas de jogo

Com a realização do estágio, e após a reflexão sobre esta temática, desenvolvemos as seguintes diretrizes de identificação de sistemas de jogo:

- Por norma, o melhor momento para identificarmos um sistema de jogo é no começo ou recomeço do jogo, uma vez que é durante este evento que conseguimos visualizar com maior facilidade a disposição em campo dos diferentes atletas (forma do sistema);
- De uma maneira geral, a identificação de um sistema de jogo é realizada com maior facilidade com a equipa disposta em fase defensiva, devido à menor mobilidade dos atletas. No entanto, devemos ter em consideração que o sistema utilizado nesta fase pode ser diferente do utilizado em fase ofensiva, logo devemos realizar uma separação entre ambos durante o processo de análise. Exemplo: 1+4+3+3 em fase ofensiva pode transformar-se num 1+4+1+4+1 em fase defensiva;
- Alguns dos indicadores que poderão ser utilizados para a identificação de um sistema são: organização da última linha defensiva a 3 ou a 4; disposição do setor médio em termos do número e forma das linhas horizontais (existência, ou não, de médios com características defensivas em apoio à última linha defensiva, e de médios em linhas superiores); disposição da linha ofensiva (exemplos: 2 avançados em zona central ou 2 alas em largura). Ao identificarmos estes indicadores podemos automaticamente excluir os sistemas que não estejam em concordância com a forma em questão;
- Devemos considerar a hipótese das dinâmicas do modelo e/ou da estratégia de jogo provocarem uma elevada mobilidade e rotatividade das posições em campo. Desta forma, deixamos alguns exemplos de dinâmicas diferenciadoras, que poderão ser utilizadas como referência para a identificação dos seguintes sistemas de jogo:
 - 1+4+3+3: defesas laterais em zonas interiores (à semelhança da dinâmica implementada pelo Manchester City FC comandado por Pep Guardiola); médio interior do lado da bola desloca-se para próximo da linha ofensiva, de forma a criar uma linha de passe vertical ao portador da bola; alas projetados e em largura máxima para arrastamento do defesa lateral adversário ou em zonas interiores a fim de abrir espaço de progressão para o defesa lateral e/ou de criar uma linha de passe interior (que possa confundir as referências de pressão adversária); em termos defensivos este sistema pode ser identificado quando a equipa se dispõe em 1+4+1+4+1;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- 1+4+2+3+1: defesas laterais projetados verticalmente para envolvimento com os médios-ala; organização espacial dos médios-ala em zonas interiores de forma a abrir espaço de progressão para o defesa lateral; médio ofensivo pode posicionar-se na zona ou permutar de posição com o ponta de lança;
- 1+4+4+2 (clássico): médios centro/interiores com diferentes funções táticas (um com características defensivas e outro com ofensivas); médio ofensivo pode posicionar-se na zona ou permutar de posição com o avançado móvel; apesar dos avançados poderem apresentar-se na mesma linha horizontal, existem dinâmicas onde um avançado assume um posicionamento fixo (avançado posicional) e o outro um posicionamento móvel (para ligação com o setor médio); defensivamente podemos identificar este sistema devido às suas características zonais e à definição clara de 3 linhas defensivas (sistema utilizado, por norma, por blocos defensivos médios);
- 1+4+4+2 (losango): defesas laterais com projeção ofensiva (devido ao facto de o losango do setor médio povoar na sua maioria o corredor central); setor médio caracterizado por uma elevada mobilidade e rotatividade (um médio com características defensivas, dois médios interiores para ligação intersetorial e um médio ofensivo móvel); deslocamento de um dos avançados para o corredor lateral, seguido pelo ataque do espaço frontal por parte do médio ofensivo;
- 1+3+4+3: 1ª linha de construção com pouco ou nenhum envolvimento ofensivo (apresenta características de circulação de bola, não existindo trocas posicionais com a linha média ou ofensiva); alas em zonas interiores de forma a abrir espaço de progressão para o médio-lateral e/ou a criar uma linha de passe interior; defensivamente, por norma, a última linha defensiva encontra-se definida a 5 (defesas/médios-laterais baixam para junto da linha dos 3 defesas - este poderá ser também um indicador do sistema 1+3+5+2);

Análise qualitativa coletiva e individual de jogo

De seguida, iremos apresentar uma proposta direcionada para o processo de observação e análise de jogo da própria equipa a ser realizado de forma mista, tal como é a lógica do microciclo tipo. Assim, esta proposta terá como objetivo a explicitação do processo de análise qualitativa da própria equipa (como complemento à tarefa proposta no microciclo tipo).

Para Carvalho (2014) uma análise qualitativa para ser válida deve transmitir a essência, fluidez e natureza do jogo. Para isso, devemos evitar fragmentar o processo de análise em fases, momentos, submomentos ou ações de jogo, sem conhecer o contexto onde estes foram integrados e articulados em jogo. Exemplo: um determinado momento/ação de jogo ocorreu como consequência de outro, e não como um ato isolado. Por conseguinte, iremos apresentar, por pontos, as etapas e respetivas diretrizes de análise que devemos cumprir:

- Numa fase inicial, após a filmagem de jogo e a análise e codificação ao vivo, recomendamos o recurso à memória visual do jogo e/ou a eventuais registos notacionais, para direcionar o foco atencional da análise. No entanto, segundo Pedreño (2014) devemos ter presente que os mesmos poderão estar sujeitos a falhas, uma vez que a capacidade de observação e análise pode ser condicionada pela limitação da memória humana, pelo efeito das emoções e pela parcialidade (efeito Halo) inerentes a um jogo. Para além disso, o facto de realizarmos em simultâneo este tipo de tarefas ao vivo, pode contribuir para a

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

redução da capacidade de visualização e análise do jogo. Por este motivo, este tipo de recursos devem ser utilizados como uma referência para a análise “a posteriori”;

- De seguida, tal como Fonseca (2018) defende, devemos visualizar o jogo na íntegra, realizando uma análise sucinta do jogo com base nas sensações gerais que forem surgindo. Carvalhal (2014) corrobora esta ideia, afirmando que devemos registar aquilo que nos chamou à atenção, sendo muito seletivos neste processo. Devemos, por isso, analisar o jogo num todo, enquanto utilizamos a análise e codificação realizadas ao vivo, como uma referência para o preenchimento do relatório de eventos de jogo coletivos e individuais. Desta forma, ao articularmos estas tarefas em simultâneo, iremos procurar obter o seguinte resultado em termos de análise qualitativa da própria equipa:
 - Equipa que dominou a variável da posse de bola, ou seja, a equipa que dominou o jogo. Este parâmetro pode ser quantificado de forma empírica ou através da recolha de dados específicos ou do número total de eventos de jogo. A noção desta variável irá determinar a frequência de eventos relacionados com a fase defensiva e ofensiva da própria equipa no relatório final. Exemplo: caso a equipa tenha dominado a posse de bola em relação ao adversário, devemos apresentar no relatório um maior número de eventos relacionados com a fase ofensiva;
 - Observar e analisar aquilo que foi o padrão de jogo, ou seja, os comportamentos da própria equipa que se verificaram com maior frequência em termos defensivos e ofensivos. Isto poderá ser constatado através da análise da aplicação prática do modelo, da(s) estratégia(s) de jogo definida(s) e do encaixe destas, ao longo do jogo, naquilo que foi a performance da equipa adversária (sistema(s) de jogo, métodos de jogo defensivos e ofensivos, setores e corredores preferencialmente utilizados e dinâmicas coletivas e individuais implementadas). Em suma, o processo de análise resume-se à comparação de cada evento de jogo com o modelo e/ou a estratégia definidos para o jogo;
 - Na elaboração da análise devemos dar prioridade aos eventos padrão de jogo, não descorando os eventos significativos. Devemos considerar, também, os momentos, submomentos e/ou ações de jogo que representem eventos padrão e/ou significativos, mesmo que estes não tenham sido concluídos/bem-sucedidos. Exemplo: tentativa de variação do centro de jogo através de um passe em diagonal longa, com a bola a sair pela linha lateral;
 - Devemos observar e analisar a tomada de decisão dos atletas envolvidos nos eventos, procurando identificar a intenção da ação em si. Por outras palavras, a ação é considerada como correta se se encontrar em concordância com o modelo e/ou estratégia de jogo, mesmo que resulte num erro técnico;
 - Devemos ter sempre em consideração que existem outras variáveis que poderão ter influenciado a natureza do jogo. Exemplos: significado do jogo (consequências a curto, médio e longo prazo em função dos diferentes resultados), condições atmosféricas, terreno de jogo (dimensões, tipo e qualidade do piso), impacto dos diversos intervenientes (equipa adversária, equipa de arbitragem, público e outras variáveis/condições).

Para uma melhor estruturação deste tipo de processo de análise qualitativa, de seguida, propomos uma matriz de análise da própria equipa em termos coletivos e individuais. Esta, por sua vez, será organizada por momentos e submomentos de jogo, e respetivas diretrizes de análise.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Organização defensiva:

- Caracterização dos submomentos de jogo com base na divisão presente no ponto 2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa: fase de pressão, 1ª fase de recuperação, 2ª fase de recuperação e fase defensiva;
- Análise: posicionamento coletivo e individual base tendo em consideração o modelo de jogo e a estratégia definida e/ou adaptada durante o jogo. A análise deverá identificar, qualificar e descrever a articulação intra e intersetorial da própria equipa em função do tipo e forma de saída de pressão e das dinâmicas de circulação de bola adversárias. Isto deverá ser realizado através dos seguintes parâmetros:
 - Encaixe dos métodos de jogo. Exemplo: defesa zona pressionante perante um ataque organizado/posicional;
 - Referências de pressão (contenção + coberturas): organização coletiva no corredor central e lateral (esquerdo e direito); setorial da linha ofensiva no corredor central e lateral; intersetorial da linha ofensiva e média no corredor central e lateral; setorial da linha média no corredor central e lateral; intersetorial da linha média e defensiva no corredor central e lateral; e setorial da linha defensiva no corredor central e lateral;
 - Manutenção do equilíbrio defensivo: igualdade ou superioridade numérica da própria equipa na zona da bola, e anulação das linhas de passe e do espaço interior/entrelinhas, condicionando, assim, o adversário a circular a bola por linhas recuadas/circundantes ao bloco defensivo;
 - Anulação de ações: de ataque da profundidade (resposta a bolas cobertas e descobertas), de cruzamentos e de zonas de finalização;
 - Capacidade de ajuste a alterações momentâneas ou a cenários imprevistos. Exemplo: reorganização coletiva e individual com o ponta de lança ou o ala do lado da bola ultrapassado;

- Transição defensiva:

- Caracterização dos submomentos de jogo com base na divisão presente no ponto 2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa: reação à perda da bola (1ª pressão), anulação da transição ofensiva adversária recorrendo à falta (em caso de necessidade), recuperação e equilíbrio defensivo;
- Análise: posicionamento coletivo e individual base tendo em consideração o modelo de jogo e a estratégia definida e/ou adaptada durante o jogo. A análise deverá identificar, qualificar e descrever a articulação intra e intersetorial da própria equipa em função do tipo e forma de saída da zona de pressão e de progressão adversária. Isto deverá ser realizado através dos seguintes parâmetros:
 - Mudança de comportamento após a perda da posse de bola (reação e atitude);
 - Comportamentos subsequentes que visam a recuperação imediata da posse de bola (orientação da circulação adversária, encurtamento do espaço e anulação das linhas de passe);
 - Capacidade de temporização da progressão adversária ou imediata recuperação e equilíbrio defensivo;

- Esquemas táticos defensivos:

- Caracterização dos esquemas com base na divisão presente no ponto 2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa: pontapés de canto, livres frontais e laterais. Os restantes esquemas táticos, tanto defensivos como ofensivos, devem ser considerados apenas em situações particulares (eventos padrão e/ou significativos identificados durante uma análise qualitativa coletiva e/ou individual);
- Análise: posicionamento coletivo e individual base tendo em consideração o modelo de jogo e a estratégia definida e/ou adaptada durante o jogo. A análise deverá identificar, qualificar e descrever a articulação da

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

própria equipa em função do tipo e forma de execução adversária, tendo por base os seguintes parâmetros:

- Cumprimento do tipo de marcação: zona, individual ou mista;
- Orientação da principal linha defensiva: se está ajustada/preparada para o tipo de execução adversária (subida coletiva da linha para exploração da lei do fora-de-jogo em situações onde ocorre um passe atrasado), ou para o tipo de cruzamento (aberto, fechado ou retilíneo);
- Cumprimento de missões técnico-táticas coletivas e individuais: anulação de diferentes orgânicas/variantes adversárias (saída curta/atrasada ou direta para a área), zonas alvo de finalização, bloqueios ou arrastamentos de marcações e referências ofensivas adversárias;
- Capacidade de ajuste/adaptação a alterações momentâneas ou a cenários imprevistos;
- Preparação da transição/organização ofensiva (referências verticais e de apoio);

- Organização ofensiva:

- Caracterização dos submomentos de jogo com base na divisão presente no ponto 2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa: saída de pressão, 1ª fase de construção, 2ª fase de construção e fase de finalização;
- Análise: posicionamento coletivo e individual base tendo em consideração o modelo de jogo e a estratégia definida e/ou adaptada durante o jogo. A análise deverá identificar, qualificar e descrever a articulação intra e intersetorial da própria equipa em função do tipo e forma de pressão e das dinâmicas defensivas adversárias, tendo por base os seguintes parâmetros:
 - Encaixe dos métodos de jogo. Exemplo: ataque organizado/posicional perante uma defesa zona pressionante;
 - Referências de saída/construção (progressão + linhas de passe): organização coletiva no corredor central e lateral (esquerdo e direito); setorial da linha defensiva no corredor central e lateral; intersetorial da linha defensiva e média no corredor central e lateral; setorial da linha média no corredor central e lateral; intersetorial da linha média e ofensiva no corredor central e lateral; e setorial da linha ofensiva no corredor central e lateral;
 - Construção e criação de ações de ataque da profundidade (em função da bola coberta e descoberta), de cruzamentos e de ataque das zonas de finalização;
 - Capacidade de ajuste a alterações momentâneas ou a cenários imprevistos: Exemplos: saída de pressão curta ou longa em função da pressão adversária; 1ª fase de construção a 2 ou 3, com os médios interiores altos ou com o médio contrário à zona da bola baixo como apoio; 2ª fase de construção com movimento interior do ala e de progressão do defesa lateral, ou com movimento de aproximação do ala e rotura do médio interior;
 - Manutenção do equilíbrio defensivo: preparação para uma possível transição ofensiva adversária. Exemplo: em fase de finalização manter a última linha defensiva organizada com os defesas centrais e o defesa lateral contrário à zona de ataque/cruzamento;

- Transição ofensiva:

- Caracterização dos submomentos de jogo com base na divisão presente no ponto 2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa: saída da zona de pressão e tipo de progressão (manutenção da posse de bola ou progressão imediata sob a forma de contra-ataque/ataque rápido);
- Análise: posicionamento coletivo e individual base tendo em consideração o modelo de jogo e a estratégia definida e/ou adaptada durante o jogo. A análise deverá identificar, qualificar e descrever a articulação

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

intra e intersetorial da própria equipa em função do tipo e forma de reação à perda da bola (1ª pressão), de recuperação e equilíbrio defensivo adversário. Isto deverá ser realizado através dos seguintes parâmetros:

- Mudança de comportamento após a recuperação da posse de bola (reação e atitude);
- Comportamentos subsequentes que visam a decisão sobre o método de jogo a adotar (segurança, ritmo, linhas de passe e espaços privilegiados): saída da zona de pressão;
- Tipo de progressão: gestão do ritmo e definição do método de jogo: opção por comportamentos que visam a manutenção da posse de bola (ligação com o momento da organização ofensiva), ou opção pela progressão imediata (contra-ataque/ataque rápido), existindo um aproveitamento da desorganização defensiva adversária;

- Esquemas táticos ofensivos:

- Caracterização dos esquemas com base na divisão presente no ponto 2.2.3. Análise e caracterização dos praticantes/equipa: pontapés de canto, livres frontais e laterais;
- Análise: posicionamento coletivo e individual base tendo em consideração o modelo de jogo e a estratégia definida e/ou adaptada durante o jogo. A análise deverá identificar, qualificar e descrever a articulação da própria equipa em função do tipo e forma da disposição adversária, tendo por base os seguintes parâmetros:
 - Cumprimento das diferentes orgânicas/variantes planeadas: saída curta/atrasada ou direta para a área: tipo de cruzamento, zona alvo e missões técnico-táticas coletivas e individuais;
 - Aspectos técnico-táticos explorados: zonas de finalização livres, possíveis bloqueios ou arrastamentos de marcações, anulação de referências defensivas adversárias;
 - Capacidade de ajuste/adaptação a alterações momentâneas ou a cenários imprevistos. Exemplo: ataque de zonas de finalização livres face à disposição adversária no momento;
 - Preparação da transição/organização defensiva (referências de equilíbrio defensivo);

Tendo em consideração a matriz anterior, assim como o modelo de jogo e os planos de desenvolvimento individuais em vigor, durante a análise qualitativa individual, iremos procurar identificar, qualificar e descrever os seguintes parâmetros:

- Técnicos: ações técnicas individuais defensivas e ofensivas;
- Táticos: princípios de jogo defensivos (contenção, cobertura, equilíbrio e concentração) e ofensivos (progressão, cobertura, mobilidade e espaço);
- Físicos: capacidades condicionais (força, resistência, por exemplo) e coordenativas (coordenação óculo-pedal, lateralidade, por exemplo);
- Psicológicos: liderança, comunicação e capacidade de lidar com a adversidade, por exemplo;
- Relacionados com o cumprimento do modelo de jogo adotado (somatório dos aspetos anteriores): adaptação ao(s) sistema(s) de jogo e consequentes dinâmicas, por exemplo;

O processo de análise deverá ser realizado com base na organização apresentada na análise qualitativa coletiva, exceto na seguinte etapa: análise baseada na comparação entre um determinado evento (padrão ou significativo) e o modelo de jogo e o plano de desenvolvimento individual. Ao contrário da análise qualitativa coletiva, a análise individual poderá focar-se em aspetos de ordem técnica, ou seja, na identificação e avaliação de comportamentos técnicos a manter e/ou a melhorar. Exemplo: melhoria da orientação dos apoios do médio centro durante a 1ª fase de construção.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Independentemente do tipo de análise efetuada, o observador e analista de jogo deverá realizar sugestões sob a forma de opções técnico-táticas, podendo representá-las no formato de relatório escrito/vídeo e sob a forma de exercícios de treino (*transfer* para o terreno);

Análise qualitativa e quantitativa de treino

Este processo, do ponto de vista coletivo, deverá ser considerado de importância igual ou superior à análise de jogo. Desta forma, gostaríamos de salientar e procurar aliar o trabalho desenvolvido pelo observador e analista de jogo ao planeamento, operacionalização e reflexão sobre o processo de treino da equipa. Para isso, propomos as seguintes tarefas complementares:

- Elaboração de um relatório de análise qualitativa, por unidade de treino, com as seguintes informações:

- Para cada exercício:
 - Número do exercício + Objetivo(s) planeado(s);
 - Reflexão: aspeto(s) positivo(s), aspeto(s) a melhorar tendo em conta a dimensão técnica, tática, física e psicológica do jogo, e outras informações complementares (propostas/sugestões);
 - Vídeo/Imagem(ens): de suporte audiovisual às informações descritas na reflexão;
- Balanço da unidade de treino:
 - Principais considerações: tendo em consideração as reflexões realizadas ao longo de cada exercício, neste momento iremos realizar uma comparação com os objetivos planeados, um balanço geral do treino, e definir e priorizar objetivos e conteúdos futuros (sustentar e/ou refletir sobre as opções de planeamento);

- Elaboração de um relatório de análise quantitativa dos conteúdos das unidades de treino de equipa (anual).

Este relatório terá como finalidade a reflexão sobre as opções de planeamento ao longo da época com o intuito de potenciar a qualidade do processo de treino (autoavaliação para a definição de estratégias de melhoria, por exemplo), assim como os objetivos definidos para equipa do ponto de vista coletivo e individual. Sempre que necessário, a filmagem das unidades de treino deverá ser utilizada para uma melhor visualização dos exercícios em causa e, conseqüentemente, para uma melhor análise da sua operacionalização. O relatório deverá conter as seguintes informações sobre cada unidade de treino:

- Objetivos planeados e objetivos atingidos por dimensões técnica, tática, física e psicológica;
- Conteúdos de treino implementados. Exemplos: exercícios padronizados, por setores;
- Complexidade: nível introdutório, de desenvolvimento ou de consolidação;
- Duração total despendida nos mesmos (poderá existir uma relação com o controlo da carga externa).

- Utilização da análise em vídeo em contexto de treino: para além dos momentos formais de auditório, os relatórios em formato de vídeo poderão ser utilizados em momentos práticos, tal como em situação de treino, (quer em situação de instrução e/ou de feedback coletivo e/ou individual). Para o efeito, podemos aproveitar os relatórios qualitativos propostos anteriormente, para apresentar durante as unidades de treino de equipa através de um tablet ou de um monitor. A mesma ideia poderá ser utilizada nas unidades de treino técnico, individualizado, ou de ginásio (sendo necessário para isso a realização das respetivas filmagens). Por conseguinte, em contextos de elite podemos considerar exemplos como o da equipa principal do TSG Hoffenheim, onde a partir do final da época 2016/2017 o treinador Julian Nagelsmann introduziu a Videowall no centro de treinos do clube. Este sistema permitiu a realização da filmagem e apresentação em tempo real dos exercícios da sessão de treino ao plantel, através de um ecrã de alta definição (com 40 m² posicionado na linha do meio campo) sincronizado com a captura de 4 câmaras de ângulos e alturas distintas (controladas

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

pelos observadores e analistas de jogo). A filmagem resultante podia ser utilizada a qualquer momento pelo treinador principal através de um tablet (com *transfer* para o ecrã gigante), podendo ser manipulada em termos gráficos, de pausa e velocidade de reprodução. Esta ferramenta, para além de ser prática e adaptável a diferentes situações espaciais, ofereceu a possibilidade de o treinador identificar e analisar ao vivo, juntamente com os atletas, os aspetos técnico-táticos pretendidos em maior detalhe. Porventura, na ausência desta tecnologia as instruções e feedbacks de treino seriam transmitidos apenas verbalmente e/ou através de uma demonstração no quadro tático (obrigando, durante a realização de um exercício, a um desposicionamento do plantel no campo para o efeito). Tal como se verificou neste contexto, o efeito nos atletas foi positivo, uma vez que os mesmos puderam ter uma melhor perceção da mensagem do treinador (Bundesliga, 2017);

Documento de registo dos locais de filmagem

Uma das propostas de inovação e/ou modernização desenvolvidas durante o estágio foi a melhoria do documento de registo dos locais de filmagem dos jogos, através do acréscimo de informações relativamente ao documento original. Este acréscimo teve como principal objetivo a conceção de um documento que permitisse a qualquer observador e analista de jogo saber, de antemão, as condições de um determinado local de filmagem (inclusive se o mesmo permite a realização de uma codificação de jogo ao vivo semelhante à do estudo de mestrado). Desta forma o documento em causa deverá conter as seguintes informações:

- Nome do clube;
- Nome do campo/estádio + Localidade (cidade/país);
- Centralidade do plano de filmagem em relação ao meio campo;
- Altura e distância do plano em relação ao campo;
- Acesso ao local de filmagem (forma de o realizar);
- Cobertura: se existe uma estrutura, que proteja o equipamento e o utilizador do sol ou da chuva;
- Orientação do sol no período da manhã e no da tarde;
- Obstáculos fixos: postes, vedação;
- Público: possíveis interferências do mesmo na tarefa;
- Plano(s) alternativo(s): devemos considerar pelo menos 2 locais de filmagem distintos, uma vez que o local ideal pode não estar acessível;
- Outras considerações: se há tomada de eletricidade (distância inclusive para a eventualidade de ser necessária uma extensão); se existe um local para colocar o computador portátil ou uma placa de captura, ou outro equipamento essencial para a tarefa; condicionantes ao nível do local base e posicionamento do tripé; se a aplicação da metodologia foi autorizada pelo clube visitado;
- Foto do local de filmagem da perspetiva do meio campo: para visualização e identificação do local;
- Foto do plano de filmagem da perspetiva do local de filmagem: para visualização e identificação das condições do plano (adaptações necessárias à técnica de filmagem);

Documento de registo das características dos balneários

Com base numa das propostas de inovação e/ou modernização desenvolvidas durante o estágio, sentimos a necessidade de criar um documento para registo das características dos balneários na condição de equipa visitante. Este procedimento teria como objetivo, em situações futuras, a apresentação das condições

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

específicas dos balneários, para a aplicação de uma metodologia semelhante à do estudo de mestrado. Desta forma o documento em causa deverá conter as seguintes informações:

- Nome do clube;
- Nome do campo/estádio + Localidade (cidade/país);
- Nº do balneário;
- Distância e acesso ao balneário: para se antecipar o tempo necessário para as diferentes transições de espaços;
- Espaço existente: espaço para o analista responsável pelo manuseamento do computador portátil se posicionar/sentar, espaço para o treinador principal, analista(s) e/ou restante equipa técnica intervirem, espaço para os atletas se posicionarem confortavelmente e conseguirem assistir à apresentação, e condições da zona alvo da apresentação (existência de mesa para estabilizar o monitor, obstáculos existentes e necessidade/possibilidade de os remover);
- Plano(s) alternativo(s): devemos considerar pelo menos 2 locais de filmagem distintos, uma vez que o local ideal pode não estar acessível;
- Outras considerações: se há tomada de eletricidade (distância inclusive para a eventualidade de ser necessária uma extensão), luminosidade no local e eco criado pelo mesmo;
- Foto do balneário: para visualização e identificação das características/condições;

Análise qualitativa de equipas adversárias

A análise qualitativa de equipas adversárias, apesar de não ter sido uma função e tarefa realizada durante o estágio, foi uma vertente sobre a qual procurámos igualmente adquirir e desenvolver aprendizagens e competências. Este ponto será, por isso, baseado na experiência empírica pessoal, assim como nas vivências de estágio.

Numa primeira fase, procurámos identificar as condições ideais para a implementação deste tipo de análise, tendo obtido o seguinte: escalão etário $\geq$ sub-19, nível competitivo médio/alto, e a existência, no mínimo, de 2 analistas. Por conseguinte, iremos salientar os aspetos que consideramos fundamentais para o desenvolvimento deste tipo de análise:

- O jogo de futebol tem um elevado grau de imprevisibilidade, logo a informação reportada em relatórios de análise qualitativa de equipas adversárias não é irrefutável. Devemos ver a mesma como uma previsão dos acontecimentos com base na informação disponível no momento, assim como nos recursos humanos e materiais que a trabalharam;
- A observação e análise de adversários resume-se a uma previsão de condições extrínsecas (público, significância do jogo) e intrínsecas de jogo (perfil do treinador e modelo de jogo adversário) referentes a um determinado adversário que a própria equipa irá defrontar num futuro próximo;
- Quanto mais avançada for a faixa etária e/ou o nível competitivo, maior poderá ser a importância desta vertente da observação e análise do jogo. Isto é, apesar de considerarmos que o foco principal deva ser a análise qualitativa da própria equipa, por norma, a partir de sub-19 ou de equipas que militem em campeonatos nacionais (sub-15 incluído) é que poderá fazer sentido a dispensa de recursos humanos, materiais, financeiros e temporais para este tipo de análise. Por sua vez, em contextos como o SLB, a análise de equipas adversárias apresenta outro papel, nomeadamente o de conferir novos estímulos de aprendizagem e o de preparar os atletas para um cenário a vivenciar no futebol profissional (aumento do sentido de responsabilidade das missões coletivas e/ou individuais presentes na vertente estratégica do

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

plano de jogo). A introdução deste parâmetro de análise de jogo de forma precoce, pode levar ao afastamento daquilo que deve ser o desenvolvimento faseado e sustentado do jovem atleta, até ao atleta de alto rendimento. Por isso, deve ser uma decisão calculada e ponderada na ótica das características e necessidades dos atletas do plantel em causa (Méndez, 2018);

- Os documentos resultantes do processo de análise qualitativa de equipas adversárias devem ser o mais sucintos possível, para que o treinador e restante equipa técnica possam ter um acesso mais facilitado e rápido à informação pretendida;
- A transmissão excessiva de informações/conteúdos sobre o próximo adversário poderá, a médio/longo prazo, saturar os atletas do ponto de vista cognitivo, nomeadamente reduzir a sua capacidade de aquisição, compreensão e aplicação das ideias/diretrizes da equipa técnica (fadiga tática);

O microciclo tipo apresentado como proposta de metodologia de trabalho deverá sofrer as seguintes alterações, de forma a enquadrar este parâmetro da análise:

- Antecipação dos procedimentos referentes ao momento da análise qualitativa coletiva da própria equipa com o intuito de culminar na realização da sessão de auditório de análise do último jogo na 3ª feira (no dia da primeira unidade de treino de equipa);
- Enquadramento de um momento para a aquisição da(s) filmagem(ens) necessárias para o processo de observação e análise: realização de filmagem própria (necessidade de realizar deslocações para o local, autorização do clube visitado, recursos humanos e materiais), requisição de filmagens a colegas de trabalho ou através de plataformas digitais criadas, ou não, para o efeito. Podemos, também, considerar o agendamento de jogos transmitidos na televisão para captura e codificação da tela televisiva;
- Enquadramento e realização de dois relatórios de análise qualitativa do próximo adversário em formato de vídeo, sendo um para a fase defensiva e outro para a ofensiva (nos moldes da metodologia utilizada para a elaboração do relatório de análise qualitativa coletiva da própria equipa). Cada relatório deverá conter os seguintes conteúdos:
 - 2 a 3 Eventos padrão ou significativos referentes ao momento da organização: orgânica implementada pela equipa adversária + forma como a própria equipa poderá contrariar ou explorar a mesma (proposta para a equipa técnica);
 - 2 a 3 Eventos padrão ou significativos referentes ao momento da transição: orgânica implementada pela equipa adversária + forma como a própria equipa poderá contrariar ou explorar a mesma;
 - 1 a 2 Eventos padrão ou significativos referentes ao momento dos esquemas táticos (pontapés de canto, livres frontais e laterais): orgânica implementada pela equipa adversária + forma como a própria equipa poderá contrariar ou explorar a mesma;
 - Poderão ser equacionados grafismos anexos, sempre que o clipe de vídeo, assim como a edição de vídeo associada, não sejam completamente elucidativos da ideia a transmitir à equipa técnica ou ao plantel;
 - Poderão ainda ser incluídas outras informações que a equipa técnica considere necessárias. Exemplos: sistema(s) de jogo e 11 provável da equipa adversária;
- Os relatórios deverão ser entregues com uma semana de antecedência com o intuito de poderem ser vistos, analisados e filtrados pela equipa técnica atempadamente à preparação do próximo microciclo de treino (essa responsabilidade poderá ser atribuída ao treinador adjunto, de forma a libertar o treinador principal para outras tarefas). Deverá, por isso, ser realizada uma reunião técnica para este fim:

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

apresentação, debate/reflexão e filtragem dos conteúdos com o intuito de se criarem as apresentações finais para as sessões de auditório;

- Enquadramento e realização das sessões de auditório de análise qualitativa da próxima equipa adversária nos dias seguintes ao momento da análise da própria equipa (4ª e 5ª feira), dando prioridade à análise da própria equipa;
- Todas as alterações anteriores deverão ser realizadas através da divisão de tarefas pela dupla de analistas;

Durante a filtragem e seleção de jogos a observar e a analisar devemos considerar o seguinte:

- Observar e analisar, no mínimo, 1 jogo de forma direta (ao vivo) da equipa adversária em causa. Esta observação deverá ter como objetivo a interação do analista com as sensações reais do jogo em preparação (identificar as condições envolventes e a forma como a equipa adversária implementa o seu modelo de jogo nas condições em análise);
- Observar e analisar, no mínimo, 3 jogos de forma indireta com condições semelhantes às que a própria equipa se irá deparar. Isto é, devemos identificar 3 equipas ou jogos com características semelhantes à da própria equipa ou ao jogo em preparação, de forma a podermos realizar uma melhor previsão sobre a performance da equipa adversária (condição casa-fora, nível qualitativo teórico, sistemas de jogo e dinâmicas coletivas e individuais utilizadas nos momentos e submomentos de jogo, e como as mesmas moldaram os comportamentos da equipa adversária);
- Podemos considerar, também, jogos onde a própria equipa e o próximo adversário já se tenham defrontado (1ª volta, 1ª mão, por exemplo);
- Considerar sempre o desfasamento temporal que pode existir entre os jogos analisados e a data do jogo em preparação (quanto mais recentes forem os jogos melhor) (Fonseca, 2018);
- Existem jogos que, apesar de cumprirem com os requisitos anteriores, não devem ser considerados na íntegra para o processo de análise de equipas adversárias, ou seja, existem condições, tais como a expulsão de atletas, o desnivelamento do resultado e/ou a concretização de golos prematuros (golo até aos 15 minutos de jogo), que descaracterizam o padrão de jogo comportamental da equipa em análise. Em suma, devemos interromper o processo de análise do jogo em causa a partir do momento em que estas variáveis entram em ação, evitando assim a consideração de eventos ou de outras variáveis diferentes do padrão de jogo da equipa adversária;
- Devemos ter presente que quantos mais jogos forem observados e analisados, melhor e mais precisa será a previsão sobre a equipa adversária (Filipe, 2019);

O observador e analista de jogo deverá ter a capacidade de construir propostas tático-estratégicas teóricas e sob a forma de exercícios de treino. Isto é, neste tipo de análise o analista deverá reportar ao treinador principal e restante equipa técnica, soluções do ponto de vista tático-estratégico para explorar pontos fracos (ataque do espaço intrasetorial entre o defesa central esquerdo e o defesa esquerdo, após arrastamento deste último, por exemplo) ou para contrariar dinâmicas de jogo adversárias consideradas como fortes (anulação da referência ofensiva em situações de pontapé de canto, por exemplo). Para ambos os casos devemos equacionar a fase defensiva, assim como a fase ofensiva do jogo. A cada opção tático-estratégica poderá ser anexado um ou vários exercícios de treino para introduzir, desenvolver e/ou consolidar o(s) comportamento(s) pretendido(s) para o jogo em preparação (aspeto estratégico do jogo). A apresentação dos exercícios poderá ser realizada de forma anexa ao relatório de análise principal. Com esta última ideia, pretendemos reforçar a importância do analista de jogo ter uma formação de base na área do treino;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Ao apresentarmos o conteúdo da análise qualitativa de equipas adversárias ao plantel devemos balancear e moldar a informação transmitida, tendo em consideração a maneira como o fazemos. Desta forma, devemos considerar os seguintes aspetos chave para este momento:

- Em primeira instância, a decisão sobre qualquer procedimento deverá ser remetida para o treinador principal, isto é, deverá ser o mesmo a decidir as diretrizes referentes à metodologia utilizada para este tipo de análise: formato e informações a transmitir;
- O treinador principal deverá avaliar, do ponto de vista teórico, o nível qualitativo do próximo adversário com o auxílio da restante equipa técnica. Com base nesta avaliação, deverá ser realizado um balanço das informações a transmitir ao plantel, de forma a equilibrar o fator de impacto associado à mensagem final. Isto é, em primeiro lugar devemos ter a consciência de que os próprios atletas têm a noção do seu valor, assim como do próximo adversário, logo não devemos comprometer a veracidade da mensagem através da apresentação de informações/conteúdos que não correspondam à realidade ou às capacidades do plantel. Nos casos onde esta noção não é clara, não devemos nem intimidar o plantel, nem colocar o mesmo demasiado à “vontade”. Devemos sim, ter sempre presente, que a melhor mensagem é aquela que prepara o plantel, do ponto de vista teórico (auditório/instrução) e prático (treino), para o cenário previsto;
- Consideramos que o ideal deverá ser a realização de duas apresentações distintas com todo o plantel. A primeira deverá incidir sobre a fase defensiva e a outra sobre a fase ofensiva da próxima equipa adversária. Devemos aplicar a apresentação referente à fase defensiva adversária no primeiro momento e a ofensiva num segundo, ou vice-versa. Não aconselhamos a alternância entre ambas, uma vez que se poderá correr o risco de passar a mensagem de que existe uma maior necessidade de preparação do momento defensivo, por o adversário ser de nível superior. Isto não significa que dentro da equipa técnica não esteja definida, “a priori”, a fase de jogo a potenciar e que aproximará a própria equipa da vitória: orientação geral do jogo coletivo (Sebenta de futebol, 2017);
- A duração total do auditório deverá respeitar, à semelhança do momento de análise qualitativa da própria equipa, o limite máximo de 10 minutos. Segundo Wright, Atkins, Jones e Todd (2013), a sessão deve durar até 20 minutos, sendo este o período temporal ideal para a manutenção do foco dos atletas. Caso o treinador considere que o tempo não foi suficiente, a informação poderá ser completada através da realização de sessões complementares ou do envio de clipes de vídeo para o plantel;
- Devemos ter em consideração a eventual necessidade de se traduzir a apresentação e/ou os clipes de vídeo para os atletas estrangeiros (realizar sessão complementar em caso de necessidade). Para este momento devemos ter especial atenção para os termos específicos relacionados com a terminologia de treino/jogo, uma vez que uma tradução incorreta poderá comprometer a mensagem do treinador (Santos, 2015);
- Caso sejam necessários, como forma de complemento ao auditório de equipa, deverão ser elaborados relatórios de análise qualitativa individuais, referentes aos atletas do 11 provável da próxima equipa adversária (+ eventuais suplentes utilizados), em formato de vídeo para os atletas (para visualização/consulta de forma independente ou com o auxílio/instrução da equipa técnica). Os relatórios em causa deverão conter informações com maior pormenor sobre os principais adversários que cada atleta irá defrontar, isto é, deverão conter informações que permitam aos atletas saber que tipo de oposição irão defrontar especificamente e que soluções deverão utilizar para anular os aspetos

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

positivos/fortes e explorar os aspetos fracos. De seguida, iremos apresentar a estrutura e as principais informações que deverão constar nos relatórios em evidência:

- Capa principal (informações gerais dos atletas adversários): foto, nome, número da camisola, posição(ões) em campo, pé dominante, 3 caraterísticas defensivas de destaque (positivas ou negativas) e 3 caraterísticas ofensivas de destaque. Cada caraterística apresentada deverá ser representada no corpo do relatório por 2 a 3 cliques de vídeo (ação adversária + comportamento a executar como resposta);
- Corpo do relatório para os guarda-redes da própria equipa: orgânica/forma a adotar em situações de passe atrasado (referências de pressão adversárias e soluções a considerar: passe para a 2ª linha ofensiva, nomeadamente para o defesa lateral em largura, por exemplo); capacidade adversária de ataque da profundidade (momentos do jogo e orgânicas/formas: passe vertical, desmarcações de rotura, ou seja, de que forma é que o guarda-redes poderá controlar a zona espaço); técnica de cruzamento adversária (zona inicial, trajetória(s) da bola e zonas alvo); capacidade adversária de disputa do jogo aéreo na área (atletas adversários com estatura elevada associada à técnica de cabeceamento, atletas com tarefas de bloqueio de marcações); forma/orgânica dos esquemas táticos ofensivos adversários; zonas e tipo de finalização dos avançados/médios adversários (pé direito/esquerdo) (Vitória, 2018); soluções técnico-táticas, físicas e psicológicas para anular os aspetos positivos/fortes e explorar os aspetos fracos apresentados. Este relatório deverá ser remetido diretamente para o treinador de guarda-redes (Cruz, 2017);
- Corpo do relatório para os restantes atletas da própria equipa: aspetos táticos adversários (movimentações padrão/significativas com e sem bola nos diferentes momentos e submomentos de jogo, tais como posicionamento(s) base, tomadas de decisão na forma de progressão, linhas de passe, arrastamentos, referências de pressão, coberturas, marcações, equilíbrios); aspetos técnicos (qualidade e tipos de receção, passe, condução/drible, desarme, carga, cabeceamento); aspetos físicos (velocidade de reação, aceleração e deslocamento, lateralidade); aspetos psicológicos (concentração, autoconfiança, capacidade de lidar com a adversidade, comunicação); soluções técnico-táticas, físicas e psicológicas para anular os aspetos positivos/fortes e explorar os aspetos fracos apresentados;
- Os relatórios individuais deverão apresentar uma curta duração (Cruz, 2017), logo o documento referente a cada atleta não deverá ultrapassar a duração total de 3 minutos;

No final de cada apresentação, os conteúdos transmitidos deverão ser replicados em treino, de forma a serem desenvolvidos e consolidados pelo plantel.

Matriz de análise qualitativa de equipas adversárias (coletiva/individual)

A matriz de análise de equipas adversárias deve ser constituída por uma identificação, análise e apresentação de comportamentos caraterizantes da equipa adversária, assente na divisão de momentos e submomentos de jogo definidos pela própria equipa técnica, assim como por um conjunto de propostas tático-estratégicas como resposta aos comportamentos assinalados (padrão e/ou significativos). As propostas em causa deverão estar direcionadas para os seguintes parâmetros: possíveis adaptações dos sistemas e métodos de jogo, planeamento de ações técnico-táticas diferentes do modelo de jogo (comportamentos que podemos alterar, quer seja para proteger/fortalecer um aspeto de melhoria da própria equipa, que o adversário

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

pode explorar, quer seja para atacar/contrariar a dinâmica de jogo adversária), proposta de constituição da própria equipa (aspetos a considerar: capacidade de adaptação funcional ao sistema, aos métodos de jogo e à estratégia propriamente dita, rendimento e personalidade dos atletas, relações entre os mesmos, escolha de suplentes e momento da equipa) e definição e distribuição de missões técnico-táticas individuais e coletivas. De referir que, todas as informações transmitidas serão meramente propostas desenvolvidas pelo observador e analista de jogo. O plano estratégico final será sempre definido pelo treinador principal. De seguida, iremos apresentar e descrever a matriz de análise qualitativa de equipas adversárias desenvolvida para o efeito:

- Contextualização da observação e análise (caraterização do processo):

- o Jogo(s) observado(s) e analisado(s): apresentação do(s) jogo(s) utilizado(s) para a elaboração do relatório. Caso a capa principal do documento indique que se trata de uma análise isolada (jogo único), podemos abdicar deste ponto;
- o Analista(s): responsável(eis) pela elaboração do documento;
- o Forma(s): como o processo de observação e análise de jogo foi realizado (direta, indireta ou mista);
- o Nº e tipo(s) de filmagem: própria, de um elemento dos quadros do clube, televisiva ou de outro elemento externo;
- o Técnica(s) e plano(s) de filmagem: aberto, por exemplo;
- o Software(s) utilizado(s):
- o Objetivo(s): da análise em causa;
- o Aspetos observados/analizados: exemplos: sistemas e métodos de jogo, fase defensiva (organização + transição + esquemas táticos), fase ofensiva (organização + transição + esquemas táticos), análise quantitativa coletiva e individual e análise qualitativa individual;
- o Justificação da seleção de jogos: motivo(s) pelo(s) qual(ais) foi(ram) selecionado(s) o(s) jogo(s) em causa;
- o Outras informações/considerações: relevantes para o processo em causa;

- Contextualização do jogo:

- o Escalão:
- o Competição: nome, fase, jornada;
- o Data e hora do jogo: ajustar para o caso de os fusos horários serem diferentes;
- o Local do jogo: país, cidade, nome do campo/estádio, tipo e condições do piso;
- o Condições climatéricas previstas:
- o Condições externas: público previsto e ambiente criado pelo mesmo;
- o Equipa de arbitragem/árbitro principal: relação com os clubes, as equipas técnicas e atletas, capacidade e padrão de condução do jogo, critério disciplinar (Filipe, 2019). Podemos equacionar a elaboração de um relatório específico para o efeito, no entanto, consideramos que o mesmo apenas fará sentido em contextos de elite. Para essa eventualidade devemos basear a nossa análise nos seguintes fatores:
 - o Jogo(s) observado(s) e analisado(s): últimos jogos arbitrados + últimos jogos arbitrados à própria equipa, num total máximo de 3 jogos;
 - o Nacionalidade/Naturalidade: para identificação e compreensão do padrão sociodemográfico associado;
 - o Categoria e experiência enquanto árbitro: nacional e internacional;
 - o Resumo da época (todas as competições), nomeadamente na competição em causa;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Dados estatísticos: cartões amarelos, duplos amarelos, vermelhos, faltas e foras-de-jogo assinalados, e golos anulados (análise destes últimos 3 parâmetros);
- Perfil enquanto árbitro: capacidade de análise e condução do jogo (posicionamento padrão em relação ao centro do jogo, gestão do tempo de jogo, análise e intervenção sobre situações com potencial sanção de falta), rigor/critério disciplinar (cumprimento das leis de jogo), capacidade de lidar com a pressão interna e externa do jogo (gestão de conflitos) e situações onde influenciou diretamente o jogo;
- Principais considerações: comportamentos a potenciar e a evitar, tanto por parte dos atletas, como dos elementos da equipa técnica;
- Enquadramento do jogo, segundo Filipe (2019): histórico de confronto entre as equipas (histórico geral e últimos 5 jogos), percurso e momento de forma na época e na competição comparativamente com a própria equipa (distribuição temporal e total de competições e série de performance nas mesmas) e significância/contexto emotivo do jogo;
- Enquadramento da equipa adversária, segundo Vitória (2018): sistema(s), métodos de jogo, 11 e suplentes mais utilizados (análise de dinâmicas e alterações organizacionais e estruturais padrão, no entanto, também devemos equacionar as alterações ou dinâmicas significativas utilizadas como fator estratégico), caracterização do plantel (número da camisola, nome dos atletas, idade, número de épocas na modalidade e no clube, posição(ões) em campo, pé dominante, número de convocatórias, titularidades, jogos como suplentes utilizados e como suplentes, minutos de jogo total, número de cartões amarelos, duplos amarelos, vermelhos, castigos, assistências, golos marcados e/ou sofridos, relação entre o total do parâmetro e o número de jogos em que cada atleta participou, e principais características individuais), equipa provável (11 + suplentes), boletim disciplinar e médico do plantel adversário (ausências confirmadas e potenciais atletas em risco de exclusão - importância da visualização e consulta da comunicação social do clube em causa), ficha(s) de jogo e cenários pós-jogo;
- Enquadramento do treinador adversário, segundo Vitória (2018): nome, idade, experiência (número de épocas na modalidade/funções na área do treino, número de épocas e filiação ao clube, competições disputadas e principais conquistas), e perfil em termos da organização e gestão estrutural da equipa (modelo de jogo adotado, estratégias e alterações padrão, tais como mudanças de sistema de jogo, de dinâmicas coletivas ou de atletas sob a forma de trocas posicionais ou de substituições - antes e durante o jogo) e comportamentais/emocionais (postura/comportamento dentro e fora do campo, comunicação/feedback antes, durante e após o jogo). É importante considerarmos o papel/perfil do treinador neste tipo de análise, uma vez que podemos estar perante uma equipa que alterou recentemente de técnico. Isto implicará que sejam observados e analisados jogos da equipa e do treinador no contexto anterior, de forma a prevermos com maior exatidão a conjugação das duas vertentes (modelo/ideias de jogo que possam ter sido mantidas e/ou alteradas);

Análise de momentos e submomentos de jogo:

- Organização defensiva:

- Sistema de jogo base (organização coletiva) + sistemas alternativos caso essas alterações se verifiquem padrão;
- Método(s) de jogo (encaixe no método adversário) + tipo de bloco (alto, médio ou baixo, e em que momentos do jogo são aplicados) (Filipe, 2019);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Tipo(s) de pressão (fase de pressão) + momentos do jogo em que são aplicados: que atletas os iniciam (referências), quais as zonas do terreno para as quais a circulação da equipa adversária é condicionada (orientação) e qual é a distância intersetorial do bloco (Filipe, 2019);
- Referências de pressão (contenção + coberturas): organização coletiva no corredor central e lateral (esquerdo e direito), setorial da linha ofensiva no corredor central e lateral, intersetorial da linha ofensiva e média no corredor central e lateral, setorial da linha média no corredor central e lateral, intersetorial da linha média e defensiva no corredor central e lateral, e setorial da linha defensiva no corredor central e lateral;
- Manutenção do equilíbrio defensivo: igualdade ou superioridade numérica por parte da equipa na zona da bola e fecho/anulação das linhas de passe e espaço interior/entrelinhas, condicionando o adversário a circular a bola por linhas recuadas/circundantes ao bloco defensivo;
- Anulação de ações de ataque da profundidade (resposta a bolas cobertas e descobertas), cruzamentos e zonas de finalização;
- Capacidade de ajuste a alterações momentâneas ou a cenários imprevistos: organização com o ponta de lança ou um ala ultrapassado, por exemplo;
- Atletas chave/referência e ações dos mesmos (caraterísticas e missões técnico-táticas individuais);
- Eventos padrão das equipas adversárias que resultaram em golos sofridos pela equipa em análise;

- Transição defensiva:

- Capacidade de reação à perda da bola (imediata ou não) e comportamentos subsequentes que visam a recuperação imediata da posse de bola (orientação e temporização da circulação/progressão adversária, encurtamento do espaço e anulação das linhas de passe);
- Comportamentos dos atletas mais distantes da bola (Filipe, 2019);
- Capacidade de recuperação e equilíbrio defensiva;
- Zonas vulneráveis + comportamentos a potenciar (Filipe, 2019);
- Atletas chave/referência e ações dos mesmos (caraterísticas e missões técnico-táticas individuais);
- Eventos padrão das equipas adversárias que resultaram em golos sofridos pela equipa em análise;

- Esquemas táticos defensivos (pontapés de canto, livres frontais e laterais. Os restantes esquemas táticos devem ser considerados apenas em situações identificadas como significativas):

- Disposição da equipa: número de atletas na área, na entrada da área e na zona do meio campo (preparação do momento da transição ofensiva);
- Tipo de marcação: zonal, individual ou mista;
- Capacidade de anulação de diferentes orgânicas/variantes adversárias (zona/atletas referência para saída curta/atrasada ou direta para a área), zonas alvo de finalização, arrastamentos de marcações e referências ofensivas adversárias;
- Zonas vulneráveis: em função da orgânica pré-definida ou da disposição criada pelas movimentações adversárias;
- Atletas de menor estatura e/ou com menor capacidade de disputa de lances defensivos (agressividade nos duelos aéreos, por exemplo) (Filipe, 2019);
- Ações/Intervenção do guarda-redes;
- Comportamentos associados à linha zonal, no caso de a marcação ser zonal ou mista (se sobe, mantém o seu posicionamento (Filipe, 2019), se está ajustada/preparada para o tipo de cruzamento (aberto,

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

fechado ou retilíneo), e se é articulada, ou seja, se todos os atletas se comportam de forma idêntica, por norma);

- Atletas chave/referência e ações dos mesmos (caraterísticas e missões técnico-táticas individuais);
- Eventos padrão das equipas adversárias que resultaram em golos sofridos pela equipa em análise;

- Organização ofensiva:

- Encaixe do método de jogo utilizado no método adversário;
- Saída de pressão do guarda-redes de forma longa através de um passe vertical ou curta pelos defesas centrais;
 - Em caso de passe vertical longo devemos constatar a(s) zona(s) alvo, o(s) atleta(s) referência, o que este(s) procura(am) fazer com a bola (manter a posse ou combinar com uma das linhas de passe em apoio ou rotura), e o que os restantes atletas fazem em função do passe longo (dinâmicas de aproximação à 2ª bola) (Filipe, 2019);
 - Em caso de passe curto para os defesas centrais devemos constatar as dinâmicas/movimentações em função do lado de saída da bola, a articulação intersetorial defesas + médios (Filipe, 2019), ou + avançados, assim como as zonas de entrada da bola (ligação com a 1ª fase de construção);
- Durante a 1ª/2ª fase de construção devemos constatar as dinâmicas/movimentações em função do lado da circulação (corredor central ou corredores laterais - referências de saída/construção), as articulações intersetoriais desenvolvidas (desmarcações de apoio, de rotura, arrastamentos provocados), assim como as zonas de entrada da bola (organização coletiva no corredor central e lateral esquerdo e direito, setorial da linha defensiva no corredor central e lateral, intersetorial da linha defensiva e média no corredor central e lateral, setorial da linha média no corredor central e lateral, intersetorial da linha média e ofensiva no corredor central e lateral, e setorial da linha ofensiva no corredor central e lateral);
- Durante a fase de finalização devemos constatar a forma como a mesma é realizada (número de atletas, zonas de finalização), assim como a forma como a equipa chegou até esse momento (se foi por jogo interior através da construção e criação de ações de ataque da profundidade, ou de jogo exterior através de cruzamentos - zona inicial, executantes e zona alvo). É essencial, também, considerar a manutenção do equilíbrio defensivo, ou seja, a preocupação que a equipa tem com este momento (número e tipo de atletas, atletas em vigilância defensiva e zonas vulneráveis);
- Atletas chave/referência e ações dos mesmos (caraterísticas e missões técnico-táticas individuais);
- Eventos padrão da equipa em análise que resultaram em golos marcados;

- Transição ofensiva:

- Mudança de comportamento após a recuperação da posse de bola (reação e atitude);
- Comportamentos realizados no momento da recuperação da posse de bola (tomada de decisão sobre a gestão do ritmo e do método de jogo a utilizar): saída de pressão através do passe vertical longo (contra-ataque), da lateralização do jogo (ataque rápido), de um passe para uma zona recuada no terreno de jogo que vise a manutenção da posse (passe para uma zona de segurança, de forma a iniciar o momento da organização - ataque organizado/posicional), ou de um passe para uma zona ou atleta em específico (Filipe, 2019). Estes comportamentos poderão, também, ser expressos através da segurança, ritmo, linhas de passe e espaços privilegiados pelos atletas durante este momento;
- Comportamentos dos atletas que não estão diretamente envolvidos na ação sobre a bola: verificar se procuram equilibrar a equipa;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Atletas chave/referência e ações dos mesmos (caraterísticas e missões técnico-táticas individuais);
- Eventos padrão da equipa em análise que resultaram em golos marcados;

- Esquemas táticos ofensivos:

- Executantes dos pontapés de canto e dos livres: tipo de saída da bola (curta/atrasada ou direta para a área), de cruzamento/finalização (trajetória da bola aberta, fechada ou retilínea), zonas alvo e tipo de sinal utilizado (Filipe, 2019);
- Número de atletas presentes na área e tipo de movimentações (número de orgânicas/variantes): zona(s) e atleta(s) alvo, existência de bloqueios ou de arrastamentos de marcações, capacidade de anulação de referências defensivas adversárias, agressividade na disputa do jogo aéreo e capacidade de finalização (remate/cabeceamento);
- Número de atletas presentes na entrada da área: funções (remate exterior, ataque da 2ª bola);
- Número de atletas presentes no equilíbrio defensivo da equipa: referências;
- Verificar se têm alguma variante associada ao lançamento de linha lateral no setor ofensivo (lançamento rápido, lançamento/cruzamento direto para a área, para a linha de baliza ou para uma situação de cruzamento ou de finalização): atletas chave (verificar se algum atleta explora a inexistência da lei do fora de jogo neste esquema tático, por exemplo);
- Atletas chave/referência e ações dos mesmos (caraterísticas e missões técnico-táticas individuais);
- Eventos padrão da equipa em análise que resultaram em golos marcados;

Para terminar, encontram-se disponíveis em anexo dois exemplares de relatórios de análise qualitativa de equipas adversárias, divididos em dois modelos distintos, que consideramos representativos da matriz anterior para a elaboração da tarefa (um dos quais na linha da metodologia apresentada anteriormente e outro como modelo/layout alternativo). De referir, no entanto, que procurámos simplificar e reduzir a dimensão dos documentos através da seleção dos pontos críticos e caraterizantes de cada modelo de relatório apresentado:

- Modelo 1: apresentação de um documento escrito, a ser impresso pela equipa técnica, de complemento/suporte à análise qualitativa representada em formato de vídeo (Anexo B - Modelo 1 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias - Relatório escrito; e Anexo C - Modelo 1 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias - Relatório em vídeo);
- Modelo 2: organização dentro de um software específico de apresentação: Microsoft Office: PowerPoint, no qual a análise qualitativa é apresentada através da associação de texto e vídeo em simultâneo (Anexo D - Modelo 2 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias);

Em ambos os modelos consideramos também essencial a apresentação da ficha de jogo, assim como da análise dos sistemas e métodos de jogo;

2.4. Balanço do estágio

Para terminar, iremos apresentar um conjunto de considerações e reflexões que realizámos durante e após o estágio, com o objetivo de realizar um balanço final do mesmo. Para o efeito, decidimos salientar os aspetos chave de cada tópico anterior. Desta forma, de seguida, iremos descrever as informações consideradas relevantes para futura consulta, aplicação e/ou reflexão.

- Um dos aspetos que preparou e acelerou o processo de integração no SLB, nomeadamente no Benfica LAB na área da observação e análise de jogo, foi a profundidade e especificidade com que procurámos apresentar e descrever a entidade acolhedora numa fase preparatória do estágio (história, atualidade e recursos espaciais e estruturais do clube);

- A posição atribuída na estrutura do clube e no organograma do Benfica LAB particularizou positivamente todo o processo de estágio, devido ao facto de a equipa de intervenção não apresentar um analista de jogo efetivo. Por outras palavras, a existência de um contacto direto com a coordenação da área e com a equipa técnica fez com que fossem potenciadas aprendizagens e competências específicas da área, porventura desenvolvidas em menor escala noutro cenário de equipa de intervenção. A salientar:

- Aumento do sentido de responsabilidade e autonomia no trabalho desenvolvido;
- Participação ativa no microciclo de trabalho e potenciação de momentos de partilha de conhecimentos, experiências, vivências e relacionamento interpessoal;
- Aumento da capacidade de organização e produção de trabalho;
- Maior interação com o planeamento, operacionalização e reflexão sobre as diferentes tarefas de estágio, destacando-se a elaboração do relatório de análise qualitativa da própria equipa (análise + edição do documento);
- Aumento do conhecimento efetivo da modalidade (conhecimento geral e termos do processo de treino e competição), da capacidade de observação e análise de jogo (competências e tarefas específicas da função associadas ao estágio e ao estudo de mestrado) e da capacidade e qualidade de produção de trabalho (saída da zona de conforto que provocou um crescimento e enriquecimento pessoal e profissional);

O facto de não existir um analista efetivo na equipa técnica levou a um aumento da proatividade na busca por aspetos positivos e de melhoria na performance enquanto observador e analista de jogo, potenciando assim, ainda mais, a aprendizagem e desenvolvimento de competências. Isto foi atingido através da definição de mecanismos de avaliação e controlo próprios;

- Para uma melhor organização do processo de estágio foi essencial procurar compreender as diferentes etapas, *timings* e mecanismos de avaliação e controlo em vigor, de forma a preparar a operacionalização do trabalho (aliando-a, também, ao trabalho e mecanismos de avaliação e controlo da ESDRM). Neste ponto pretendemos salientar o seguinte:

- O facto de ter existido uma etapa preparatória, permitiu vivenciar um período de adaptação à metodologia de trabalho em vigor no Benfica LAB (para aprendizagem, desenvolvimento e consolidação de competências necessárias para a operacionalização das funções e tarefas de estágio). Em termos organizacionais, este foi um dos aspetos mais significativos para a preparação do estágio;
- A definição de mecanismos de avaliação e controlo próprios revelou-se essencial para o cumprimento dos objetivos de estágio, uma vez que permitiu desenvolver, autonomamente, um conjunto de mecanismos para a sua concretização. Um destes mecanismos foi a criação de um diário de estágio, no qual registámos todos os eventos de estágio considerados relevantes, tais como a autoavaliação da

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

evolução das competências, as aprendizagens, as experiências, as propostas de trabalho, entre outros. Este registo foi, posteriormente, utilizado como suporte à avaliação e controlo do processo de estágio perante o Benfica LAB e a ESDRM, bem como à elaboração do presente relatório;

- Tendo em consideração a equipa de intervenção verificámos os seguintes parâmetros:

- A equipa correspondeu a um escalão (sub-16) no qual já se tinha vivenciado uma época de experiência (durante o período de estágio de licenciatura com funções e tarefas semelhantes). No entanto, foi a primeira vez que se desenvolveu a atividade junto de um plantel com um número significativo de atletas com experiência (entre 1 a 8 épocas) num clube de elite, e em representação regular pela seleção nacional (43,5% do plantel) (consultar tabela 3 - Dados caracterizantes dos atletas da equipa de intervenção). Ocorreu, também, um primeiro contacto com uma equipa técnica vasta e especializada em diferentes áreas;
- Outro aspeto a salientar foi a integração num microciclo tipo de trabalho com diferentes momentos técnicos, alguns dos quais novidade em termos pessoais. Este cenário permitiu desenvolver novas aprendizagens e competências ao nível do planeamento, operacionalização e reflexão sobre o treino, bem como ao nível da competição (consultar o ponto 2.2.4.5. Aprendizagens e competências);

- Tendo em consideração as expectativas desenvolvidas para o estágio, podemos afirmar que o processo no seu todo foi bem-sucedido, uma vez que estas foram atingidas e superadas, a salientar:

- O contexto de estágio promoveu e potenciou experiências e vivências inerentes ao patamar do mesmo (descritas no ponto 2.2.4.6. Experiências e vivências), tais como: desenvolvimento do estágio num contexto com condições de excelência/referência a nível estrutural e organizacional, oportunidade de conviver diariamente com plantéis, equipas técnicas, observadores e analistas de jogo e outros profissionais de renome nacional/internacional, assim como com figuras míticas do futebol português;
- Oportunidade de trabalhar em ambientes competitivos de alto rendimento, de confrontar em jogo diversos clubes de renome nacional/internacional, e a de participar em torneios nacionais, localizados em diversos pontos do país;
- O ambiente/local de trabalho claramente provocou uma saída da zona de conforto, a destacar: a carga horária (realização de inúmeras tarefas em simultâneo e num curto espaço de tempo), a necessidade de existir uma capacidade de adaptação e de aquisição de aprendizagens e competências inerentes à metodologia de trabalho do Benfica LAB, assim como da equipa técnica. Podemos concluir, então, que a qualidade teórico-prática exigida na produção de trabalho, o número de tarefas, os prazos a cumprir, assim como os pedidos pontuais/urgentes, potenciaram a capacidade e a qualidade de produção de trabalho;
- Para além das aprendizagens e competências específicas da área da observação e análise de jogo e da área do treino, o contexto promoveu e potenciou a introdução, desenvolvimento e consolidação de competências de áreas complementares às referidas anteriormente (gestão, fisiologia, fisioterapia, psicologia e nutrição);
- Apesar de não ter sido uma expectativa pensada numa fase inicial, o estágio também permitiu experienciar de uma forma profissional aquilo que é a função do observador e analista de jogo a *full-time*;

- Por sua vez, os objetivos e estratégias de intervenção desenvolvidos permitiram uma melhor organização e orientação conceptual do estágio. Verificámos que, após a integração na entidade acolhedora, era necessário redefinir os objetivos planeados, uma vez que estes últimos eram vagos quanto à sua conceção. Por isso, reforçamos a importância de analisar e refletir acerca dos objetivos, uma vez que o contexto de estágio poderá

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

ter particularidades que influenciem a sua concretização. Para além disso, as estratégias de intervenção devem ser planeadas em simultâneo com os objetivos, com o intuito de potenciar o seu cumprimento. Dito isto, de seguida, iremos realizar uma reflexão sobre os objetivos definidos.

Objetivos pessoais:

- Objetivo 1: existiu um desenvolvimento da própria capacidade de observação e análise de jogo e demais competências técnicas, através da definição das estratégias inerentes a cada parâmetro chave identificado para evolução. A salientar:
 - Observação e análise de jogo “in loco”: notórias melhorias devido ao desenvolvimento da capacidade de identificação e caracterização de sistemas, métodos, momentos, submomentos, ações de jogo, eventos padrão e/ou significativos, estratégias de jogo e de outras sensações e parâmetros gerais de duas equipas em simultâneo. Isto foi atingido através da apreciação ao vivo destes aspetos durante a análise qualitativa coletiva e individual com recurso à memória visual, ao registo notacional e/ou às metodologias criadas: pré-estudo e estudo de mestrado;
 - Observação e análise de jogo “a posteriori”: notórias melhorias devido ao desenvolvimento da capacidade de identificação e caracterização de sistemas, métodos, momentos, submomentos, ações de jogo, eventos padrão e/ou significativos, estratégias de jogo e de outras sensações e parâmetros gerais de duas equipas em simultâneo. Isto foi atingido através da apreciação de forma indireta destes aspetos durante a análise qualitativa coletiva e individual com recurso à memória visual, ao registo notacional e/ou às metodologias criadas: pré-estudo e estudo de mestrado. As aprendizagens inerentes a estes últimos dois pontos visaram a continuação da evolução de aspetos identificados durante a análise SWOT do pré-estágio. Estas aprendizagens, por sua vez, alteraram vários aspetos relacionados com o processo de análise qualitativa pessoal, a salientar: atribuição excessiva de significância aos erros técnicos verificados em jogo (passe errado durante uma organização/transição, por exemplo), assim como aos erros táticos (desvios sem relevância para o jogo, tendo em conta o modelo e/ou estratégia definida para o mesmo);
 - Técnica de filmagem: melhorias significativas no controlo dos planos (adequado ao evento de jogo), da rotação da câmara (em relação ao eixo do x e do y), e da sensibilidade do zoom da câmara (permitindo uma clara perceção da filmagem resultante);
 - Técnicas de edição de vídeo e imagem: desenvolvimento da capacidade de construção de vídeos e imagens de fácil perceção, denotando-se claras melhorias ao nível da organização da tela de apresentação, assim como da edição presente na mesma (marcações, grafismos, legenda/texto e logotipos);
 - Técnicas de manuseamento de outros softwares de apoio à observação e análise: introdução e desenvolvimento de competências relacionadas com o Adobe Premiere, Adobe Photoshop e Datatrax (novidades). Desenvolvimento e consolidação de competências relacionadas com o LongoMatch e Office: Word, Excel e PowerPoint. À exceção do Datatrax, por ser um software de uso particular do SLB, todos os softwares anteriores foram adotados como parte integrante dos mecanismos de trabalho pessoal (existindo, por isso, uma alteração no reportório de ferramentas de trabalho). Por outro lado, não foi possível introduzir e desenvolver competências inerentes aos softwares Sports Analyser e SportsCode, devido ao facto de estes não terem sido aplicados em termos práticos no trabalho de estágio. Para colmatar esta situação propomos a sua consideração

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

na lista de softwares e plataformas específicas que pretendemos adquirir e evoluir em termos técnicos no período pós-estágio;

Para a concretização deste objetivo também contribuíram a interação com a metodologia de trabalho e recursos humanos do Benfica LAB, com a equipa técnica e com os restantes intervenientes da entidade (outras equipas técnicas e demais colaboradores). De forma, a compreender-se com maior pormenor o grau de concretização deste objetivo, remetemos para a consulta do tópico 2.2.4.5. Aprendizagens e competências;

- Objetivo 2: não foi obtido um conhecimento de cariz teórico-prático da metodologia de trabalho inerente ao processo de observação e análise de treino e de jogo do futebol profissional do clube. Apesar de ter sido desenvolvida uma proposta neste sentido era expectável que este objetivo não fosse cumprido, devido ao grau de confidencialidade associado ao futebol profissional do SLB (o que se veio a verificar);
- Objetivo 3: foram desenvolvidas aprendizagens e competências relacionadas com a área de intervenção do treinador. Apesar de nem sempre ter sido possível participar nas reuniões técnicas de planeamento de microciclos, nas reuniões de pré e pós-treino e no planeamento, intervenção e reflexão das diferentes unidades de treino da equipa de juvenis B (como treinador adjunto), foram desenvolvidas inúmeras aprendizagens e competências relacionadas com a área do treino, tais como:
 - Terminologias e especificidade do modelo de treino e de jogo adotado. Este parâmetro também contribuiu para o desenvolvimento de competências relacionadas com a análise de jogo;
 - Noção do papel direto de outras áreas complementares ao treino;
 - Competências relacionadas com o planeamento de exercícios de treino de equipa. Este parâmetro alterou uma característica pessoal, que era a de se pretender desenvolver o máximo de conteúdos possível durante a realização de um exercício. Com isto verificamos que a melhor estratégia é a de procurar sintetizar e distribuir ao longo da época a introdução, desenvolvimento e consolidação dos conteúdos programáticos previstos (adequando-os ao ritmo de aprendizagem do plantel);
 - Competências relacionadas com as opções de planeamento de exercícios para unidades de treino técnico e individualizado: noção dos conteúdos técnico-táticos a potenciar, forma como os podemos integrar em exercícios e dividir por níveis de complexidade;
 - Noção da importância de se realizarem exercícios de cariz analítico para o aperfeiçoamento do gesto técnico e compensação de uma lacuna evidenciada nos atletas das novas gerações (menor prática de atividades que estimulem a sua motricidade);
 - Competências relacionadas com o planeamento e intervenção sobre a competição: estratégia de se utilizarem documentos escritos e com grafismos na parede do balneário, dinâmica inerente à palestra inicial, aquecimento e intervenção em jogo;
 - Competências relacionadas com o feedback em contexto de treino ou de jogo: capacidade de adaptação da qualidade e quantidade de feedback ao escalão em causa (objetividade, linguagem não verbal, adaptação ao nível cognitivo e necessidades dos atletas), *timing*/oportunidade e abrangência do feedback, tipo de intervenção (preocupação com a tomada de decisão dos atletas) e preocupação com o encerramento do ciclo de feedback;
 - Desenvolvimento e consolidação de conhecimentos específicos das variáveis de controlo da carga externa de treino;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Para este crescimento de competências também contribuiu a interação direta com as restantes equipas técnicas em atividade no CFC e nos Pupilos do exército, bem como com a área internacional e a escola de futebol - Estádio do SLB (enquanto treinador adjunto nesta última). De forma, a compreender-se com maior pormenor o grau de concretização deste objetivo, remetemos para a consulta do tópico 2.2.4.5. Aprendizagens e competências;

- Objetivo 4: existiu uma contribuição para o desenvolvimento da área da observação e análise de jogo do clube, através da realização e apresentação de propostas de inovação e/ou modernização. Exemplos: diário de estágio; diário de estudo de mestrado; metodologia de pré-estudo; metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo (estudo de mestrado); relatório de eventos de jogo; melhoria do documento de registo dos locais de filmagem dos jogos realizados. Posteriormente, foi desenvolvida uma proposta de metodologia de trabalho presente no ponto 2.3. Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio), igualmente com o intuito de contribuir para o desenvolvimento da área (do clube e de uma forma geral);
- Objetivo 5: existiu um acesso à oferta formativa relacionada com as áreas da observação e análise de jogo e do treino (oferta interna e externa à entidade acolhedora). Isto foi obtido através de uma das fases da etapa preparatória do estágio, nomeadamente a da formação específica na área de intervenção. Posteriormente, existiu uma integração dos estagiários da área da observação e análise de jogo do Benfica LAB nas diferentes formações internas do clube. A organização e participação ativa no "Sport Science Day 2018: O desenvolvimento do jovem atleta" foi igualmente um momento a considerar para a concretização deste objetivo, assim como para o desenvolvimento de aprendizagens específicas. De forma autónoma, procurámos frequentar formações externas ao contexto relacionadas com as áreas alvo do objetivo (consultar o final do tópico 2.2.4.5. Aprendizagens e competências);
- Objetivo 6: foi introduzida e desenvolvida uma rede de partilha de conhecimentos relacionados com a modalidade. Para o efeito foi desenvolvido um grupo na aplicação Whatsapp com o intuito de existir uma facilitação do processo de comunicação e uma partilha de aprendizagens, experiências, vivências, documentação e demais conteúdos considerados relevantes para a evolução individual/coletiva da área de intervenção. Este foi um aspeto altamente produtivo, uma vez que abriu o debate e a reflexão sobre diversas experiências e vivências oriundas dos contextos socioculturais e académicos existentes no contexto (exemplos: matriz e metodologia de trabalho utilizada para a elaboração de um relatório de análise qualitativa da própria e/ou de equipas adversárias, softwares utilizados para a edição de vídeo e imagem). Este processo de partilha ocorreu, também, pessoalmente;
- Objetivo 7: foi criada e aplicada uma metodologia de cariz teórico-prático, que permitisse a inovação e a criação de um impacto positivo ao nível da competição da equipa de intervenção. Para o efeito foi desenvolvida a metodologia inerente ao estudo de mestrado (consultar o capítulo em questão);
- Objetivo 8: foi desenvolvida uma rede de contactos nas diferentes áreas do treino, interna e externamente ao contexto, nomeadamente nas áreas da observação e análise de jogo, e do treino. Para o efeito existiu uma sensibilização para todas as ligações/relações que pudessem surgir com o desenvolvimento da atividade no contexto. Para a concretização deste objetivo procurámos, também, interagir com áreas e/ou departamentos do clube, distintos da área de intervenção, através da realização de tarefas específicas. Exemplos: filmagem de jogos nos Pupilos do Exército (e fora em contexto de torneio), filmagem e edição das unidades de treino e dos jogos do Elite International Development Program (área internacional), filmagem de formações internas relativas a áreas do treino (formação de psicologia, por exemplo), intervenção enquanto membro da equipa Datatrax (Benfica LAB/DAO) e enquanto treinador adjunto na

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

escola de futebol - Estádio do SLB. Apesar de termos planeado uma métrica mensal para a concretização deste objetivo, esta serviu meramente como referência. Aquilo que contribuiu diretamente para este objetivo foi o leque de experiências pessoais proporcionadas pelo SLB (2.2.4.6. Experiências e vivências). Este objetivo foi atingido, também, devido ao facto de ter sido desenvolvida uma rede de contactos pessoais para além da área de interesse, sendo por isso uma ferramenta útil para o futuro no que à resolução de problemas diz respeito;

- Objetivo 9: não foi criada e aplicada uma ação de formação relacionada com a área da observação e análise de jogo na entidade académica. Apesar de se ter equacionado replicar a parte específica da área da observação e análise do “Sport Science Day 2018” na ESDRM, esta ideia não foi colocada em prática. Esta não avançou devido à falta de planeamento pessoal, pelo que deveria ter sido elaborada uma proposta formal nesse sentido, junto dos responsáveis pela área no SLB e na ESDRM. A proposta formal deveria ter sido composta por: temas, objetivos, população alvo, conteúdos a apresentar e possíveis datas da formação;
- Objetivo 10: concretizou-se a entrada no mercado profissional da área da observação e análise de jogo após a conclusão do estágio. Apesar de não ter ido de encontro às pretensões pessoais, a criação de uma ligação profissional com a equipa do Datatrax e com a área de iniciação do SLB através da integração como treinador adjunto na equipa de Benjamins A (sub-11), irá permitir o desenvolvimento de aprendizagens e competências que servirão de enriquecimento pessoal e profissional. Estas ligações profissionais irão potenciar uma eventual transição para a área de interesse;

Objetivos a atingir junto da população alvo - Formativos:

- Objetivo 1: existiu um desenvolvimento e potenciação dos atletas da equipa com o intuito de atingirem a equipa principal, dando-se seguimento ao processo de especialização contínua do futebol de formação do SLB. A concretização deste objetivo poderá ser medida pelos seguintes aspetos: integração de atletas nas opções técnicas, em situação de treino e de jogo, da equipa de juvenis A (sub-17) do clube; transição de $\approx 87\%$ do plantel para o escalão de juvenis A da época seguinte (estando identificados mais de 3 atletas com elevado potencial para atingir a equipa principal do clube);
- Objetivo 2: o objetivo foi atingido na seguinte medida: foram integrados 11 atletas do plantel nas opções da seleção nacional de sub-16 durante a época (numa das convocatórias foi obtida a conquista do torneio de “Montaigu”); foram integrados 2 atletas nas opções da seleção nacional de sub-17 durante o Euro 2018; das 7 convocatórias realizadas ao longo da época o SLB superiorizou-se, em termos do número de atletas convocados em relação aos restantes clubes, em 5 convocatórias;

Objetivos a atingir junto da população alvo - Competitivos:

- Objetivo 1: não foi possível conquistar o campeonato distrital de Lisboa - Divisão de honra - Juniores B (16/17 anos). Apesar deste objetivo não ter sido concretizado podemos salientar o facto de a equipa ter tido um nível elevado de evolução e rendimento ao longo desta competição. Podemos medir este sucesso pelo facto de a equipa ter realizado 27 jogos consecutivos sem derrotas, ter sido a equipa mais concretizadora e a segunda menos batida em termos de golos, tendo perdido a liderança da prova a 3 jornadas do fim. Por outro lado, constatámos que o nível competitivo deste campeonato relevou-se desnivelado, sendo um dos indicadores o facto de a equipa ter apresentado resultados com uma diferença de, pelo menos, 4 golos em relação às equipas adversárias em 22 jogos (num total de 30). Consideramos, por isso, a necessidade de existir uma participação em momentos de maior competitividade. Isto poderá ser atingido através da reformulação dos quadros competitivos para clubes do nível do SLB, da

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

participação num maior número de torneios internacionais, e, se possível, na integração do escalão no campeonato nacional de juvenis A (sub-17) como equipa B;

- Objetivo 2: não foi possível conquistar todos os torneios nacionais e internacionais onde a equipa esteve envolvida, no entanto, consideramos que o saldo foi bastante positivo, tendo em consideração os cenários competitivos encontrados (principalmente ao nível dos torneios internacionais). Indo de encontro à ideia apresentada no objetivo anterior, consideramos que, face à realidade do campeonato no qual a equipa de juvenis B participou, este poderá ser um meio para estimular competitivamente a mesma;
- Constatámos que foi criada uma ligação cordial com a entidade acolhedora, assim como com todos os seus intervenientes através da postura e compromisso pessoais;
- Concluído o estágio foi possível verificar que existiu um cumprimento integral de todas as tarefas dentro dos prazos estabelecidos. Isto deveu-se a um aumento da capacidade de produção de trabalho provocada pela realidade do contexto;
- Um dos aspetos a salientar foi o facto de termos aplicado a solução desenvolvida no balanço de pré-estágio, relacionada com o objetivo 1 deste capítulo. Esta consistia na criação de um microciclo de trabalho onde deveriam ser enquadradas todas as tarefas e períodos de execução das mesmas. Por sua vez, a aplicação desta solução possibilitou uma melhor organização pessoal do trabalho de estágio;
- O nível de exigência do contexto esteve na génese da evolução pessoal enquanto aspirante a profissional da área, tendo existido uma aumento do repertório de competências em relação ao estado inicial;
- O facto de termos procurado descrever as aprendizagens, competências, experiência e vivências de estágio em pontos específicos, permitiu uma facilitação da posterior consulta e reflexão sobre o capítulo do estágio;
- Após a realização do estágio, consideramos que uma das principais competências do observador e analista de jogo é o conhecimento do jogo de futebol propriamente dito, isto é, ter o conhecimento e a capacidade de interpretar e operacionalizar o jogo, tanto ao nível do processo de treino como de competição (saber desempenhar a função de treinador). Para o desenvolvimento desta competência teórica é fundamental existir uma aliança entre a vertente académica e a experiência prática de campo. Por isso, numa fase inicial da carreira, sugerimos que, quem ambicione desempenhar a função de observador e analista de jogo, deva ingressar num curso do ensino superior na área do treino, assim como num contexto prático enquanto treinador principal ou adjunto (devendo o mesmo ser adequado ao nível de conhecimentos teórico-práticos e necessidades individuais). Esta etapa fará com que se possa experienciar, de forma direta e/ou indireta, aquilo que é o planeamento, operacionalização e reflexão sobre os diferentes domínios e conteúdos técnicos, táticos, físicos e psicológicos da modalidade. Consideramos, igualmente, que o desempenho de diferentes funções e tarefas na área do treino, tais como o treino de guarda-redes, a preparação física, e até a própria área da observação e análise de jogo, é uma estratégia de potenciação daquilo que é o *know-how* sobre o jogo de futebol. Por isso, um dos principais erros que se podem cometer ao longo da carreira é abdicar de estar ligado ao processo de treino, uma vez que é a interação prática com a modalidade que irá gerar aprendizagens, experiências e, consequentemente, competências essenciais para o desempenho da função de observador e analista de jogo. Desta forma, uma interação com o jogo maioritariamente centrada na vertente teórica ou no trabalho de escritório (visualização de jogos de forma indireta, por exemplo) não é suficiente para gerar competências específicas para a área. Foi com este raciocínio que procurámos definir o objetivo pessoal de estágio número 3, que focou a aquisição, desenvolvimento e consolidação de competências referentes à área de intervenção do treinador (daí a importância de ter existido uma intervenção específica na área do treino);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Outra ideia igualmente reforçada após a realização do estágio foi a de que o trabalho da área da observação e análise de jogo deve ser desenvolvido como um complemento ao trabalho do treinador e da restante equipa técnica. Isto é, o trabalho do analista deve ir de encontro às expectativas, necessidades técnicas e à metodologia de trabalho do treinador principal;
- Um dos pontos chave do processo de estágio foi a mobilização das aprendizagens e competências desenvolvidas para a construção de uma proposta de metodologia de trabalho (2.3. Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio);
- Como aspetos de melhoria identificámos os seguintes:
 - Necessidade de continuar a apostar num desenvolvimento de conhecimentos inerentes ao futebol de 7 e 9. Acreditamos que para compreender ainda melhor o processo de treino e de competição do futebol 11 seja necessária a melhoria desta base teórico-prática (algo verificado em termos pessoais);
 - Deveria ter existido uma melhor organização pessoal em termos do arquivo da documentação de estágio. Isto é, no final do estágio, com a elaboração do balanço anual de atividades, verificámos que esta situação provocou um aumento da dificuldade da tarefa, nomeadamente na contabilização do trabalho produzido. Desta forma, em situações futuras deverá existir uma preocupação com este parâmetro desde o início;
 - A elaboração das categorizações das unidades de treino de equipa foi uma tarefa planeada no microciclo de trabalho adotado, nomeadamente após cada unidade de treino ou, como alternativa, durante o dia de sábado. Apesar deste planeamento, não conseguimos concretizar a sua elaboração de forma regular, pelo que esta tarefa se acumulou até ao final do estágio. Como solução para situações futuras propomos a rentabilização da estratégia de organização e agrupamento de todos os exercícios num único ficheiro, dividindo os mesmos por taxonomias. Esta estratégia teria como objetivo facilitar o processo de criação e/ou edição de exercícios com objetivo(s), conteúdo(s) ou orgânicas semelhantes (reduzindo a complexidade e demora da elaboração da tarefa);
 - À semelhança da situação verificada no pré-estágio, não existiu uma melhoria da capacidade intrínseca de síntese da informação reportada em documentos escritos. Para além disso, ao longo do estágio, verificámos que não foi colocada em prática (de forma regular) a estratégia desenvolvida, no final do pré-estágio, para sintetizar os documentos produzidos: a definição de parâmetros de formatação para os documentos. Desta forma, com a operacionalização desta estratégia concluímos que esta era demasiado vaga quanto à sua conceção, por isso, procurou-se recriar a mesma numa nova proposta - o desenvolvimento de uma matriz geral de produção de documentos, composta pelos seguintes pontos:
 - Tópicos a abordar no documento;
 - Atribuição de um grau de importância a cada um dos tópicos;
 - Especificidade com que cada tópico deverá ser desenvolvido em função do grau de importância atribuído (quantidade de subtópicos e conteúdos de cada um);
 - Número máximo de páginas a despendar para cada um.

3. Parte III - Estudo

3.1. Introdução

No âmbito do estágio académico/curricular do mestrado em desporto com especialização em treino desportiva - futebol, da Escola Superior de Desporto de Rio Maior, foi realizado, para um dos momentos de avaliação do mesmo, a construção de um estudo de aplicação teórico-prática no contexto de estágio, que visasse o desenvolvimento de uma temática da área de interesse pessoal. O estudo em causa tem como tema a: “Análise da performance da própria equipa, proposta de metodologia para intervenção ao intervalo”. Um dos motivos pelos quais se optou pela temática anteriormente mencionada foi o facto de a área da observação e análise de jogo, nomeadamente a função de analista de futebol, ser a área de interesse pessoal e a meta a atingir em termos profissionais.

Durante o período de pré-estágio foi criada, desenvolvida e apresentada a ideia base do estudo a aplicar no estágio, através do desenvolvimento e aperfeiçoamento do sistema de observação criado na unidade curricular de observação e análise no treino e na competição da ESDRM. Este, por sua vez, resultou na seguinte ideia: “Identificação de padrões técnico-táticos ofensivos que resultam em ações de finalização e de padrões que não resultam”. No entanto, com o enquadramento no estágio, a ideia anterior foi substituída pelo presente estudo, devido, principalmente, aos seguintes fatores:

- Vontade de procurar introduzir, desenvolver e consolidar aprendizagens e competências relacionadas com a vertente prática da área da observação e análise de jogo, tendo em vista a saída do plano teórico e da zona de conforto (aspeto relacionado com os objetivos pessoais 1 e 7 do estágio);
- Vontade de implementar uma metodologia, junto da equipa em causa, que permitisse criar um impacto positivo ao nível do processo de competição (em termos do planeamento e operacionalização do mesmo, durante um período do jogo que pode influenciar o resultado final, visando a contribuição para a concretização dos objetivos formativos e competitivos da equipa de intervenção, assim como a importância da área da observação e análise de jogo neste momento). Para Méndez (2018), o analista deverá fornecer informações e soluções, durante o intervalo, que permitam ao treinador ter uma intervenção eficaz sobre o jogo;
- Vontade de promover o trabalho desenvolvido na área da observação e análise de jogo enquanto estagiário do SLB e aluno da ESDRM (procurar inovar no contexto).

Para além disso, uma das propostas de inovação e/ou modernização desenvolvidas no estágio foi a criação e desenvolvimento de uma metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo, a partir da utilização da opção de “captura falsa” do software LongoMatch. Esta ferramenta, por sua vez, foi apresentada com o objetivo de facilitar a elaboração da análise qualitativa e quantitativa da própria equipa. Posteriormente, o desenvolvimento desta proposta deu origem ao presente estudo, pelo que a denominámos por metodologia de pré-estudo.

Com o intuito de facilitar a visualização e a compreensão da operacionalização da metodologia de estudo de mestrado, iremos apresentar, na figura seguinte, o esquema inicial da mesma.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

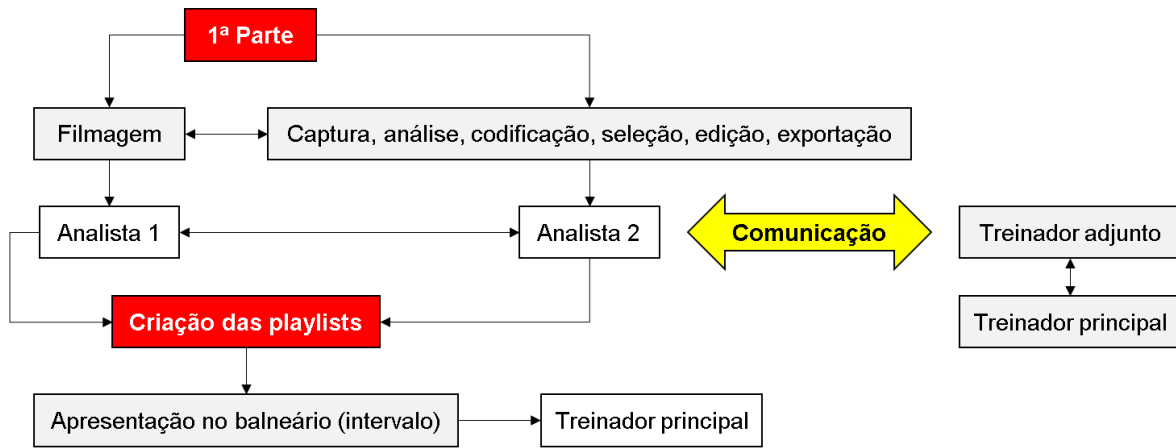


Figura 19 - Esquema inicial da operacionalização da metodologia de estudo

Como podemos verificar pela figura anterior, idealizámos a metodologia da seguinte forma:

- Processo centrado na análise qualitativa da própria equipa durante a 1ª parte, que teria como resultado a construção de uma apresentação referente à mesma, a realizar durante o intervalo (sob a forma de vídeo);
- Durante a 1ª parte, iríamos associar a tarefa de filmagem de jogo a uma análise e codificação ao vivo do mesmo;
- A tarefa de filmagem ficaria ao encargo de um analista (1), enquanto que a tarefa de análise e codificação de jogo ficaria ao encargo de um segundo analista (2);
- A tarefa de codificação teria por base uma análise qualitativa “in loco” da performance da própria equipa, tanto em termos coletivos, como individuais (realizada pelo analista 2);
- Para a criação das *playlists* resultantes do processo de observação e análise, o analista 2 teria como auxílio a comunicação com o treinador adjunto presente no banco de suplentes, de forma a analisar e a selecionar os eventos de jogo padrão/significativos a apresentar ao intervalo. Durante este processo, o treinador adjunto iria realizar o registo dos eventos selecionados;
- A apresentação no balneário seria controlada pelo analista 2 em termos do manuseamento dos equipamentos/materiais, e a apresentação seria realizada pelo treinador principal (intervenção propriamente dita junto do plantel).

Em termos estruturais, o presente estudo encontra-se dividido da seguinte forma:

- Revisão da literatura: onde serão apresentadas referências bibliográficas de enquadramento/suporte;
- Objetivos de estudo: onde serão apresentados com maior profundidade os objetivos e estratégias associados ao estudo;
- Metodologia: onde serão apresentadas as várias etapas e procedimentos que constituíram a elaboração teórico-prática do estudo até ao desenvolvimento do protocolo final;
- Balanço do estudo: onde serão apresentadas de forma suscita as reflexões e considerações retiradas durante e após a definição do estudo.

Como referimos anteriormente, a aplicação do estudo permitiu a criação de um protocolo final, que foi testado e reavaliado no decorrer do Torneio Lopes da Silva 2019, juntamente com a equipa técnica da seleção de iniciados (sub-14) da Associação de Futebol de Santarém (Anexo J - Aplicação teste do protocolo final). De referir, que o protocolo em causa será sempre alvo de adaptação em função do contexto ou das necessidades do mesmo.

Com este estudo, para além de se colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o 1º ano de mestrado e o processo de estágio, procurámos, também, explorar uma temática que visasse/potenciasse a profissionalização, desenvolvimento e promoção da função do observador e analista de futebol.

3.2. Revisão da literatura

3.2.1. Jogos desportivos coletivos

Os jogos desportivos coletivos podem ser classificados segundo um sistema de interação global (Parlebas, 2001). O princípio da classificação proposto pelo autor consiste em considerar uma determinada situação motora como um sistema interativo entre um indivíduo e o envolvimento, e entre outros eventuais participantes. O conceito de incerteza é o fator chave presente no sistema. Isto é, a incerteza está associada a 3 critérios: incerteza precedente do envolvimento físico, da interação praxica com o(s) companheiro(s) (comunicação-motora), e da interação praxica contra adversários (contra-comunicação). A relação entre os critérios depende da situação, idade e grau de treino dos atletas (Parlebas, 2001). Os atletas devem interpretar a informação recebida pelo meio e pelas interações como oportunidades de ação, onde devem emergir comportamentos inerentes às suas experiências pessoais. A diversidade de relações faz com que os constrangimentos estejam em constante mudança, logo as oportunidades de ação também o estão. Desta forma, o rendimento individual pode associar-se à capacidade de identificação das oportunidades e ação em conformidade, num curto espaço de tempo (Vilar, Araújo, Davids & Button, 2012). Sarmento (2012) reforça que estas condicionantes exigem que cada atleta se adapte e coordene as suas ações em função do contexto. Do ponto de vista coletivo as equipas organizam-se como superorganismos (Gama, Dias, Couceiro & Vaz, 2017), ou seja, o seu rendimento vai depender da forma como as mesmas se coordenam entre si para atingir o objetivo do jogo, e como evitam que o adversário também o faça (Vilar et al., 2012).

Segundo Parlebas (2001), o futebol é classificado como uma prática desportiva sem incerteza do envolvimento físico (terreno e leis de jogo definidas), e composta por uma interação sociomotora com companheiros e com adversários. Por outras palavras, existe uma cooperação com companheiros e uma confrontação com adversários num meio estável, levando à origem de uma modalidade extremamente estandardizada (dominada por antagonismo, decisão, estratégia e finta) (Parlebas, 2001). O futebol desenvolve-se em contextos de elevada complexidade e imprevisibilidade, intrínseca e extrinsecamente, logo é possível considerá-lo como um sistema dinâmico, onde podemos incluir as relações entre os atletas (Carneiro, 2018). Isto é, face às características apresentadas, podemos afirmar que o futebol integra a categoria de jogo desportivo coletivo.

3.2.2. O jogo de futebol

Atualmente o futebol apresenta-se inequivocamente como o jogo desportivo coletivo mais mediático e entusiástico a nível mundial. A sua identidade e natureza intrinsecamente atrativa, envolve direta e indiretamente milhões de pessoas. Isto torna-o num elemento expressivo a nível cultural e com impacto na sociedade, manifestando-se nas mais diversas vertentes e domínios que esta comporta (Almeida, 2014).

O futebol é um jogo de cooperação e oposição, onde as equipas formam duas entidades coletivas que, planificam e coordenam as suas ações para agir uma contra a outra, cujos comportamentos são influenciados pelas relações antagónicas de ataque-defesa (Castelo, 2009). Por outras palavras, “o jogo desenvolve-se em situações de natureza problemática e contextual, em que o desempenho motor dos jogadores está

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

estritamente relacionado com a capacidade de estes responderem, de forma eficaz, às constantes modificações situacionais que se desenvolvem à sua volta.” (Castelo & Matos, 2009, p. 24).

De uma forma geral, o jogo de futebol é organizado, no entanto, o seu conteúdo é imprevisível, e por vezes aleatório, uma vez que não é possível prever a sequência de todas as ações. A infinidade de sequências torna a sua replicação em contexto de treino quase impossível (Garganta & Gréhaigne, 1999).

Segundo Castelo (2009) o jogo de futebol encontra-se dividido em seis subsistemas: o cultural (finalidade, intenção, objetivo e leis de jogo), o estrutural (racionalização do espaço de jogo e das missões táticas dos jogadores), o metodológico (métodos de jogo ofensivo e defensivo), o relacional (princípios de jogo ofensivo e defensivo), o tático-estratégico (ações individuais e coletivas ofensivas e defensivas) e o estratégico-tático (planificação conceptual, estratégica e tática).

3.2.3. Observação e análise de jogo no futebol

3.2.3.1. Conceito

O futebol há muito tempo que deixou de ser apenas um jogo. Por isso mesmo, atualmente esta modalidade apresenta o estatuto de atividade profissional altamente remunerada, com crescente interesse comercial, político e social (Silva et al., 2011). Estes fatores levam a que a obtenção de sucesso seja imprescindível. A necessidade de se jogar ao mais alto nível requer que as equipas técnicas e clubes se dotem dos melhores meios existentes para esse efeito (Carling, 2001). Para isso, é necessária a obtenção de informação objetiva e precisa sobre as performances dos atletas em competição (García, 2000).

O futebol apresenta como característica distintiva uma realidade complexa, onde o comportamento individual e coletivo da equipa necessitam de uma constante interpretação e análise (Clemente, Couceiro, Martins, Figueiredo & Mendes, 2014). Isto poderá ser concretizado através da utilização dos mais diversos auxiliares de memória, que vão desde o papel e caneta até aos mais sofisticados softwares (Franks, McGarry & Hanvey, 1999). Esta tarefa possibilita a identificação de variáveis que condicionam a performance das equipas e dos atletas (Lago, 2009). Por outras palavras, a observação e análise do jogo é uma etapa fundamental no processo de preparação do treino e da competição, à semelhança de outros jogos desportivos coletivos (Moutinho, 1991). Através da análise da performance de treinos e/ou de competições anteriores é possível antecipar e recriar cenários previsíveis no futuro (McGarry, Anderson, Wallace, Hughes & Franks, 2002). Dito isto, a associação entre a observação e análise de jogo e o futebol justifica-se pela importância e necessidade de se compreenderem os padrões comportamentais relativos à modalidade, assim como apetrechar os diferentes níveis de planeamento com informação, que vise o aumento do rendimento individual e coletivo da equipa (Hughes & Franks, 2005).

Segundo Franks e Godman (1986) a área da observação e análise abrange três fases distintas no seu processo: observação dos acontecimentos (eventos), a notação/registo dos dados e a sua interpretação. Já Vásquez (2012), refere que este processo pode ser realizado através de 4 tipos de análise (tabela 8).

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Tabela 8 - Tipos de análise, adaptado de Vásquez (2012)

Tipos	Caraterísticas	Limitações
Análise visual	É considerada a mais antiga e simples forma de análise de jogo em futebol. Baseia-se na capacidade, experiência e memória do analista, treinador ou investigador.	Consiste num modo de análise subjetiva influenciado pela perspetiva, perceções e caraterísticas individuais do observador. A fiabilidade da análise é reduzida, devido à não utilização de meios e métodos específicos para o registo de eventos de jogo.
Análise notacional	Em comparação com a análise visual, esta é menos dependente da capacidade de memória do observador. Baseia-se na anotação manual, em tempo real, (lápiz e papel), de eventos de jogos, para uma posterior análise e revisão mais detalhada.	À semelhança da análise visual, esta é realizada em tempo real, o que pode comprometer a validade e precisão da informação registada.
Análise em vídeo	É baseada numa análise de jogo a partir de uma gravação prévia do jogo. Esta forma de análise possibilita visualizar várias vezes os principais eventos de jogo, pelo que permite levar a cabo uma análise mais objetiva, precisa e fiável por parte do observador. A gravação dos eventos do jogo, uma vez analisados e codificados, podem ser utilizados como uma fonte de informação para os atletas.	Em alguns casos, a edição prévia do vídeo do jogo em diferentes categorias de eventos de jogo, pode resultar num meio pouco flexível e linear. Este procedimento pode levar o observador a ver sequências descontextualizadas da natureza do jogo.
Análise baseada na tecnologia informática	É a forma mais avançada, precisa e objetiva de analisar o jogo, uma vez que permite obter informação sobre o mesmo de natureza qualitativa e quantitativa. Permite ainda o armazenamento de quantidades consideráveis de informação, assim como uma fácil organização e recuperação da mesma por parte do observador. Esta baseia-se numa gravação do jogo e posterior visualização do mesmo num software especificamente configurado para analisar os principais fatores que influenciam o rendimento de uma equipa e/ou atleta.	Requer uma aprendizagem e adaptação ao software por parte do analista. O aproveitamento dos recursos que este tipo de tecnologias oferecem depende da capacidade do observador para analisar e identificar aspetos relevantes do jogo, assim como para interpretar a informação obtida.

3.2.3.2. Vertentes da área

Para Silva, Castelo e Santos (2011) a análise de jogo pode ser dividida em duas vertentes distintas: a análise da própria equipa e a análise de equipas adversárias. Pedreño (2014) acrescenta que também devemos considerar a análise individual de jogadores (prospecção).

Para Méndez (2018) a análise da própria equipa é uma ferramenta de avaliação que permite ao treinador verificar, de forma sustentada, o grau de aquisição do modelo de jogo por parte dos seus jogadores (em termos coletivos e individuais). Pedreño (2014) reforça que este tipo de análise deve identificar erros a corrigir e virtudes a potenciar na forma de jogar da equipa. Segundo Méndez (2018), a análise da própria equipa deve, por isso, ser sustentada no conhecimento do clube, da equipa técnica, do plantel e do modelo de jogo. Resumidamente, para Pedreño (2014), a análise da própria equipa deve apresentar os seguintes parâmetros:

- Análise da competição;
- Análise dos comportamentos técnico-táticos da equipa e dos atletas no treino e na competição;
- Avaliação e análise do rendimento físico e psicológico;
- Avaliação e análise do processo de treino em termos operacionais (equipa técnica).

Para Castelo (2004), a observação e análise de equipas adversárias é uma das vertentes mais importantes da área. Esta vertente permite conhecer as equipas adversárias através da análise e identificação dos seus pontos fortes e fracos. O conhecimento dos mesmos irá aproximar-nos da vitória (Pedreño, 2014). No entanto, conhecer as equipas adversárias não deve ser confundido com a adaptação integral às mesmas (nem submeter-se às suas características). Segundo Castelo (2004) vários treinadores não implementam qualquer alteração na funcionalidade geral e específica das suas equipas, uma vez que procuram reforçar os padrões de eficácia atingidos até então, evitando modificações que comprometam a mesma. Por outro lado, existem treinadores que procuram outra abordagem, ou seja, elaboram soluções que visam a adaptação da própria equipa às equipas adversárias. Com isto procuram criar condições favoráveis para o sucesso. Resumidamente, para Pedreño (2014), a análise de equipas adversárias deve apresentar os seguintes parâmetros:

- Análise do sistema de jogo mais utilizado e das suas variantes;
- Análise da dinâmica do jogo, assente nos momentos de jogo da fase defensiva ofensiva:
 - Organização setorial (comportamentos padrão intra e intersetoriais);
- Identificação de aspetos positivos (a anular) e fracos (a explorar);
- Avaliação e análise do plantel adversário através da recolha das seguintes informações: dados biográficos, informação qualitativa e quantitativa individual, indicadores de rendimento físico, entre outros;
- Definição do plano tático-estratégico semanal.

Por último, iremos considerar a análise individual/prospecção de jogadores. Esta vertente da análise é fundamental para antecipar futuras necessidades na construção e modelação do plantel. Por isso, deve existir a definição de uma base sólida de jogadores referenciados, que possam a qualquer momento integrar o clube, correspondendo a determinadas características necessárias (Pedreño, 2014). Resumidamente, para este autor, a análise individual/prospecção deve apresentar os seguintes parâmetros:

- Conhecimento do mercado de transferências de jogadores;
- Análise de jogadores que sejam potenciais contratações;
- Edição de relatórios de vídeo e/ou escritos sobre os jogadores a apresentar ao treinador e/ou coordenador do clube.

3.2.3.3. Importância da área

Atualmente, para Caneiro (2018), a observação e análise de jogo é uma ferramenta imprescindível para o controlo, avaliação e reorganização do processo de treino e de competição. A recolha, registo, armazenamento e tratamento de dados, através da análise dos comportamentos e ações dos atletas ou das equipas, é cada vez mais determinante na otimização do rendimento dos mesmos. Ventura (2013) acrescenta que o trabalho do analista de futebol é fundamental para qualquer equipa técnica, tanto em jogo como em treino. Wright, Atkins, Jones e Todd (2013) defendem que durante um jogo existem inúmeros aspetos contextuais, que podem influenciar e limitar a capacidade de observação, análise e recuperação de momentos chave por parte de um treinador. Os mesmos autores afirmam que um treinador apenas é capaz de reter entre 30% a 50% dos acontecimentos chave de um jogo. Além disso, Pedreño (2014) concluiu que a capacidade de observação e análise dos treinadores é limitada pelo campo visual restringido, pelo posicionamento desfavorável (visão do jogo), pela limitação da memória humana, pelo efeito das emoções e pela parcialidade (efeito Halo). Por outras palavras, o analista é responsável por dar soluções eficientes às fragilidades anteriormente mencionadas. Para Mendes (2016), a importância do trabalho do analista de futebol remete-se para o sentido que o mesmo atribui ao ciclo de treino-competição. Isto é, a função que o mesmo desempenha dentro da equipa técnica é decisiva no que diz respeito à seleção de conteúdos/informações a desenvolver e a replicar no processo de treino e de competição, tal como a figura seguinte ilustra.

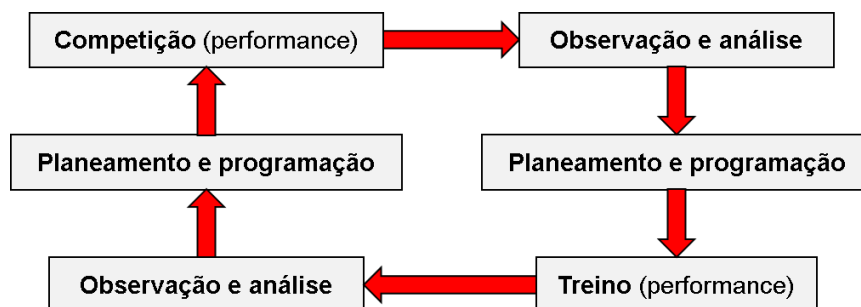


Figura 20 - Processos inerentes ao futebol adaptado de Mendes (2016, p. 40)

Tal como podemos verificar pela figura 20, o analista de jogo é responsável por observar e analisar a competição, nomeadamente a performance da própria equipa. De seguida, essas informações devem ser reportadas à equipa técnica, que as deverá utilizar para o planeamento do processo de treino. Por sua vez, o analista irá realizar uma observação e análise do treino, que resultará em informações a utilizar durante o planeamento e programação da competição (criando-se assim um ciclo de trabalho semanal).

Por conseguinte, o parâmetro mais importante que os treinadores entrevistados por Silva et al. (2011) consideraram foi o do recurso à informação extraída da análise de jogo para aferir sobre a operacionalização da forma de jogar. A análise de jogo permite que os treinadores possam reconhecer os aspetos que devem ser desenvolvidos ou consolidados, levando a uma planificação e organização do treino em redor de conteúdos mais objetivos e específicos (Sampaio, 1999). Como consequência, os atletas envolvidos serão apetrechados de informação sobre a sua própria performance, que influenciará a sua aprendizagem (Godinho, 2002).

Segundo Méndez (2018), o trabalho da análise de jogo está totalmente relacionado com o do treinador principal. Desta forma, de seguida, iremos apresentar e descrever diversos testemunhos de treinadores sobre a questão da importância e impacto que a área da observação e análise de jogo tem para os seus processos

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

de trabalho (treino + competição). Para o efeito, iremos mencionar os seus nomes, o seu enquadramento profissional no momento da intervenção (função, clube e época), contexto em que realizaram a sua intervenção e a citação propriamente dita sobre a área. As citações em causa foram organizadas cronologicamente.

- Carlos Carvalhal: coordenador técnico do Shabab Al-Ahli Dubai (2013/2014). Citação do seu livro "Entre Linhas": "Com a densidade de jogos que existe hoje em dia, e com a proximidade temporal entre eles, se não existir um bom departamento de análise, o treinador tem um grande problema pela frente". "Nas minhas equipas técnicas nunca abdiquei de um elemento da minha inteira confiança para liderar este processo importantíssimo da análise de jogo" (Carvalhal, 2014, p. 121);

- Rui Vitória: treinador principal do SL Benfica (época 2018/2019). Aula lecionada na Faculdade de Motricidade Humana, no âmbito da preparação realizada para o jogo "PAOK x SL Benfica" - 2ª mão do play-off da Liga dos Campeões da UEFA (reportada numa notícia do jornal "A Bola"): "Era um jogo decisivo que valia uma série de milhões de euros (43 milhões de €). Uma época estava em causa. Agarrámo-nos ao relatório: equipa, perfil do treinador adversário, tipo de finalização do adversário, características do plantel, análise de sistemas de jogo, alterações dos últimos 3 jogos, pontos fortes e fracos, ofensivos e defensivos, tipo de estratégia. Até que chegámos à equipa provável. Jogou a que prevíamos. Depois passámos à esquematização. Tudo isto feito por uma equipa que observa jogos e faz um relatório dentro do modelo que pretendo." "Na TV pensamos que é tudo por acaso, mas não" (Vitória, 2018, p. 11);

- João Aroso: treinador principal do SC Braga B (época 2017/2018). Apresentação realizada durante o período da tarde do evento "Sport Science Day 2018": "Esta é uma área que de facto tem crescido muito nos últimos anos. Traz um aporte muito grande aos treinadores do ponto de vista do conhecimento da própria equipa e do adversário, e consequentemente também aos jogadores". "Quando se trata de trabalhar com jovens jogadores, a observação e análise de jogo é muito importante na medida em que nos dá a oportunidade de olhar com os miúdos para o jogo, para o nosso processo, para a nossa forma de jogar, discutirmos o que fizemos bem e o que temos de corrigir coletivamente e individualmente". "Na minha opinião, o observador e analista tem um trabalho exaustivo, até mais do que o do treinador" (Aroso, 2018);

- Bruno Lage: treinador principal do SL Benfica (época 2018/2019). Conferência de imprensa de antevisão do jogo "Vitória SC x SL Benfica" da 18ª jornada da Liga NOS. Questão sobre a preparação do jogo em causa: "Quem acredita que é no treino que se trabalha as ideias e se faz evoluir o jogador e a equipa, sabe que nada se muda em 2 treinos. Mas, acredito que muito do trabalho tenha sido feito através da visualização de imagens e vídeos, e da correção de determinadas situações. Como sabem, estamos num processo de renovação e a tentar passar do 1+4+3+3 para o 1+4+4+2. Como é que se faz isso? É simples. Tentar treinar o máximo possível sem criar desgaste, havendo, por isso, muito recurso ao vídeo. Neste caso até se torna mais fácil, porque simultaneamente fazemos a abordagem da nossa equipa e a análise ao comportamento do adversário. Passámos o dia de hoje a analisar a equipa, e já passámos algumas informações aos jogadores.";

- Bruno Lage: treinador principal do SL Benfica (época 2018/2019). Conferência de imprensa após o jogo "CD Aves x SL Benfica" da 22ª jornada da Liga NOS. Questão sobre as opções técnicas tomadas, nomeadamente para contrariar a linha defensiva de cinco elementos da equipa adversária: "O que procurei? Temos de observar o adversário e perceber que espaço oferece.";

- Sérgio Conceição: treinador principal do FC Porto (época 2018/2019). Conferência de imprensa de antevisão do jogo "CD Tondela x FC Porto" da 23ª jornada da Liga NOS. Questão sobre a preparação do jogo em causa: "Nós percebemos as características dos adversários. Temos um departamento fantástico, que faz a análise e

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

a observação desses mesmos adversários, e percebemos quais são as características da equipa do Tondela. Sabemos com o que contamos amanhã, por isso nesse sentido não há surpresa.”;

3.2.3.4. O observador e analista

A função dentro da equipa técnica que corresponde à análise de jogo é o observador e analista de jogo (Wright, Atkins, Jones & Todd, 2013). O analista de futebol é um profissional responsável pela análise da própria equipa e das equipas adversárias (Pedreño, 2014). Para Sánchez (2015) o analista de futebol é o responsável pela dissociação entre os conceitos “ver” (dirigir a vista/olhar para um determinado objeto) e “observar e analisar” (examinar algo com atenção e propósito). O mesmo autor reforça ainda que, os analistas vivem, estudam e analisam o jogo de futebol como nenhum outro profissional na área, daí a área da observação e análise ser o seu domínio. Desta forma, é fundamental compreendermos a distinção entre os termos “ver futebol” e “observar e analisar futebol”. Para o efeito, Pedreño (2014), salienta o seguinte:

Tabela 9 - Exemplo de diferença entre “ver” e “observar e analisar” futebol, adaptado de Pedreño (2014)

Ver futebol	Observar e analisar futebol
- Atleta que está em posse de bola e as ações que realizada com a mesma; - Atleta que executa os esquemas táticos; - Juízo de valor sobre o resultado das ações técnico-táticas.	- Análise da disposição e das missões coletivas e individuais nos esquemas táticos; - Interligação entre os atletas, observar e analisar as zonas fortes em detrimento da bola; - Zona da bola, analisar o lado mais fraco do adversário, a ocupação dos espaços; - Tomada de decisão dos atletas, procurar interpretar o processo e não apenas o resultado.

Segundo Méndez (2018), o analista deve conhecer o modelo de jogo e trabalhar dentro da equipa técnica, de forma a conhecer tudo o que acontece no seio do grupo de trabalho. Isto irá permitir que o mesmo possa transmitir informações válidas sobre o processo. Soares (2017) acrescenta que o analista também é responsável pela análise do ponto de vista individual (performance dos atletas).

Em suma, o trabalho do analista de futebol permite: interpretar a organização e as ações que concorrem para a qualidade do jogo, planificar e organizar o treino (tornar os conteúdos mais específicos), estabelecer planos táticos adequados ao próximo adversário e regular a aprendizagem e o treino (Garganta, 1997 citado por Soares, 2017).

3.2.3.5. Competências do analista de jogo

Segundo o estudo de Sarmiento, Pereira, Campaniço, Anguera e Leitão (2013), os treinadores entrevistados afirmaram que para um processo de observação e análise eficaz é fundamental a existência de um conhecimento aprofundado do jogo. Carvalhal (2014) e Pedreño (2014) corroboram esta ideia, salientando que o analista de futebol tem de ter capacidade de leitura e análise do jogo. Para além disso, Pedreño (2014) refere que o analista deve ter um conhecimento profundo daquilo que o treinador pretende. Ainda, para Jorge Jesus, citado em Carvalhal (2014), podemos ter os melhores instrumentos e softwares de análise, mas se não tivermos capacidade de observação e análise de jogo, ou nas suas próprias palavras “olho”, todo o processo poderá ser questionado, enviesado e colocado em causa. O “olho” deve ser entendido como alguém

que entende o jogo, o jogo do treinador e aquilo que o treinador pretende do processo de análise. Sánchez (2015) reforça esta ideia afirmando que podemos ter as melhores ferramentas de trabalho, no entanto, é a capacidade humana que marca a diferença no desempenho da função. Tanto o trabalho desenvolvido como o próprio observador e analista de jogo devem apresentar uma capacidade de adaptação ao contexto, nomeadamente à equipa técnica e ao plantel (Santos, 2015). Sánchez (2015) acrescenta que o analista de futebol deve ter formação específica de treinador da modalidade, com o intuito de compreender o jogo e o seu funcionamento nas diversas dimensões.

Mais recentemente, Gama, Dias, Couceiro e Vaz (2017) definiram que o analista de futebol tem de ser capaz de caracterizar o jogo, assim como a sua constante evolução. Para além disso, deve ser capaz de compreender as dimensões da análise do jogo e a evolução das técnicas de análise (novos paradigmas, sendo para isso fundamental uma formação contínua específica).

Resumidamente, as características do analista de jogo devem ser:

- Conhecimento do jogo em todas as suas dimensões: técnica, tática, física, psicológica, metodológica e sociológica (Pedreño, 2014; Méndez, 2018; Morillo, 2018);
- Ter conhecimento do escalão/nível competitivo onde se encontra inserido (Pedreño, 2014);
- Ter conhecimento do modelo de jogo em vigor (Pedreño, 2014). Deve, por isso, ser um treinador com experiência em análise tática (Méndez, 2018);
- Capacidade de adaptação à metodologia de trabalho e necessidades do treinador principal (Pedreño, 2014; Morillo, 2018). Deve, por isso, ter a capacidade de antecipar aquilo que o treinador pretende (Méndez, 2018);
- Capacidade para identificar detalhes, que podem determinar, por exemplo, um jogo (Méndez, 2018);
- Capacidade para intervir no planeamento da estratégia operacional (Pedreño, 2014);
- Ter capacidade de manuseamento dos diversos meios tecnológicos: câmara, softwares de apoio à observação e análise (Pedreño, 2014), devendo procurar ser inovador (Méndez, 2018);
- Capacidade para realizar várias tarefas em simultâneo (Morillo, 2018), devendo ser organizado, tendo em conta a quantidade de informação e dados com que trabalha (Méndez, 2018);
- Capacidade comunicativa (Pedreño, 2014), devendo ser objetivo nas suas abordagens (Méndez, 2018);
- Capacidade reflexiva sobre o seu próprio trabalho, estando disponível para atualizar os seus conhecimentos (Pedreño, 2014; Morillo, 2018), devendo, por isso, ser autocrítico (Méndez, 2018);

3.2.3.6. Funções e tarefas do analista de jogo

Segundo Wright et al. (2013), o papel do analista de jogo dentro de um departamento de análise da performance é o de cumprir com as seguintes tarefas: análise pré-jogo, análise ao vivo, feedback pós-jogo (em termos coletivos e individuais), análise do pós-jogo, análise de tendências e dados, identificação de talentos e construção de vídeos motivacionais. No entanto, com a constante evolução e especialização das equipas técnicas, a função de observador e analista de jogo tem vindo a ramificar-se em categorias distintas. Desta forma, atualmente, a função encontra-se dividida em:

- Analista: especialista em analisar os diferentes eventos de jogo. Tem um conhecimento amplo e profundo que lhe permite conhecer e identificar as características da própria equipa, dos atletas e das equipas adversárias (Méndez, 2018);
- Analista de rendimento: especialista em quantificar os dados estatísticos das diferentes vertentes do jogo (técnica, tática, física, entre outras) para posteriormente os filtrar e apresentar junto da equipa técnica ou

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

dos treinadores/especialistas das diferentes vertentes (Méndez, 2018). Para Sánchez (2015) este analista pode ser denominado por analista tático;

- Analista técnico-tático: especialista encarregue de analisar os eventos técnico-táticos do jogo. Este, por sua vez, deve ser um treinador (Méndez, 2018);
- Data Scientist: especialista em extrair dados científicos, que permitem responder às diferentes problemáticas da área (Méndez, 2018);
- Scouter: especialista que realiza um processo de análise e edição de relatórios direcionados para a vertente individual/prospecção, ou seja, para a análise qualitativa individual. Este deve apresentar um conhecimento do mercado de transferências, devendo reportar situações de possíveis recrutamentos para a(s) equipa(s) do clube (Pedreño, 2014).

Para além das categorias anteriormente mencionadas, Méndez (2018) salienta que pode existir uma diferenciação entre o analista comum e o chefe de análise, no caso de ser um clube com um departamento de observação e análise de jogo estruturado. Dentro desta diferenciação o autor defende a seguinte divisão de tarefas e responsabilidades:

- Analista chefe:

- Coordenador do departamento de observação e análise de jogo;
- Responsável por estabelecer a ligação entre o departamento de análise e a equipa técnica (treinador);
- Responsável pela realização da análise técnica da própria equipa;
- Realiza o processo de comunicação em jogo com o banco de suplentes;
- Colabora na realização das apresentações técnico-táticas pré-jogo;
- Propõe linhas de atuação para a melhoria do modelo de jogo e de treino;
- Explora e analisa novas tecnologias que possam otimizar o trabalho do departamento de análise.

- Analista:

- Deve captar e analisar a informação (Sánchez, 2015);
- Elabora relatórios técnicos para o analista chefe (Méndez, 2018), caso se verifique esta condição. Caso contrário esta tarefa deverá ser direcionada para a equipa técnica. Estes, por sua vez, devem ser apresentados em formato audiovisual (vídeo) e/ou escrito (Sánchez, 2015);
 - Deve realizar o processo de observação e análise da própria equipa e/ou de equipas adversárias e/ou dos atletas (Méndez, 2018);
- Facilita a organização da informação na sua posse (Sánchez, 2015);
- Identifica situações desconhecidas para a equipa técnica (Sánchez, 2015);
- A sua função liberta trabalho à equipa técnica, nomeadamente ao treinador principal (Sánchez, 2015).

3.2.4. A observação e análise no futebol de formação

No futebol de formação, um dos maiores contributos que podemos dar aos atletas é uma adequada formação (Lage, 2017). Para o autor, durante esta etapa formativa o foco deverá ser o processo da própria equipa, ou seja, o trabalho realizado no campo, no treino, a nível coletivo e individual. Isto tendo em mente a evolução dos atletas de acordo com o seu potencial. Wein (2007) salienta que, no futebol de formação, existem práticas que devemos evitar, tais como a introdução de atividades complexas para o escalão em causa, a exigência excessiva sobre os atletas da própria equipa e a utilização de métodos ineficientes.

Desta forma, Ventura (2013) considera que o objetivo principal da observação e análise de jogo no futebol de formação é potenciar o desenvolvimento dos atletas, nomeadamente o seu conhecimento sobre o jogo e

sobre a sua própria performance. Por isso, esta área não deve focar-se na obtenção de rendimento desportivo. Méndez (2018) reforça esta ideia, afirmando que a análise de jogo deve ter como objetivo a melhoria dos aspetos técnico-táticos coletivos e individuais da própria equipa, e não a centralização nos processos das equipas adversárias. O autor considera que a vertente mais importante da análise do futebol de formação é a da própria equipa, por isso, este afirma que devemos analisar os seguintes parâmetros: o treinador (se cumpre com os objetivos, organização e tarefas planeadas para o treino e para o jogo), a análise da própria equipa (deve-se estabelecer uma rotina de observação e análise dos jogos com o intuito de verificarmos se estamos a cumprir com os objetivos formativos definidos) e a análise individual (detetar possíveis falhas técnico-táticas dos jogadores e propor estratégias de melhoria). Tal como o autor anterior referiu, uma das potencialidades da análise no processo de formação desportiva é o aumento da qualidade do feedback do treinador. Isto é, através da utilização de ferramentas específicas, tais como o relatório em formato de vídeo, podemos transmitir um feedback mais específico, preciso e ilustrativo sobre a performance dos próprios atletas (Nicholls & Worsfold, 2016). Com a implementação deste processo é expectável que se consiga monitorizar a evolução dos mesmos (Sampaio, 1999).

Para além do foco no processo da própria equipa, a observação e análise de jogo no futebol de formação pode ser utilizada para identificar talento - prospeção (Nicholls & Worsfold, 2016).

3.2.5. Observação e análise de jogo ao vivo

Presentemente, a mudança mais marcante que se verifica no desenvolvimento do futebol é a aplicação da ciência na resolução dos seus problemas e, especialmente, a utilização das novas tecnologias (Carneiro, 2018). Fases aos novos meios tecnológicos e às novas ofertas do mercado é aconselhável que os treinadores utilizem sistemas mais recentes e que reduzam a quantidade de tempo despendido na análise de jogo (Silva et al., 2011). Um dos parâmetros onde a tecnologia claramente revolucionou o futebol foi a criação de ferramentas que permitam aos treinadores e analistas de jogo ter a possibilidade de observar e analisar o jogo em tempo real (Sánchez, 2015). Dentro das novas tecnologias é possível encontrar duas categorias: aquelas que estão direcionadas para a recolha de dados e aquelas que utilizam o vídeo e/ou a imagem como meio (Sánchez, 2015). Para o autor anterior, neste último grupo podemos identificar as aplicações tecnológicas que nos permitem desenvolver a análise e obter um resultado mais prático para a equipa técnica e, conseqüentemente, para os jogadores. Através do estudo desenvolvido por Sarmento et al. (2013, p. 61), pudemos verificar que todos os treinadores entrevistados consideraram a “utilização de meios tecnológicos como um auxílio precioso para a observação e análise de jogo”. Assim, para Carvalhal (2014), o facto de podermos criar categorias, cortar vídeo em tempo real e podermos apresentar o produto final, por exemplo, durante o intervalo aos atletas, revela o enorme avanço que a área da análise teve nos últimos anos.

Segundo Sánchez (2015), o analista deve preparar, minutos antes do intervalo, alguns clipes de vídeo que incluam eventos de jogo que este considere relevantes para apresentação durante este período. Este trabalho em tempo real permite que a informação a transmitir aos atletas, em termos coletivos e/ou individuais, seja de fácil entendimento e retenção para os mesmos. Pedreño (2014) afirma que uma das opções mais utilizadas durante o processo de análise da própria equipa ao vivo é a codificação de eventos de jogo através da conexão de uma câmara ao computador portátil e de um software de edição específico (figura 21). O principal objetivo deste tipo de metodologias é a possibilidade de realizar uma breve apresentação em vídeo, durante o intervalo, em que seja possível visualizar e analisar os clipes de vídeo que melhor representem a mensagem que o treinador pretende passar. Outra potencialidade deste tipo de metodologia é a disponibilização de clipes

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

de vídeo ao vivo para os elementos presentes no banco de suplentes poderem visualizar eventos de jogo considerados como relevantes. Pedreño (2014) salienta ainda que, devemos ter em conta que o intervalo apenas dura 15 minutos e que os atletas necessitam de descansar. Por este motivo, a apresentação deve ser breve e concisa.

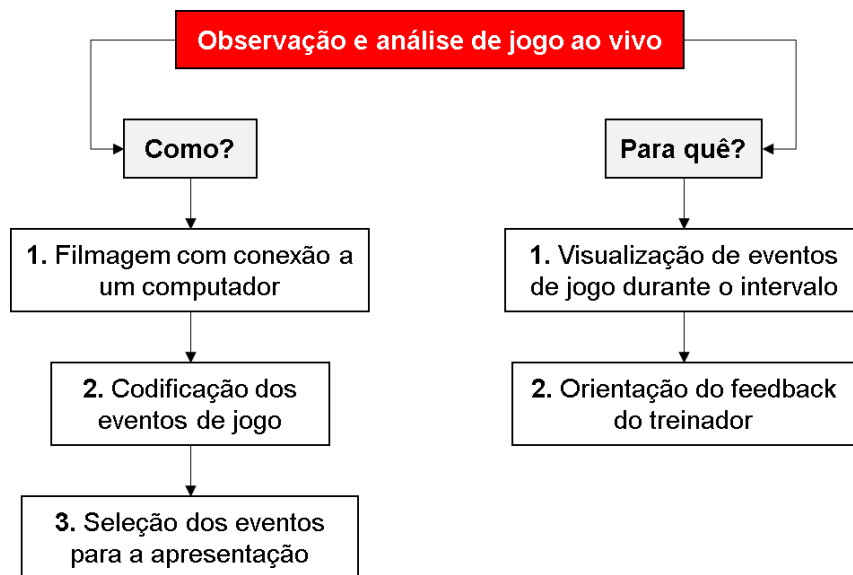


Figura 21 - Observação e análise de jogo ao vivo, adaptado de Pedreño (2014, p. 219)

3.3. Objetivos de estudo

Um dos aspetos mais importantes de qualquer estudo é a definição de objetivos, ou seja, o que se pretende atingir com a sua aplicação. Deste modo, tornou-se crucial definir um conjunto de objetivos e respetivas estratégias, que contribuíssem diretamente para a realização e cumprimento das premissas apresentadas e descritas na introdução do estudo. Para o efeito foram definidos os seguintes objetivos e estratégias:

- Objetivo 1: criar, desenvolver e aplicar uma metodologia que permitisse a construção de uma apresentação, a realizar durante o intervalo, relativa à performance da própria equipa na 1ª parte (tarefa e ferramenta complementar ao plano de jogo: análise qualitativa):
 - Estratégia(s): utilizar a metodologia pré-estudo como referência conceptual para a construção da metodologia de estudo; pesquisar e realizar uma revisão bibliográfica relacionada com a área e com estudos/metodologias semelhantes; recolher informações empíricas relacionadas com a área e a metodologia (apresentações, citações livres, conferências de imprensa, formações);
- Objetivo 2: criar, desenvolver e aplicar uma metodologia que fosse acessível a qualquer contexto desportivo (amador, semiprofissional e profissional), principalmente, em termos de recursos materiais (logísticos), humanos e financeiros:
 - Estratégia(s): desenvolver uma metodologia que necessitasse do mínimo de recursos materiais, humanos e financeiros possível;
- Objetivo 3: criar, desenvolver e consolidar uma metodologia que visasse a otimização do feedback transmitido durante o intervalo. Com esta metodologia iríamos procurar obter um maior *transfer* da mensagem entre o(s) treinador(es) ↔ atleta(s) (qualitativa e/ou estrategicamente), existindo assim um complemento aos métodos tradicionais (quadro tático e mensagem verbal):

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Estratégia(s): analisar as informações recolhidas após a entrevista pós-estudo, de forma a verificar o cumprimento do objetivo; recolha de informações empíricas da equipa técnica e/ou dos atletas;
- Objetivo 4: preparar a equipa técnica e os atletas para um possível cenário a vivenciar no futebol profissional (inovação e impacto no contexto/escalão):
 - Estratégia(s): analisar as informações recolhidas após a entrevista pós-estudo, de forma a verificar o cumprimento do objetivo; recolher informações empíricas da equipa técnica e/ou dos atletas;
- Objetivo 5: introduzir, desenvolver e consolidar competências inerentes à área da observação e análise de jogo, tais como a capacidade de observação e análise de jogo “in loco” (análise qualitativa coletiva e individual ao vivo), e a montagem e operacionalização dos recursos materiais necessários para o efeito (alguns dos quais novidade a nível pessoal, como por exemplo, a placa de captura e a opção de captura ao vivo do software LongoMatch):
 - Estratégia(s): definir parâmetros chave que se pretendiam evoluir. Estes parâmetros foram: observação e análise de jogo “in loco” e técnicas de manuseamento de softwares e hardwares de apoio à análise e codificação ao vivo. Para desenvolver as aprendizagens e competências específicas dos parâmetros anteriores, procurámos relacioná-las com o trabalho do estudo de mestrado da seguinte maneira:
 - Observação e análise de jogo “in loco”: realização da tarefa de análise e codificação de jogo ao vivo inerente à metodologia de pré-estudo e estudo de mestrado;
 - Técnicas de manuseamento de softwares e hardwares de apoio à análise e codificação ao vivo: manuseamento dos diferentes softwares e equipamentos inerentes à metodologia (LongoMatch, placa de captura);

Após cada aplicação da metodologia, seria realizada uma autoavaliação da evolução das competências, de forma autónoma e com base no feedback transmitido pela área e pela equipa técnica de intervenção. As elações retiradas deste processo seriam registadas no diário de estudo de mestrado;
- Objetivo 6: promover o trabalho criado e desenvolvido pela Escola Superior de Desporto de Rio Maior e pelo Benfica LAB, junto dos diversos departamentos do clube, assim como do restante meio desportivo e científico:
 - Estratégia(s): apresentar a metodologia/protocolo final junto do máximo de entidades possível, através de publicações, apresentações/abordagens junto de seleções e clubes de futebol amador, semiprofissional e profissional (no sentido aluno → seleção/clube) e aplicações teste.

3.4. Metodologia

No tópico seguinte iremos apresentar as diversas etapas que realizámos para concretizar o estudo propriamente dito. Por outras palavras, com base da revisão da literatura efetuada e nos objetivos definidos, procurámos idealizar, aplicar e refletir sobre uma metodologia de cariz teórico-prático, que cumprisse com os procedimentos necessários para a sua validade. Nesse sentido, dividimos este tópico nos seguintes pontos:

- Caraterização da amostra: onde iremos apresentar e descrever o treinador principal alvo da metodologia (juvenis B do SLB), assim como os jogos onde o estudo foi aplicado efetivamente;
- Recursos utilizados: onde iremos apresentar e descrever os recursos materiais e humanos que foram utilizados durante a aplicação do estudo, assim como os recursos materiais que ponderámos utilizar como ferramentas/meios alternativos;
- Procedimentos utilizados: onde iremos apresentar e descrever os procedimentos utilizados desde a ideia que deu origem à metodologia até à definição do protocolo final;
- Desenho experimental: onde iremos apresentar e descrever a metodologia idealizada, numa fase inicial, através de um esquema;
- Cronogramas: onde iremos apresentar e descrever o cronograma idealizado (plano conceptual), o cronograma efetivamente aplicado e os principais motivos que levaram à existência de diferenças entre ambos;
- Limitações: onde serão apresentadas e descritas as dificuldades e as limitações identificadas, assim como as respetivas soluções para o efeito;
- Recomendações: onde iremos apresentar e descrever um conjunto de recomendações para futuras aplicações da metodologia, fruto do processo de reflexão realizado ao longo do estudo.

3.4.1. Caraterização da amostra

Para a amostra utilizámos o contexto específico de estágio, ou seja, a equipa de juvenis B (sub-16) do SLB na época desportiva de 2017/2018. A escolha da mesma baseou-se em dois aspetos: conveniência, uma vez que era o escalão ao qual o estágio estava alocado, e abertura com que a área da observação e análise de jogo do Benfica LAB e a equipa técnica (treinador principal) receberam a ideia e a proposta de estudo. Neste tópico iremos apresentar e caraterizar o treinador principal da equipa alvo, assim como os jogos que foram utilizados para a aplicação prática da metodologia. Face ao exposto, de seguida, iremos apresentar os dados caraterizantes dos mesmos:

Treinador principal:

- Faixa etária entre os 40 e os 45 anos de idade;
- Nacionalidade portuguesa;
- Formação superior na área do desporto;
- Treinador em atividade desde a época 1999/2000;
- Experiência profissional:
 - Contexto A (7 épocas): sub-17 (juvenis A) (*);
 - SLB (12 épocas): sub-14 (treinador principal), sub-15 (treinador principal e coordenador), sub-16 (treinador principal) e sub-19 (treinador adjunto);
- 6 Épocas de experiência no escalão de juvenis B (sub-16) do SLB;
- Treinador a concluir o grau III da UEFA.

(*) Por uma questão de confidencialidade, mencionámos o clube, que não o SLB, como “contexto A”.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Com base nas informações recolhidas salientámos o seguinte:

- Treinador com vários anos de experiência no clube (12) e no escalão em causa (6), sendo este um fator aliciante para a aplicação do estudo. Isto é, o facto de o treinador, presumivelmente, já ter vivenciado um leque considerável de experiências, fez com que o desafio inerente à aplicação e resultado do estudo aumentasse. Por sua vez, o contexto e a experiência do treinador potenciaram diversos cenários técnicos (exigências e necessidades técnicas), aumentando assim, de uma forma positiva e saudável, o grau de dificuldade para o cumprimento dos objetivos definidos anteriormente.

Por conseguinte, iremos apresentar, sob a forma de uma tabela, os 9 jogos nos quais aplicámos o estudo, fazendo referência aos seguintes aspetos: tipo de jogo (oficial ou particular), data (mês/ano: foi ocultado o dia com o intuito de manter a confidencialidade do processo), equipa visitada e visitante (a equipa alvo do estudo foi denominada por “SLB” e as restantes equipas por “equipa 1”, “equipa 2” e assim sucessivamente) e estudo (forma de aplicação do mesmo utilizada durante o jogo em causa - as nomenclaturas presentes na tabela serão explicitadas em 3.4.3. Procedimentos utilizados).

Nota: apenas iremos apresentar os jogos onde foi realizada a aplicação prática do estudo, pelo que quaisquer informações e/ou considerações sobre o estudo serão descritas nos tópicos seguintes.

Tabela 10 - Aplicações práticas do estudo (jogos)

Jogo	Tipo	Data	Visitado	Visitante	Estudo (aplicação)
1	oficial	03/2018	equipa 1	SLB	recolha adaptada
2	oficial	03/2018	SLB	equipa 2	recolha adaptada
3	particular	03/2018	SLB	equipa 3	recolha + apresentação
4	particular	04/2018	SLB	equipa 4	recolha + apresentação
5	oficial	04/2018	SLB	equipa 5	recolha adaptada
6	oficial	04/2018	SLB	equipa 6	recolha adaptada
7	oficial	04/2018	equipa 7	SLB	recolha adaptada
8	oficial	05/2018	SLB	equipa 8	recolha adaptada
9	oficial	05/2018	SLB	equipa 9	recolha adaptada

3.4.2. Recursos utilizados

Devido à especificidade do estudo foi fundamental ter em consideração os equipamentos de suporte (hardware e software), assim como os recursos humanos necessários. De seguida, iremos apresentar, por pontos, todos os recursos materiais utilizados, sendo cada um acompanhado por uma justificação referente à sua utilização: principal utilidade, motivo(s) da seleção do recurso em causa e forma como o mesmo foi adquirido, ou seja, se o recurso era propriedade pessoal, se foi disponibilizado pelo clube ou se houve a necessidade de o adquirir posteriormente a título pessoal.

- 1 Computador portátil: “HP - Omen”:

- Utilidade: equipamento necessário para o suporte físico/informático de todas as operações: captura, codificação, edição e exportação de *playlists*/clipes de vídeo e apresentação no balneário;
- Motivo(s): equipamento com especificações (sistema operativo, memória RAM e processador) ideais para o estudo: propriedade pessoal;

- Software para captura/codificação da filmagem: “LongoMatch”:

- Utilidade: software que permite a realização de uma captura ao vivo, codificação da filmagem, edição e exportação de *playlists* específicas;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Motivo(s): software que dá resposta às necessidades do estudo: disponibilizado pelo clube;
- 1 Dispositivo de captura de imagem/som (câmara): “Sony - Handycam HDR CX240E”:
 - Utilidade: equipamento necessário para a captura/filmagem do jogo;
 - Motivo(s): equipamento com especificações ideais para o estudo (qualidade da imagem e entradas/saídas de dados/sinal compatíveis com os restantes dispositivos): disponibilizado pelo clube;
- 1 Tripé para fixação/suporte da câmara: “Vitem Pro”:
 - Utilidade: equipamento necessário para a estabilização da câmara durante a filmagem;
 - Motivo(s): equipamento com especificações ideais para o estudo (capacidade de estabilização da câmara e suporte de cabos): disponibilizado pelo clube;
- 1 Placa de captura: “Blackmagic Intensity Shuttle USB 3.0”:
 - Utilidade: equipamento necessário para a transformação do sinal da câmara e consequente leitura do mesmo por parte do software de captura/codificação;
 - Motivo(s): hardware listado como compatível com o software de captura/codificação escolhido: adquirido posteriormente a título pessoal;
- 3 Cabos para as diferentes ligações: 1 “Hama: high speed micro HDMI”: 2 metros (câmara ↔ placa de captura), 1 “Blackmagic Intensity Shuttle USB 3.0: default cable” (placa de captura ↔ computador portátil), e 1 “Hama: high speed HDMI”: 3 metros (computador portátil ↔ monitor):
 - Utilidade: equipamentos necessários para as diferentes ligações entre os hardwares em causa (transmissão dos dados/sinal entre os diferentes “macro” equipamentos);
 - Motivo(s): equipamentos com especificações ideais para o estudo (durabilidade/resistência e comprimento dos cabos): equipamentos adquiridos posteriormente a título pessoal;
- Software de registo: “Office: Word”:
 - Utilidade: software que permite a realização de anotações em simultâneo com o software de captura/codificação e o processo de comunicação (informações presentes nas *playlists*/clipes de vídeo);
 - Motivo(s): software selecionado após a primeira aplicação da metodologia completa (dá resposta a uma necessidade encontrada no momento): disponibilizado pelo clube;
- 1 Par de walkie-talkies: “Motorola: TLKR T41”:
 - Utilidade: equipamento necessário para a realização da comunicação entre os analistas e o banco de suplentes;
 - Motivo(s): equipamento que dá resposta às necessidades do estudo (alcance do sinal e manuseamento de baixa complexidade para os utilizadores): adquirido posteriormente a título pessoal;
- 1 Monitor: “HP - 24” Monitor”:
 - Utilidade: equipamento necessário para o suporte físico/visual da apresentação no balneário;
 - Motivo(s): equipamento com especificações ideais para o estudo (tamanho do ecrã que permite a visualização da apresentação por parte de todos os presentes e com entradas/saídas de dados/sinal compatíveis com os restantes dispositivos): adquirido posteriormente a título pessoal;
- 1 Software de reprodução de vídeo: “VLC Media Player”:
 - Utilidade: software que permite a reprodução de vídeo em formato de apresentação (tela completa + controlo remoto da apresentação através de atalhos no teclado do computador portátil);
 - Motivo(s): software que dá resposta às necessidades do estudo, nomeadamente da apresentação (apresentação de vídeos em tela completa e controlo dos mesmos de forma remota): disponibilizado pelo clube;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- 1 Extensão elétrica: “Intertek”: 25 metros:

- Utilidade: equipamento necessário para o fornecimento de energia elétrica ao monitor durante a apresentação (eventualmente ao computador portátil);
- Motivo(s): equipamento com especificações ideais para o estudo (alcance/raio do cabo/ficha e número de tomadas: 4); adquirido posteriormente a título pessoal;

- 1 Mochila e 2 malas: 1 mochila “Sport Zone”, 1 mala “Staples” (mala 1) e 1 mala “Paco Martinez” (mala 2):

- Utilidade: equipamento necessário para o transporte de todo o material: mochila (câmara, placa de captura, cabos e walkie-talkies), mala 1 (computador portátil) e mala 2 (monitor);
- Motivo(s): equipamentos com especificações ideais para o estudo (capacidade de armazenamento e acondicionamento em segurança do material): propriedade pessoal/adquirido posteriormente a título pessoal;

De seguida, iremos apresentar os equipamentos/materiais que ponderámos utilizar, assim como o(s) motivo(s) pelo(s) qual(ais) não os selecionámos para a aplicação do estudo:

- 1 Bloco de notas e 1 caneta: marca/modelo indiferente: para registo notacional do processo de comunicação, nomeadamente das informações presentes nos cliques de vídeo analisados e selecionados para a apresentação (realização de anotações em simultâneo com o software de captura/codificação):

- Motivo(s): maior tempo despendido para o registo através desta solução (notacional > suporte informático), fazendo com que o analista pudesse perder tempo de ação sobre o software de captura/codificação e sobre o processo de observação e análise de jogo “in loco”. A solução mais viável foi: “Office: Word” - tanto este software como o LongoMatch podem ser operacionalizados na mesma tela;

- 1 Projetor: marca/modelo por definir: equipamento necessário para o suporte físico/visual da apresentação no balneário:

- Motivo(s): adversidades criadas pelo projetor em relação ao monitor. Exemplos: necessidade de controlo da luminosidade do balneário (na condição de equipa visitada teríamos de cobrir as janelas do balneário), condições da parede alvo da projeção (dimensões, cor, rugosidade e presença de objetos irremovíveis - necessidade de colocar uma tela ou um lençol branco), espaço necessário (ocupação da zona central do balneário, existindo uma maior dificuldade para o analista responsável pelo controlo da apresentação ocupar um ângulo morto (dificuldade não verificada com a utilização do monitor), e rácio de qualidade/preço/manutenção em relação ao monitor. Por outro lado, verificámos uma vantagem na possível utilização do projetor como por exemplo: facilidade de armazenamento/transporte;

- 2 Telemóveis + Aplicação “Whatsapp”: marca/modelo dos utilizadores em causa: equipamentos necessários para a realização da comunicação entre os analistas e o banco de suplentes:

- Motivo(s): adversidades criadas pelos telemóveis em relação aos walkie-talkies, tais como: consumo de bateria, dados móveis, rede wi-fi (não existente na maioria dos campos) e/ou possível interferência de outras aplicações do próprio telemóvel durante a sua utilização. Por outro lado, tal como iremos apresentar no ponto 3.4.7. Recomendações, esta perspetiva foi alterada, uma vez que constatámos que as condicionantes anteriores não se verificaram e as vantagens operacionais da utilização de telemóveis (+ a aplicação Whatsapp) superiorizaram-se em relação às vantagens da utilização de walkie-talkies. Exemplos: manuseamento de baixa complexidade, privacidade da comunicação e possibilidade de utilização de auriculares - algo que o modelo de walkie-talkies utilizado não permitia.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

De seguida, iremos fazer referência aos recursos humanos utilizados durante o estudo, nomeadamente as características e as funções/tarefas dos mesmos na aplicação prática do estudo:

- Treinador principal da equipa de juvenis B do SLB (apresentado anteriormente);
- Treinador adjunto principal da equipa de juvenis B do SLB:
 - Caraterísticas: formação superior na área do desporto e profissional com experiência na área da observação e análise de jogo, e do treino desportivo (futebol);
 - Funções: um dos responsáveis pela observação e análise “in loco” da performance da própria equipa específica deste processo (em auxílio/comunicação com o analista 2);
- Dupla de analistas estagiários da equipa de juvenis B do SLB:
 - Analista estagiário 1 (analista 1):
 - Caraterísticas: aluno com formação superior na área do desporto e com experiência profissional na área da observação e análise de jogo (para além da experiência como treinador de futebol de formação);
 - Funções: responsável pela filmagem de jogo (1ª parte neste cenário);
 - Analista estagiário 2 (analista 2):
 - Caraterísticas: próprio aluno (consultar ponto 1.2.1. Percurso profissional);
 - Funções: responsável pelo manuseamento do LongoMatch (captura, codificação, edição e exportação das *playlists*/clipes de vídeo constituintes da apresentação final). Um dos responsáveis pelo processo de observação e análise “in loco” da performance da própria equipa específico desta metodologia;

3.4.3. Procedimentos utilizados

Com base na ideia inicial (metodologia de pré-estudo), na revisão da literatura realizada e nos objetivos idealizados, procurámos desenvolver uma metodologia que fosse ao encontro a todos estes parâmetros. Através do nosso conhecimento empírico foi possível constatar que existem contextos a nível nacional que aplicam metodologias semelhantes nos seus processos de equipa (competição). A partir desse conhecimento procurámos adaptar e conceptualizar aquilo que seria a construção, desenvolvimento e aplicação ideal do estudo. No entanto, a revisão da literatura efetuada não nos presenteou com um estudo equiparado, pelo que todos os procedimentos seguintes foram aplicados, também, com o intuito de tornar o estudo válido. Desta forma, nos pontos seguintes iremos apresentar os procedimentos que adotámos, cronologicamente, com o objetivo de desenvolver a metodologia idealizada, assim como as principais informações e considerações associadas a cada ponto.

- Desenvolvimento de uma metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo (metodologia de pré-estudo):

Numa fase inicial do processo de estágio, após a experimentação de várias metodologias de registo notacional, verificámos que era possível simplificar o processo de análise qualitativa ao vivo da própria equipa através da utilização da opção de “captura falsa” do software LongoMatch (software em utilização no Benfica LAB, e sobre o qual se pretendia introduzir, desenvolver e consolidar competências associadas ao seu manuseamento). Isto é, através das funcionalidades desta ferramenta constatámos que, enquanto um dos analistas desempenhava a tarefa da filmagem de jogo, o outro poderia analisar e codificar todas as fases, momentos, submomentos e/ou ações de jogo. A conjugação destas tarefas pretendia simplificar o processo de análise qualitativa coletiva/individual da própria equipa e, conseqüentemente, o de elaboração do relatório adjacente. A opção em causa permitia a realização de uma análise e codificação de jogo ao vivo através de

um sistema de observação (*dashboard*) definido pelos analistas. Posteriormente, seria associada a filmagem de jogo à análise e codificação realizadas, resultando automaticamente no corte da filmagem e na divisão do jogo nas fases, momentos, submomentos e/ou ações estabelecidas no sistema de observação em causa.

Uma das principais falhas metodológicas identificadas foi o facto de ter sido criado e utilizado um sistema de observação demasiado extenso. Por outras palavras, a tentativa de analisar e codificar todos os momentos, submomentos e ações de jogo resultou num aumento da complexidade da tarefa de análise e codificação ao vivo, da posterior correção da codificação e, conseqüentemente, da análise qualitativa propriamente dita. Verificámos ainda que, ao utilizarmos botões automáticos durante a análise e codificação ao vivo, a solução mais viável seria a definição de um atalho no teclado do computador portátil, de forma a facilitar e a automatizar a codificação de determinados eventos de jogo (com um clique no teclado o analista codificava o evento, cortando-o num intervalo de tempo pré-estabelecido: 10 segundos antes e depois do clique). Para este caso definimos que os botões automáticos deveriam ser associados a eventos de jogo aos quais apenas interessasse assinalar e identificar a sua origem e frequência ao longo do jogo (maioritariamente as ações de jogo referentes à análise quantitativa: golos, remates, cruzamentos e faltas). Por outro lado, um dos aspetos positivos que conseguimos implementar desde o início, foi a utilização de botões manuais para os momentos de jogo, o que permitiu analisar e codificar os eventos de jogo em causa sob a forma de clipes de vídeo com a duração pretendida (exatidão no corte da filmagem). Para o efeito não considerámos a divisão da codificação ao vivo em submomentos de jogo, uma vez que isso iria aumentar a complexidade da tarefa, nomeadamente a dificuldade de manusear a *dashboard* em simultâneo com a observação e análise do jogo “in loco”. Definimos, por isso, a utilização de botões manuais para a análise e codificação de momentos de jogo e a utilização de botões automáticos para os restantes eventos de jogo (ações referentes à análise quantitativa).

Por conseguinte, com a correção das falhas anteriores e a adaptação e consolidação do sistema de observação e da metodologia, foi introduzida a recolha de eventos de jogo padrão com o intuito de facilitar o processo de identificação/seleção e análise dos momentos, submomentos e ações de jogo a reportar no relatório de análise qualitativa coletiva e/ou individual da própria equipa. Esta recolha foi realizada através de botões automáticos, pelo facto de a mesma estar associada em simultâneo à análise e codificação de momentos de jogo (botões manuais). Isto é, caso um determinado evento fosse considerado para o analista como padrão, o mesmo clicaria no botão automático em causa, de forma a assinalar o evento como padrão (o botão manual cortava/codificava o evento e o botão automático assinalava o evento como padrão). Posteriormente, foi readicionada a recolha de ações de jogo referentes à análise quantitativa coletiva através de botões automáticos, centrada nas ações de cruzamento, remate, falta e golos de ambas as equipas. Não foram equacionadas para a análise e codificação ao vivo as restantes ações inerentes à análise quantitativa da própria equipa, uma vez que considerámos que a sua recolha não seria precisa/eficaz. Como produto deste processo e para a operacionalização da metodologia foi criada, desenvolvida e consolidada a *dashboard* presente na seguinte figura.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo



Figura 22 - Dashboard final da metodologia de recolha utilizada durante o pré-estudo

A metodologia de pré-estudo foi aplicada ao longo de 25 jogos oficiais e particulares/de treino (de setembro de 2017 a março de 2018). Todo este processo foi, num primeiro momento, criado e desenvolvido com o intuito de facilitar a elaboração da análise qualitativa e quantitativa da própria equipa, assim como dos relatórios adjacentes. No entanto, com a criação e aplicação desta tarefa surgiu a ideia do estudo de mestrado, podendo, por isso, afirmar-se que a metodologia em causa foi um dos pontos de partida do mesmo. Como consequência deste processo, todas as aprendizagens e competências adquiridas até então foram utilizadas/transferidas para o estudo principal.

- Idealização da metodologia (desenho experimental):

Nesta fase, com base na ideia anterior, procurámos construir um plano conceptual daquilo que seria a metodologia matriz do estudo, nomeadamente os procedimentos que iríamos adotar para sustentar a mesma, assim como a sua aplicação propriamente dita no terreno. Para isso, procurámos aliar as aprendizagens e competências desenvolvidas durante o momento anterior com os objetivos definidos para o estudo. De forma a facilitar a compreensão da organização e operacionalização da metodologia, numa fase conceptual/inicial, decidimos dividi-la em dois momentos sequenciais:

- Recolha: momento composto pela junção operacional das seguintes tarefas:
 - Filmagem da 1ª parte (tarefa realizada pelo analista 1);
 - Captura, análise qualitativa e codificação ao vivo da filmagem da 1ª parte (tarefas realizadas pelo analista 2). A análise qualitativa em causa teria como foco principal a avaliação da performance da própria equipa em termos coletivos e individuais. O processo de codificação deveria resultar no corte da filmagem em cliques de vídeo representativos dos eventos de jogo definidos para o efeito. Por sua vez, isto seria realizado com base na *dashboard* criada e utilizada pelos analistas até então no LongoMatch, que se encontrava dividida em 9 botões distintos: #1 transição e organização defensiva, #2 transição e organização ofensiva, #3 esquemas táticos: livres e cantos defensivos, e livres e cantos ofensivos, #4 golos, #5 faltas, #6 cruzamentos, #7 remates, #8 eventos padrão defensivos e #9 eventos padrão ofensivos (representada na figura 22). A junção deste procedimentos serviria para analisar e seleccionar os eventos de jogo (clips de vídeo), que iriam resultar na definição, edição e exportação das duas *playlists* (defensiva e ofensiva). Durante a tarefa de análise qualitativa, o analista 2 teria à sua disposição (como auxílio e/ou complemento) um canal de comunicação com o banco de suplentes (analistas ↔ treinador adjunto). Apesar de

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

este processo incidir sobre a 1ª parte, deverá existir uma continuação durante a 2ª parte de, pelo menos, as tarefas de filmagem de jogo, e de análise e codificação qualitativa da mesma. Com isto iremos garantir que a análise qualitativa coletiva e/ou individual se mantém ao longo de todo o jogo, o que irá facilitar a elaboração dos relatórios consequentes;

- Apresentação: momento composto pelas tarefas de apresentação, análise e discussão das *playlists* mencionadas anteriormente no balneário durante o período do intervalo (treinador principal ↔ atletas).

- Apresentação do estudo às entidades envolvidas:

Nesta fase procurámos apresentar o estudo (sob a forma de um desenho experimental) e obter autorização junto da entidade acolhedora e académica, nomeadamente junto do Benfica LAB, equipa técnica e ESDRM. Para este procedimento utilizámos o projeto de estágio final realizado no âmbito do contexto académico.

- Revisão da literatura:

Neste ponto, realizámos uma pesquisa/revisão daquilo que seria o suporte teórico do estudo, ou seja, tendo por base um conjunto de trabalhos considerados como clássicos e/ou como recentes na área do futebol, nomeadamente na área da observação e análise (livros, artigos e notícias), procurámos adquirir, desenvolver e consolidar conhecimentos que nos pudessem garantir a solidificação do estudo (consultar ponto 3.2. Revisão da literatura). Para este momento também considerámos a recolha de informações empíricas relacionadas com a área (apresentações, citações livres, conferências de imprensa, formações).

- Seleção e aquisição dos recursos necessários:

Nesta fase procurámos verificar quais eram os recursos adequados para a aplicação do estudo, ou seja, aqueles que davam resposta às necessidades do mesmo. Para isso, elaborámos a lista presente em 3.4.2. Recursos utilizados, com o objetivo de esquematizar o processo. Todo este procedimento demorou mais tempo do que era exetável devido aos seguintes fatores: falta de financiamento próprio para a aquisição dos recursos materiais (nas situações onde o clube não conseguia disponibilizar os materiais necessários) e indisponibilidade momentânea dos mesmos no mercado (placa de captura, por exemplo). Esta situação provocou um atraso significativo do início da aplicação prática da metodologia, nomeadamente do período de teste, tendo este sido iniciado apenas a meio de março de 2018.

- Criação, validação e aplicação de uma entrevista ao treinador principal (pré-estudo):

Neste ponto procurámos criar uma primeira entrevista que visasse a recolha e análise de informações complementares ao estudo, tendo por base a visão do treinador principal da equipa de juvenis B. Por outras palavras, com esta entrevista pretendíamos recolher informações que nos possibilitassem analisar, refletir e adaptar a metodologia numa fase conceptual (vantagens, procedimentos ideais, como poderia o estudo contribuir para uma intervenção mais eficaz, e limitações). Segundo Loureiro, Teixeira, Costa, Prudente e Sequeira (2014) existe um conjunto de etapas que devemos cumprir com o intuito de validar e aplicar o guião de uma entrevista, os quais procurámos seguir. No momento inicial, desenvolvemos um guião com 7 questões (Anexo F - Entrevista pré-estudo). Posteriormente, este foi submetido à apreciação de um painel de especialistas na área do desporto, que iriam participar no processo de validação do mesmo (Loureiro et al., 2014). Para o efeito, contactámos 3 especialistas com a seguinte experiência: doutorados e com, pelo menos, 10 anos de experiência na área do treino desportivo. Após realizarmos uma breve apresentação do estudo aos mesmos, de forma a contextualizar a sua intervenção, procedemos à validação do guião da entrevista pré-estudo (findada a recolha, análise e aplicação das alterações propostas). Terminado este procedimento, obtivemos a entrevista pré-estudo final, composta por 4 questões (Anexo F - Entrevista pré-estudo).

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

De seguida, passámos à aplicação da entrevista num ambiente controlado (sala), que colocasse o treinador numa posição de conforto (que não criasse qualquer tipo de constrangimento). A aplicação propriamente dita da entrevista foi realizada em março de 2018. Por sua vez, com autorização prévia do clube e do treinador, a entrevista foi gravada através de um software de captura de som (predefinido no computador portátil) com o intuito de registar na íntegra o momento. Posteriormente, a entrevista em formato áudio foi transcrita para protocolo escrito, onde o seu conteúdo foi analisado, refletido e consequente replicado no desenho experimental idealizado (adaptação de procedimentos). Tal como temos vindo a referenciar, por uma questão de confidencialidade e proteção de dados não iremos apresentar o protocolo escrito da entrevista pré-estudo. No entanto, seguidamente iremos apresentar, de forma resumida, os resultados obtidos da análise da entrevista pré-estudo:

- Oportunidade para mostrar aos atletas eventos de jogo a manter (a potenciar) ou a melhorar, uma vez que uma imagem pode criar um maior impacto ao nível do feedback;
- A observação e análise tem de ser realizada por alguém que domina o modelo de jogo da equipa, a estratégia para o jogo, assim como o trabalho realizado diariamente;
- Deverá existir uma síntese e clareza da informação apresentada (entre 2 e 4 clipes de vídeo no máximo);
- Os recursos devem ser adequados ao fim: materiais, humanos (no mínimo duas pessoas) e condições no balneário (fora do contexto do clube, por norma, não existem condições ideais);
- Necessidade de treinar a aplicação da metodologia, de forma a que mesma seja automatizada (para que seja aplicada em jogos oficiais na íntegra).

- Aplicação prática do estudo (metodologia):

Nesta fase, após reunidas todas as condições, foi possível dar início à aplicação prática do estudo. Inicialmente, face ao *timing* da época, definimos que o ideal seria a definição de um período de teste correspondente a 2 jogos particulares/de treino, nos quais iríamos testar e refletir sobre o desenho experimental idealizado. A definição deste número reduzido de jogos deveu-se às semelhanças existentes, do ponto de vista operacional, entre a metodologia de pré-estudo e a presente metodologia (uma vez que existiu uma transição entre ambas). Após este período seria expectável que o desenho experimental originasse um protocolo final adequado ao contexto em causa, e que pudesse ser aplicado nos restantes jogos da época (oficiais inclusive). Por sua vez, um dos pedidos da equipa técnica (na voz do treinador principal) foi igualmente neste sentido, ou seja, na definição de um período de teste no qual a metodologia fosse aplicada apenas em jogos particulares/de treino, uma vez que nessas condições a margem de manobra/erro poderia ser maior. A decisão anterior foi tomada com base nos seguintes fatores:

- Adaptação dos elementos envolvidos à metodologia (principalmente a equipa técnica e o plantel) e reflexão sobre o processo de forma a desenvolver o protocolo ideal para o contexto;
- Aplicação em jogos com menor afluência e influência do público presente. Isto é, seria expectável a existência de condições ótimas de trabalho devido a uma menor perturbação externa: maior margem para montar e manobrar os equipamentos, para realizar o processo de observação e análise de jogo “in loco” e o processo de comunicação com o banco de suplentes;
- Tipo e forma de comunicação com o banco de suplentes. Isto é, em jogos particulares, tanto o treinador principal como o treinador adjunto poderiam posicionar-se numa zona mais próxima da filmagem/captura, o que facilitaria a comunicação entre as partes envolvidas. Nestas condições o treinador principal também teria uma maior liberdade para interagir com a recolha dos analistas;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Tempo despendido durante o intervalo para a apresentação. Isto é, em jogos particulares, devido ao facto de podermos manobrar as leis de jogo, nomeadamente o tempo pré-definido para o intervalo (15 minutos), fez com que fosse possível testar e realizar o momento da apresentação sem a pressão do cumprimento do tempo regulamentar;

Ao contrário do que foi planeado, o período de teste iniciou-se tardiamente devido ao tempo despendido para a seleção e aquisição dos recursos materiais. Este facto fez com que o número de jogos disponíveis na época para a aplicação da metodologia fosse apenas de 16 jogos, o que constituiu uma limitação temporal para a aplicação prática do estudo. Por conseguinte, o período de teste definido pela equipa técnica correspondeu a uma métrica diferente da definida pelo aluno, uma vez que a conclusão deste período dependia da aprovação do protocolo final por parte do treinador principal. Por outras palavras, não foi delimitado um número de jogos a utilizar para este momento pela equipa técnica. Por isso, este período baseou-se na tentativa de obter a aprovação da metodologia prática por parte do treinador principal, após a aplicação da mesma em cada jogo particular/de treino. Ou seja, procurámos corresponder às expectativas do treinador, de forma a que a metodologia pudesse também estender-se aos jogos oficiais. Devido ao facto de não termos conseguido obter esta aprovação, ocorreu um prolongamento do período de teste até ao final da época.

Face a esta situação, para rentabilizar ao máximo todos os jogos, decidimos criar a seguinte estratégia: adaptação e aplicação da metodologia, com base no tipo de jogos:

- Jogos oficiais: aplicação unicamente da metodologia de recolha através da criação de um procedimento denominado por “recolha adaptada”. Tendo em consideração a orgânica da recolha definida para o estudo, a “recolha adaptada” apresentou as seguintes adaptações/alterações: realização apenas das tarefas de filmagem, captura, análise e codificação da filmagem, sendo o procedimento cumprido na duração total do jogo. Para o momento não iríamos considerar as tarefas de criação/definição, edição e exportação de *playlists*, nem a de comunicação com o banco de suplentes. Com estas adaptações, para além de potenciarmos a rentabilização dos restantes jogos da época, também definimos os seguintes objetivo(s): criação e desenvolvimento de hábitos e competências de trabalho relacionados com as tarefas de cada um dos analistas durante o momento da recolha (observação e análise de jogo “in loco” e manuseamento da placa de captura e desta opção específica do software) e reflexão sobre o processo num todo (potencialidades, aspetos a melhorar, recomendações, limitações). Para este tipo de jogos não incluiríamos a metodologia de recolha e de apresentação, definidas no início do estudo, enquanto não houvesse uma aprovação por parte do treinador principal;
- Restantes jogos: aplicação da metodologia na íntegra (recolha + apresentação);

De referir, que procurámos aplicar a metodologia junto de outros escalões do clube, no entanto, esta intenção não passou do plano teórico, ou pela falta de definição de prazos junto dos mesmos (algo que poderíamos ter sido mais incisivos), ou por motivos alheios a ambas as partes (cancelamento de aplicações devido a condições climáticas adversas, por exemplo). A concretização deste parâmetro teria, também, contribuído para o aumento da amostra e riqueza do estudo (tendo em conta a diversidade de cenários vivenciados, de aprendizagens, perspetivas e reflexões teórico-práticas que poderiam ter sido potenciadas/realizadas).

Com base no resultado da aplicação prática do estudo, podemos afirmar que a implementação desta estratégia (utilização da “recolha adaptada”) teve um efeito positivo, na medida em que, tal como iremos apresentar posteriormente, conseguimos aplicar a metodologia em 9 jogos ($\approx 56\%$ do total de 16 jogos). Por

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

outro lado, se não tivéssemos utilizado esta estratégia o número de jogos utilizado tinha sido apenas de 2 (12,5% do total), uma vez que foi nestes jogos que conseguimos aplicar a metodologia de forma completa (recolha + apresentação). No entanto, como podemos constatar, dos 16 jogos, sensivelmente metade (7 jogos) não fizeram parte integrante da aplicação do estudo, devidos aos seguintes motivos:

- Condições climatéricas adversas: evidenciadas em campos/estádios onde no local de filmagem/captura não existia a proteção de uma cobertura física (bancada com telhado, por exemplo). Este cenário colocava em risco a segurança dos equipamentos necessários para o momento da recolha;
- Condições dos locais de filmagem/captura inadequadas: nesta situação deparámo-nos com os seguintes problemas: inexistência de um local próprio para a filmagem e a captura (para colocar o computador portátil ou a placa de captura), e/ou inexistência de uma tomada elétrica a uma distância aceitável para o comprimento máximo da extensão;
- Disponibilidade dos recursos humanos: verificaram-se situações onde a indisponibilidade de um dos analistas condicionou a aplicação da metodologia (por motivos pessoais e/ou profissionais), salientando-se a necessidade de existirem, no mínimo, 2 analistas para o efeito.

De seguida, iremos apresentar e descrever todas as aplicações efetuadas durante o estudo, fazendo referência ao jogo em causa (numeração, tipo, equipa visitada, equipa visitante e data), aos objetivos da aplicação, ao tipo de aplicação, ao resultado obtido, assim como aos comentários e/ou reflexões que surgiram das mesmas. Apresentaremos o feedback transmitido pelo treinador principal e/ou pela restante equipa técnica (antes e após a aplicação da metodologia), sempre que se justifique.

- 1ª Aplicação - Jogo 1 (oficial) equipa 1 x SLB (03/2018):

- Objetivo(s): teste e adaptação (1º contacto) à nova metodologia de recolha durante um jogo, e teste de confrontação com as condições exigidas (posicionamento do equipamento e espaço ao qual não estávamos habituados devido à condição de equipa visitante);
- Tipo de aplicação: recolha adaptada (sem edição e exportação de clipes, e sem comunicação com o banco de suplentes);
- Resultado: interrupção da recolha a meio da 2ª parte devido às condições climatéricas verificadas: chuva e vento forte, o que resultou numa perda parcial da filmagem e perda total da captura e da codificação;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Procurar recolher o máximo de informações possível sobre o local de filmagem “a priori”. Devemos aproveitar a recolha efetuada pelo Benfica LAB, para que exista um conhecimento daquilo que serão as condições para a filmagem/captura, sendo que poderá ser necessária uma recolha de mais informações de forma autónoma (aspeto que deu origem à redefinição proposta do documento - consultar ponto 2.3.4. Propostas/Considerações complementares);
 - Verificar se é possível e de que forma podemos interromper a captura sem comprometer ou perder a mesma (suspensão do computador portátil, por exemplo);
 - Foi possível utilizar a própria estrutura do tripé para estabilizar o cabo micro HDMI;
 - Na próxima aplicação será necessário reduzir-se a tela da *dashboard*, de forma a aumentar a tela da filmagem no software. A *dashboard* poderá, por isso, ser modificada em termos dos botões necessários (eliminar aqueles que não são necessários, aumentando consequentemente o tamanho dos botões restantes com a redução da tela). Consideramos, por isso, que a *dashboard* deverá ser dividida nos seguintes botões: #1 fase defensiva (transição + organização), #2 fase ofensiva (transição + organização), #3 esquemas táticos defensivos, #4 esquemas táticos

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

ofensivos, #5 golos, #6 faltas, #7 cruzamentos, e #8 remates. Os quatro primeiros botões deverão manter a sua configuração manual e os restantes a configuração automática (à semelhança daquilo que apresentavam anteriormente);

- A metodologia em causa poderá ser um instrumento útil para a transmissão de feedback sobre a qualidade da filmagem do colega a desempenhar a tarefa (analista 1);
- Devemos dar prioridade ao visionamento do plano ao vivo, de forma a potenciar a capacidade de observação e análise de jogo “in loco”. Podemos utilizar o plano de filmagem/captura para eventos específicos, como por exemplo, esquemas táticos, ou eventos mais afastados do local base.

- 2ª Aplicação - Jogo 2 (oficial) SLB x equipa 2 (03/2018):

- Objetivo(s): teste e adaptação (2º contacto) à metodologia de recolha durante um jogo, e teste de confrontação com as condições existentes (posicionamento do equipamento/espço ao qual estávamos habituados devido à condição de equipa visitada);
- Tipo de aplicação: recolha adaptada;
- Resultado: conclusão da recolha com sucesso;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Permitiu rever eventos específicos imediatamente após estes acontecerem: golos marcados/sofridos, foras-de-jogo;
 - Permitiu uma disponibilização imediata da filmagem de jogo de forma completa no computador portátil utilizado durante a captura;
 - Foram encontradas condições ideais para se aplicar a metodologia de recolha na condição de equipa visitada.

- 3ª Aplicação - Jogo 3 (particular) SLB x equipa 3 (03/2018):

- Objetivo(s): teste e adaptação à nova metodologia de recolha e apresentação (1º contacto com a metodologia completa);
- Tipo de aplicação: recolha + apresentação;
- Resultado: conclusão da recolha e da apresentação ao intervalo com sucesso. Não se verificaram quaisquer problemas associados ao equipamento, no entanto, surgiram questões relacionadas com a metodologia de recolha e de apresentação: consultar aplicações seguintes;
- Feedback antes da aplicação: quem estava a observar e a analisar o jogo do plano “de cima” deveria ser o responsável por realizar a apresentação ao intervalo, por estar mais familiarizado com a informação recolhida;
- Feedback após a aplicação: criar uma lista que identifique o que se vai apresentar/ver em cada clipe de vídeo (principalmente para facilitar a tarefa de quem vai apresentar, caso essa pessoa não tenha tido uma intervenção direta na seleção dos cliques). Esta lista deverá conter as seguintes informações: número do clipe de vídeo + momento de jogo/aspecto(s) a salientar + nível qualitativo (positivo ou a melhorar), procurando ordenar os cliques pela ordem dos momentos de jogo e não por ordem cronológica;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Colocámos a mesa de suporte do monitor no local onde o treinador faz habitualmente as suas palestras/intervenções na condição de equipa visitada. Com isto procurámos aproximar/criar condições que colocassem o treinador e os atletas numa situação confortável, para que o momento fosse o mais rentável/produtivo possível (adaptação ao contexto);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Procurar adaptar o posicionamento do computador portátil e do elemento responsável pelo seu manuseamento (analista 2) às entradas/saídas dos cabos, e/ou ao ângulo morto do monitor (para não se perder nenhum lugar útil a um atleta ou elemento da equipa técnica);
- Foram criadas duas *playlists* no software antes do início do jogo: sugestão dos analistas à equipa técnica (fase defensiva e fase ofensiva - aspeto a manter);
- Devemos verificar as condições de utilização dos walkie-talkies “a priori” (canal e volume, com o intuito de evitar perturbações na comunicação analistas ↔ banco de suplentes). Nos jogos na condição de equipa visitada devemos estar principalmente atentos às interferências com os canais de comunicação da equipa de segurança do CFC;
- Durante o jogo devemos ter em consideração o público presente, procurando criar condições que não comprometam a privacidade da comunicação. O analista deverá baixar o tom de voz, assim como o volume do áudio dos walkie-talkies. Deverá, também, existir uma preocupação com a síntese da informação transmitida;
- Existiu uma falha de comunicação daquilo que deveria ter sido a metodologia implementada. Isto é, nem o analista 2, nem o treinador adjunto registaram as informações presentes nos clipes selecionados, pelo que devemos clarificar a metodologia entre todos os elementos envolvidos. Como efeito desta situação, no momento em que íamos dar início à apresentação, ninguém sabia que informações estavam presentes nos clipes, tendo este momento de ser improvisado. Para dar resposta a esta questão específica, considerámos a seguinte solução: utilização de um software que permita o registo de anotações em simultâneo com o LongoMatch. A partir desta aplicação passámos a elaborar uma lista com as informações presentes nos clipes/*playlists* através do software Office: Word. Por sua vez, esta lista passou a ser entregue à equipa técnica, nomeadamente ao treinador principal, antes da entrada no balneário/início da apresentação;
- Verificámos que a *dashboard* utilizada e a limitação informática do LongoMatch colocaram em causa a especificidade necessária para os clipes de vídeo a apresentar. Isto é, o facto de termos utilizado botões manuais para a codificação ao vivo fez com que o analista 2 não conseguisse ter um foco atencional sobre o jogo, que lhe permitisse realizar uma observação e análise “in loco” adequada (complementar à do treinador adjunto). Isto porque, o analista necessitava de controlar (visual e operacionalmente) a duração do corte de cada clipe (início e fim). Para além disso, o facto de a codificação em causa resultar em clipes de vídeo com a duração exata de cada evento de jogo, fez com que os mesmos pudessem vir com excesso de tempo e/ou com o corte no momento errado e/ou desorganizados em termos dos momentos previstos no modelo de jogo (uma vez que ficavam por ordem cronológica - aspeto que o treinador principal não pretendia). Por isso, as soluções encontradas, em concordância com a equipa técnica e a implementar na próxima aplicação, foram: utilização de botões automáticos para a codificação ao vivo (nomeadamente os botões das fases e momentos de jogo - esta solução fez com que o analista apenas necessitasse de identificar a fase/momento em causa); interrupção da captura a 5 ou 7 minutos do final da 1ª parte, para que o analista 2 pudesse ter tempo suficiente para editar/corrigir o *timing*, a duração e a ordem dos clipes, antes da exportação dos mesmos e da apresentação (aspeto apenas possível com a captura interrompida no LongoMatch);
- Ter em consideração a segurança do equipamento no local de filmagem/captura durante o período: tarefa, cordialmente, cumprida pelo fisiologista estagiário.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- 4ª Aplicação - Jogo 4 (particular) SLB x equipa 4 (04/2018):

- Objetivo(s): teste e adaptação à metodologia de recolha e apresentação (2º contacto com a metodologia completa);
- Tipo de aplicação: recolha + apresentação;
- Resultado: conclusão da recolha e da apresentação ao intervalo com sucesso;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Face a uma mudança de campo imprevista foi necessário alterar de local de filmagem e de balneário, pelo que tivemos de revelar capacidade para montar o equipamento em tempo útil. Para evitar a repetição de problemas semelhantes considerámos a seguinte solução: confirmação prévia do local do jogo no dia anterior, assim como no próprio dia;
 - Devemos realizar a montagem do equipamento antes dos atletas entrarem no balneário, colocando o mesmo numa zona que não interfira com a sua atividade. Como alternativa podemos montar o material entre o período em que os atletas saem do balneário para o aquecimento de jogo e regressam para as últimas palavras;
 - Tal como evidenciámos na aplicação 3, utilizámos o software Office: Word para realizar o registo das comunicações, nomeadamente das informações presentes nos clipes de vídeo selecionados para a apresentação final. Este registo revelou-se essencial nos seguintes momentos: durante a edição dos clipes, uma vez que ajudou a lembrar e/ou a identificar o(s) conteúdo(s) de cada um; e antes da apresentação, pois permitiu a criação de uma lista dos eventos existentes nas *playlists* (para consulta por parte da equipa técnica, especialmente pelo treinador principal);
 - As alterações realizadas à *dashboard* cumpriram com a correção das condicionantes verificadas durante a 3ª aplicação (utilização de botões automáticos);
 - Devido a ser a primeira vez que implementávamos esta nova alteração, decidimos interromper a captura a 10 minutos do final da 1ª parte (aumentando o tempo em relação ao planeado), verificando-se ser o tempo ideal para preparar a apresentação;
 - Antes da exportação dos clipes de vídeo devemos ter em consideração a sua velocidade de reprodução, uma vez que esta poderá ter sido alterada durante a edição dos clipes com o intuito de acelerar o processo em causa (evitar criar constrangimentos na apresentação);
 - Devia ter existido uma preocupação e controlo do tempo despendido na tarefa da apresentação e nas transições entre o local de filmagem/captura e o balneário. Caso o tempo despendido colocasse em causa o cumprimento do tempo regulamentar do intervalo, deveríamos procurar identificar os focos de perda de tempo, de forma a preparar eventuais adaptações à metodologia;
 - Para a arrumação final do equipamento considerámos duas soluções: caso a apresentação fosse cumprida antes do tempo definido, os analistas poderiam dar início à arrumação do equipamento presente no balneário, ou, pelo menos, colocar o mesmo fora do espaço ocupado pelos atletas (tendo sempre em mente o tempo necessário para retomar ao local de filmagem/captura). Caso este cenário não fosse possível, imediatamente após o apito final, um dos analistas ficaria responsável por arrumar o equipamento do local de filmagem/captura, e o outro por arrumar o equipamento no balneário.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- 5ª Aplicação - Jogo 5 (oficial) SLB x equipa 5 (04/2018):

- Objetivo(s): continuação da aplicação/adaptação à metodologia de recolha durante um jogo;
- Tipo de aplicação: recolha adaptada;
- Resultado: conclusão da recolha com sucesso;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Esta aplicação permitiu dar início à discussão/debate sobre a análise qualitativa da própria equipa, assim como à revisão de eventos específicos durante o período do intervalo (eventos padrão defensivos e ofensivos).

- 6ª Aplicação - Jogo 6 (oficial) SLB x equipa 6 (04/2018):

- Objetivo(s): continuação da aplicação/adaptação à metodologia de recolha durante um jogo;
- Tipo de aplicação: recolha adaptada;
- Resultado: conclusão da captura e codificação com sucesso. Interrupção/Perda parcial da filmagem de jogo;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Verificaram-se problemas técnicos com a câmara durante o jogo, o que fez com que houvesse uma perda parcial da filmagem de jogo inerente a este equipamento. No entanto, constatámos que a filmagem de jogo pode ser salva devido à captura realizada pela placa e pelo LongoMatch. Desta forma a filmagem de jogo foi assegurada pela captura do sinal da câmara. Com isto apercebemo-nos da mais valia de existir uma captura em simultâneo com a filmagem da câmara.

- 7ª Aplicação - Jogo 7 (oficial) equipa 7 x SLB (04/2018):

- Objetivo(s): continuação da aplicação/adaptação à metodologia de recolha durante um jogo;
- Tipo de aplicação: recolha adaptada;
- Resultado: conclusão da filmagem com sucesso. Perda total da captura e codificação do jogo;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Ao contrário da situação verificada na última aplicação, ocorreu um erro informático (bug) que levou à perda total da captura e codificação do jogo, salientando-se assim uma limitação/risco associada à aplicação da metodologia.

- 8ª Aplicação - Jogo 8 (oficial) SLB x equipa 8 (05/2018):

- Objetivo(s): continuação da aplicação/adaptação à metodologia de recolha durante um jogo;
- Tipo de aplicação: recolha adaptada;
- Resultado: conclusão da recolha com sucesso;
- Comentário(s)/Reflexão(ões):
 - Esta aplicação permitiu dar início à revisão/discussão sobre a abordagem estratégica do jogo: análise qualitativa da própria equipa, tendo por base as alterações efetuadas estrategicamente para o jogo em causa (revisão de eventos padrão e/ou significativos defensivos e ofensivos durante o intervalo).

- 9ª Aplicação - Jogo 9 (oficial) SLB x equipa 9 (05/2018):

- Objetivo(s): continuação da aplicação/adaptação à metodologia de recolha durante um jogo;
- Tipo de aplicação: recolha adaptada;
- Resultado: conclusão da recolha com sucesso;

○ Comentário(s)/Reflexão(ões):

- Esta aplicação permitiu consciencializar que deverá existir sempre uma solução alternativa para o processo de recolha, mesmo na condição de equipa visitada. Isto é, devido ao facto de a Benfica TV ter realizado a cobertura ao jogo (filmagem, comentários e reportagem), fez com que o local habitualmente utilizado para a montagem dos equipamentos necessários para a recolha tivesse de ser alterado. À semelhança da situação vivenciada na 4ª aplicação, revelámos capacidade para alterar o local de recolha e montar o equipamento em tempo útil. Para evitar a repetição deste problema em particular considerámos as seguintes soluções: confirmação prévia da presença, ou não, da equipa televisiva do clube nos jogos da própria equipa, e planeamento de, pelo menos, dois locais de recolha por local de filmagem/captura (um principal e um alternativo, especialmente na condição de equipa visitada);

- Criação, validação e aplicação de uma entrevista ao treinador principal (pós-estudo):

Nesta fase, procurámos criar uma segunda e última entrevista que visasse a recolha de informações complementares ao estudo, tendo por base a visão do treinador principal da equipa de juvenis B. Por outras palavras, com esta entrevista pretendíamos recolher informações que nos permitissem refletir e adaptar a metodologia numa fase final, nomeadamente os efeitos provocados, as vantagens em relação à rotina pré-estudo, os aspetos a melhorar e recomendações para futuras aplicações. À semelhança das etapas cumpridas durante a validação da entrevista pré-estudo, procurámos reaplicar as mesmas no presente ponto. Para tal, desenvolvemos um guião com 4 questões (Anexo G - Entrevista pós-estudo), submetendo-o à apreciação dos mesmos 3 especialistas que validaram a entrevista pré-estudo. Desta forma, procedemos à validação do guião da entrevista pós-estudo (após recolha, análise e aplicação das alterações propostas). Terminado este procedimento, obtivemos a entrevista pós-estudo final, composta por 4 questões. De seguida, passámos à aplicação da entrevista, novamente, num ambiente controlado (sala), que colocasse o treinador numa posição de conforto. A aplicação desta foi realizada em junho de 2018. Por sua vez, foram cumpridos os mesmos procedimentos aplicados na entrevista pré-estudo, nomeadamente a gravação através de um software de captura de som, a transcrição para protocolo escrito, a análise e reflexão do seu conteúdo, e a consequente replicação do mesmo no desenho experimental a incorporar no protocolo final (adaptação de procedimentos). Seguidamente, iremos apresentar os resultados obtidos após a análise da entrevista pós-estudo:

- Existiu uma evolução positiva ao longo das aplicações realizadas;
- Esta metodologia não foi suficientemente explorada e operacionalizada para se obter uma relação de causa-efeito sobre o processo (devido ao reduzido número de aplicações: recolha + apresentação);
- Esta ferramenta é algo a ser utilizado no futuro, uma vez que provocou a necessidade de se refletir sobre o processo em causa (aplicação, utilidade, adaptações, aspetos positivos e/ou a melhorar em relação ao planeamento e intervenção referentes ao plano de jogo que era utilizado antes da aplicação do estudo);
- Um dos aspetos a melhorar é a definição de um protocolo escrito de aplicação da metodologia. Neste protocolo deveriam constar os seguintes aspetos: critérios de seleção dos clipes de vídeo/*playlists*, operacionalização da recolha e da apresentação (se esta última deve ser realizada pelo treinador ou pelo analista que criou as *playlists* - derivado à questão do conhecimento do conteúdo das mesmas, uma vez que o treinador tem de estar preocupado com o jogo em si);
- Deverá existir um teste, aplicação e adaptação desde o início da época desportiva, para que se possa desenvolver o protocolo/metodologia ideal para o contexto.

- Definição/Construção do protocolo final:

Nesta fase procurámos agrupar todas as aprendizagens e reflexões resultantes da aplicação do estudo e construir um protocolo final da metodologia. De salientar que, o protocolo teria como finalidade a aplicação na época seguinte (estudo teórico-prático de cariz contínuo), de forma a desenvolver e a aperfeiçoar o mesmo. Isto tendo sempre em consideração que a definição do protocolo teve por base uma especificidade e adaptação em relação ao contexto onde foi aplicado/testado (equipa de juvenis B do SLB na época 2017/2018).

3.4.4. Desenho experimental

Para uma melhor descrição/visualização e desenvolvimento da metodologia idealizada, foi construído um desenho experimental. Desenho esse, que serviu para esquematizar, de uma forma sintética, os procedimentos correspondentes à fase de recolha e apresentação da metodologia idealizada (figura 23).

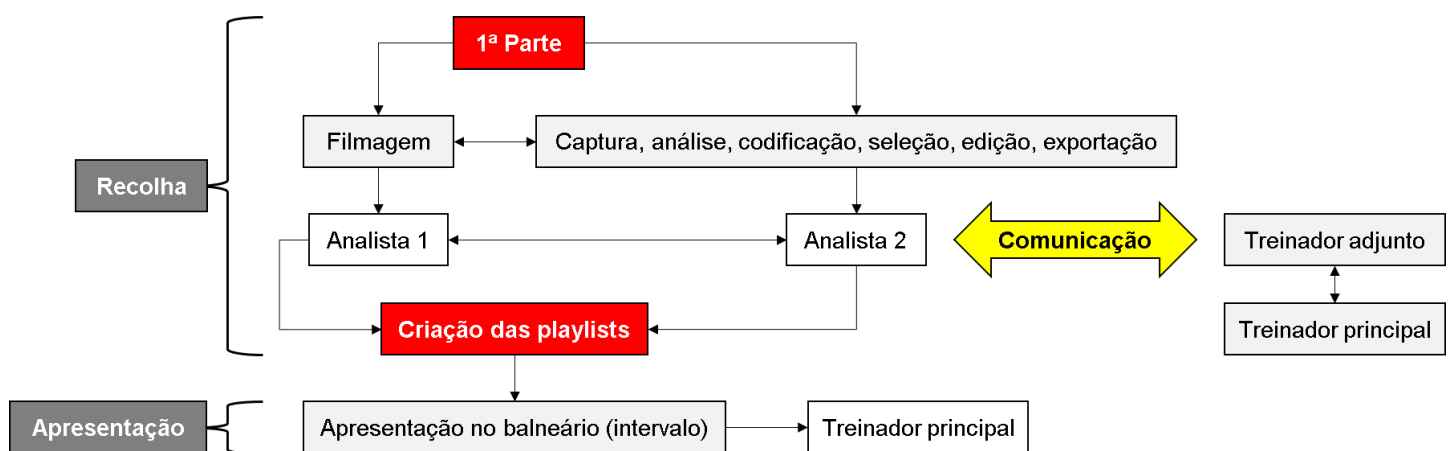


Figura 23 - Desenho experimental idealizado para o estudo

Como podemos verificar pela figura anterior, numa fase inicial, idealizámos a seguinte metodologia:

- Processo centrado na filmagem, análise e codificação da 1ª parte, estando estas tarefas ao encargo de dois analistas. O analista 1 ficaria responsável por realizar a filmagem e o analista 2 por realizar a análise e codificação ao vivo: captura, análise, codificação, seleção, edição e exportação das *playlists* constituintes da apresentação (com base num processo de observação e análise de jogo “in loco” da própria equipa);
- Para além disso, o analista 2 teria a tarefa de comunicar com o banco de suplentes (com um dos treinadores adjuntos), de forma a analisar e a seleccionar os eventos de jogo, que iriam constituir as *playlists* finais (a serem visualizadas durante o momento da apresentação no balneário). Durante esta tarefa, o treinador adjunto iria realizar o registo dos eventos seleccionados (para posterior identificação dos mesmos antes e durante a apresentação). Todo este processo foi denominado por recolha;
- A apresentação no balneário seria controlada pelo analista 2 em termos do manuseamento dos equipamentos, e a apresentação seria realizada pelo treinador principal (intervenção propriamente dita junto do plantel).

Tal como iremos descrever ao longo dos pontos seguintes, foram efetuadas alterações em relação ao desenho anterior, fruto das reflexões/necessidades encontradas nas diferentes aplicações práticas. O produto destas alterações/adaptações será explicitado no protocolo final.

3.4.5. Cronogramas

De seguida, serão apresentados os cronogramas desenvolvidos durante o estudo, nomeadamente o cronograma idealizado e o cronograma efetivamente aplicado. O cronograma idealizado (tabela 11) foi o cronograma desenvolvido na fase conceptual do estudo com o intuito de orientar todo o processo. Tal como foi previsto, o cronograma idealizado foi alvo de alterações, face aos seguintes parâmetros: alteração/substituição de fases/etapas e de procedimentos inicialmente previstos, bem como o tempo despendido para o cumprimento de algumas etapas.

Tabela 11 - Cronograma idealizado para o estudo

Ano		2017						2018					
Mês		JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
Etapas / Fases	Criação e desenvolvimento de um diário do estudo		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Metodologia (pré-estudo)			X	X	X	X						
	Desenho experimental				X	X	X						
	Apresentação do estudo					X							
	Revisão da literatura				X	X	X						
	Seleção e aquisição dos recursos materiais					X	X	X					
	Criação e validação das entrevistas pré e pós-estudo						X	X					
	Aplicação da entrevista pré-estudo							X					
	Aplicação da metodologia prática (período de teste)							X					
	Aplicação da metodologia prática (continuação)							X	X	X	X	X	X
	Aplicação da entrevista pós-estudo												X
	Considerações finais												X

Como podemos verificar pela tabela 11, procurámos definir o seguinte:

- Estabelecer um período de preparação máximo até janeiro, onde iríamos realizar a construção e reflexão sobre o desenho experimental, a criação e validação das entrevistas pré e pós-estudo, a aplicação e análise da entrevista pré-estudo, e a realização de um período de teste da metodologia prática. Enquanto estes procedimentos não eram cumpridos definimos que a metodologia pré-estudo iria continuar a ser aplicada, de forma a manter a simplificação da tarefa de análise qualitativa coletiva e/ou individual da própria equipa (e respetivo relatório);
- Com a conclusão das etapas anteriores, nomeadamente com a seleção e aquisição dos recursos materiais necessários, poderíamos dar início à aplicação prática da metodologia (período teste);
- O período de teste deveria realizar-se no máximo durante um mês (janeiro), sendo que a partir desse momento a metodologia deveria ocorrer de forma contínua até ao final da época;
- No último mês da época iríamos aplicar e analisar a entrevista pós-estudo e refletir sobre todo o processo (com base no diário de estudo) com o intuito de adaptar e construir o protocolo final (considerações finais).

Por sua vez, o cronograma aplicado (tabela 12) foi aquele construído ao longo do estudo, com o objetivo de registar todo o processo efetivamente realizado, nomeadamente as alterações estruturais e temporais em relação ao plano inicial. De seguida, iremos apresentar o cronograma em causa, que serviu de esquema (ilustração) e objeto de análise e reflexão sobre o processo.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Tabela 12 - Cronograma aplicado durante o estudo

Ano		2017						2018					
Mês		JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
Etapas / Fases	Criação e desenvolvimento de um diário do estudo		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Metodologia (pré-estudo)			X	X	X	X	X	X	X			
	Desenho experimental				X	X	X						
	Apresentação do estudo					X							
	Revisão da literatura				X	X	X						
	Seleção e aquisição dos recursos materiais					X	X	X	X	X			
	Criação e validação da entrevista pré-estudo							X	X				
	Aplicação da entrevista pré-estudo									X			
	Aplicação da "recolha adaptada"									X	X	X	
	Aplicação da recolha + apresentação									X	X		
	Criação e validação da entrevista pós-estudo												X
	Aplicação da entrevista pós-estudo												X
	Definição/Construção do protocolo final												X
	Considerações e reflexões finais												X

Com base na tabela 12 foi possível salientar as seguintes alterações estruturais e temporais:

- O tempo considerável despendido para a seleção e aquisição dos recursos materiais necessários;
- Momento tardio da época no qual foi iniciada a aplicação do estudo (consequência do ponto anterior);
- Necessidade de se separar e/ou criar novos procedimentos, de forma a dar resposta às necessidades e/ou problemas verificados (estratégia da "recolha adaptada", por exemplo).

A partir deste cenário foi possível definir, com maior clareza, aquele que seria o cronograma ideal para uma metodologia deste cariz (consultar o protocolo final).

3.4.6. Limitações

Como em qualquer estudo, foram identificadas limitações a ter em consideração em futuras aplicações da metodologia. Desta forma, este tópico foi desenvolvido com o intuito de se realizar uma antecipação de problemas e de se programarem soluções que visem a sua superação. Nesse sentido, de seguida, iremos apresentar e descrever, por pontos, as limitações identificadas ao longo do estudo, assim como as respetivas soluções.

- Dificuldade significativa para transportar todo o equipamento: quantidade de equipamento considerável para transportar para cada aplicação da metodologia.

Solução: equacionar deixar parte (ou a totalidade) do equipamento nas instalações do clube no dia anterior ao do jogo/aplicação; utilizar transporte próprio, pelo menos, até à concentração da equipa; ou dividir o material/transporte pelos analistas/recursos humanos envolvidos;

- Condições dos locais de filmagem/captura e dos balneários: um dos fatores que contribuiu para o sucesso das aplicações foram as condições dos locais de filmagem/captura e dos balneários. Na condição de equipa visitada, o facto de o SLB apresentar condições estruturais de excelente qualidade, facilitou consideravelmente a aplicação da metodologia. O mesmo não se verificou na maioria dos locais e balneários dos restantes clubes, pelos quais a equipa passou. Devido a este fator consideramos essencial ter em mente esta condicionante em futuras aplicações.

Solução: realizar uma pesquisa e consequente registo (para futuras aplicações) das condições existentes em cada clube, tendo em consideração os aspetos salientados no "documento de registo dos locais de

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

filmagem” e no “documento de registo das características dos balneários” apresentados em 2.3.4. Propostas/Considerações complementares;

- Condições climatéricas adversas: ainda associado à limitação anterior, encontra-se o facto de as condições climatéricas poderem impossibilitar a realização da metodologia em causa. Isto porque existem locais de filmagem/captura que não garantem as condições de segurança dos diferentes equipamentos. Solução: face à importância da tarefa de filmagem de jogo, esta deverá ser priorizada em relação à tarefa de captura e codificação do jogo ao vivo. Desta forma, caso seja exequível, um dos analistas deverá realizar a filmagem do jogo, enquanto o outro protege o equipamento da chuva;
- Limitações ao nível da filmagem resultante da captura: a qualidade da imagem dificulta a visualização do número dos atletas, o que poderá condicionar a utilização da filmagem para a elaboração de certos trabalhos/tarefas (relatórios de análise qualitativa e quantitativa, por exemplo). Por sua vez, a ausência de som na filmagem também poderá condicionar, igualmente, a utilização da mesma na elaboração de determinadas tarefas, tais como: vídeos motivacionais, relatórios qualitativos das ações dos guarda-redes em jogo (para verificação da capacidade de comunicação dos mesmos, por exemplo). Também verificámos que a filmagem em causa só se inicia no momento em que começamos a captura, o que origina a perda dos instantes antecedentes ao apito inicial de cada parte (essenciais, por exemplo, para a visualização da disposição inicial das equipas em campo).

Solução: realizar sempre, em simultâneo, a filmagem de jogo com a câmara e com o software de captura/codificação e a placa, uma vez que ambos permitem a criação de um ficheiro de filmagem (salvaguardando-se assim a filmagem do jogo em causa). No caso da filmagem resultante do software de captura/codificação e da placa, verificámos que o ficheiro é criado mesmo que a câmara não esteja a gravar (situação constatada durante a aplicação 6). Para precaver a situação da perda dos instantes iniciais de cada parte, devemos iniciar a captura 10 segundos antes do apito inicial (ajustar consoante a indicação do árbitro para o início ou recomeço do jogo);

- Limitações relacionadas com a metodologia utilizada para a codificação ao vivo: devido ao facto de interrompermos a captura a, sensivelmente, 10 minutos do final da 1ª parte, criamos a impossibilidade de se poderem utilizar eventos de jogo desse mesmo período durante a apresentação ao intervalo.

Solução: nesta situação em particular, caso o treinador principal pretenda que exista uma análise e codificação da 1ª parte na íntegra (ou com o menor tempo de interrupção possível), será necessária a participação de um terceiro analista (analista 3). Para isso, teríamos de realizar as seguintes alterações metodológicas:

- Intervenção de um terceiro analista (ou treinador adjunto - que não o principal) com as seguintes tarefas: responsável pela observação e análise do jogo “in loco”, pela realização do processo de comunicação com o banco de suplentes, assim como pela transmissão das informações resultantes para o analista 2 (análise e identificação dos eventos de jogo a seleccionar e a editar para a apresentação);
- Redefinição das tarefas do analista 2 para o seguinte: responsável, maioritariamente, pela manipulação do software de captura e codificação da filmagem. Desta forma, o analista 2 ficará liberto do processo de observação e análise de jogo “in loco”, assim como do processo de comunicação com o banco de suplentes (centrando-se apenas na codificação do jogo ao vivo);
- Alteração da configuração dos botões automáticos da *dashboard* para botões manuais. Isto é, tendo em conta a resposta desenvolvida para a presente limitação, consideramos que durante a

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

codificação ao vivo será mais rentável o corte da filmagem através de botões manuais, uma vez que estes nos permitem selecionar exatamente o início e fim de cada clipe de vídeo (sendo assim necessário um menor intervalo de tempo para a edição dos clipes da apresentação final);

- Limitações e erros informáticos (bugs) dos softwares envolvidos: ao longo das aplicações verificámos limitações ao nível da operacionalização do software de captura/codificação da filmagem, assim como ao nível da sua programação. Em termos operacionais verificámos que uma limitação do LongoMatch era a impossibilidade de editar a duração dos clipes de vídeo durante a captura (esta edição poderia ser realizada durante uma paragem de tempo: lesão, falta e demora na continuação do jogo). Em termos da sua programação, verificámos que o software pode interromper/cancelar a captura de forma inesperada ou devido a fatores externos, tais como a desconexão de um dos cabos. Estes fatores poderão resultar, consequentemente, na perda parcial ou total da filmagem ou da codificação realizadas até ao momento (situação verificada na aplicação 6, por exemplo).

Solução: manter sempre o sistema operativo do computador portátil atualizado, assim como o software específico da placa de captura e o LongoMatch (procedimento que se deverá estender a todos os softwares envolvidos na metodologia). Podemos, igualmente, realizar um teste ao projeto de captura do LongoMatch, 5 minutos antes do início do jogo, através da criação de um projeto teste (sem o preenchimento das informações gerais e específicas do jogo). Estes procedimentos servirão como check-up/confirmação do estado operacional dos instrumentos necessários para a recolha e para a apresentação. Devemos ainda, ter em consideração as fragilidades operativas da metodologia, nomeadamente aquelas que estão relacionadas com o momento da recolha, e que podem levar à falha/perda da captura realizada. A salientar (e a evitar): desconexão do cabo Blackmagic Intensity Shuttle USB 3.0: default cable (responsável pela conexão placa de captura ↔ computador portátil) e suspensão do computador portátil. Por conseguinte, sempre que a codificação ao vivo não for concretizada, os analistas deverão recorrer à análise e registo notacional. A codificação dos eventos de jogo deverá ser realizada “a posteriori” através da opção de “codificação com base num ficheiro de vídeo” (filmagem de jogo neste caso) do software LongoMatch;

- Limitações financeiras: tendo em consideração o orçamento previsto para a lista de recursos materiais necessários, consideramos que este pode ser demasiado elevado quando adquirido a título individual/pessoal (situação vivenciada em termos pessoais).

Solução: para dar resposta a esta problemática, aquando da seleção e aquisição dos recursos materiais, tivemos em conta os seguintes parâmetros:

- Seleção dos equipamentos com as especificações necessárias ao preço mais baixo;
- Seleção de softwares e/ou soluções alternativas sem custos adicionais. Exemplo: utilização da versão *open source* do LongoMatch (gratuita);
- Propor ao clube e/ou ao departamento de observação e análise de jogo a aquisição (a título de investimento) e/ou empréstimo dos equipamentos necessários;
- Limitações temporais para a aplicação do estudo: devido ao início tardio da aplicação propriamente dita da metodologia, não nos foi possível explorar a potencialidade total do estudo, assim como criar rotinas/hábitos sólidos em termos da sua aplicação (devido ao número reduzido de jogos onde a metodologia foi aplicada de forma completa).

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Solução: tal como foi sugerido na entrevista pós-estudo, o teste e a aplicação da metodologia devem ocorrer desde o início da época com o objetivo de se criar uma adaptação e desenvolvimento do protocolo ideal para o contexto (através de uma reflexão conjunta entre todos os recursos humanos envolvidos).

3.4.7. Recomendações

Neste tópico iremos apresentar todas as recomendações que considerámos essenciais para futuras aplicações do estudo, ou de estudos semelhantes no âmbito da área da observação e análise de jogo. As recomendações em questão surgiram fruto do processo de análise e reflexão por parte dos recursos humanos envolvidos (departamentos, analistas, equipa técnica, resultados das entrevistas), efetuadas ao longo da aplicação da metodologia, assim como no final da mesma. Desta forma, de seguida, iremos apresentar e descrever, por pontos, as recomendações desenvolvidas:

- Realização de uma breve reunião/apresentação formal da metodologia no início da época desportiva com o objetivo de clarificar os procedimentos entre todos os envolvidos (ajustar consoante o conhecimento dos recursos humanos). Caso seja o primeiro contacto, o momento deverá ser composto por uma apresentação da metodologia na íntegra com esclarecimento de dúvidas e debate no final. Caso contrário, o momento poderá ser dedicado à delineação da metodologia para os momentos competitivos seguintes;
- Criação de um período de teste através da aplicação contínua da metodologia logo a partir do período pré-competitivo. Este procedimento deverá ser realizado com o intuito de se criarem hábitos/rotinas e adaptações à mesma, para que o protocolo se aproxime da conceção ideal para o contexto (preocupação com a adaptação da metodologia ao contexto onde é aplicada, não sendo possível afirmar-se que existe uma única e correta forma de aplicar a mesma - exemplo: no contexto X a solução poderá ser a condução da apresentação no balneário ficar à responsabilidade do treinador principal, e no contexto Y ser o analista 2). A duração deste período deverá ser adaptada em função das necessidades da equipa;
- Consideramos fundamental, logo a partir do período pré-competitivo, a divisão da metodologia em aplicação ideal para o contexto de equipa visitada e aplicação ideal para o contexto de equipa visitante. Ou seja, em caso de necessidade, devem ser criados dois protocolos distintos em função da condição do jogo, fazendo com que os objetivos da aplicação da metodologia se mantenham mesmo em cenários distintos;
- Em função da reflexão realizada após a aplicação das entrevistas, considerámos que devem ser aplicadas as seguintes alterações:
 - Na “entrevista pré-estudo” as questões 1 e 2 provocaram dúvidas numa fase inicial, logo é fundamental clarificar o que é pretendido nas mesmas, pelo que deverá ser feita uma breve apresentação/enquadramento das entrevistas antes do seu início. Podemos adicionar uma questão relacionada com as experiências e vivências em estudos/metodologias semelhantes, uma vez que, posteriormente, constatámos que o treinador principal tinha vivenciado uma metodologia equiparada. Por isso, podemos criar a seguinte questão: “Teve a oportunidade, ao longo da sua carreira, de experienciar uma metodologia deste tipo? Se sim, pode falar-nos sobre a mesma?”. Através desta questão poderíamos ter registado esta experiência específica do treinador, com o intuito de refletir sobre a metodologia idealizada e/ou registar métodos alternativos de operacionalização da mesma;
 - Na “entrevista pós-estudo”, a questão 1 deixou igualmente dúvidas quanto à sua interpretação. Por isso, podemos redefinir a questão para: “Que efeitos provocou a metodologia na dinâmica de

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

trabalho da sua equipa, tendo como comparação a rotina que tinha antes da sua aplicação?”.

Para além disso, deveríamos ter criado uma pergunta específica em relação ao objetivo número

3. Isto é, poderíamos ter sido mais diretos na definição da questão, de forma a constatar se o treinador principal considerou que existiu uma otimização do seu feedback. Para o efeito, podemos criar a seguinte questão: “Com a aplicação da metodologia, considera que existiu uma otimização do seu feedback ao intervalo? E porquê?”;

- Aplicação das entrevistas pré e pós-estudo aos restantes elementos da equipa técnica (treinador(es) adjunto(s), treinador de guarda-redes), com o intuito de se retirarem mais informações complementares à metodologia do estudo (diferentes pontos de vista);
- Criação, validação e aplicação de duas entrevistas aos atletas alvo da metodologia, na mesma ótica da ideia do presente estudo: pré e pós-estudo (perceções, aspetos positivos e a melhorar, recomendações, experiências/vivências em cenários semelhantes - seleção nacional, por exemplo). Desta forma, com a aplicação destas duas entrevistas poderíamos procurar testar e comprovar, ou não, o conteúdo/resultado do objetivo 3 do presente estudo;
- Durante a aplicação da metodologia de codificação ao vivo (recolha), os analistas deverão realizar a filmagem de jogo através da câmara em simultâneo com a captura de jogo. Isto é, tendo em consideração que a captura de jogo realizada pelo LongoMatch permite a criação de um ficheiro de filmagem de jogo anexo, devemos ter a preocupação de filmar o jogo, também, através da câmara. Isto porque, se um dos equipamentos falhar, o outro poderá compensá-lo, não se comprometendo assim a filmagem do jogo;
- Testar a validade (mais valia ou não) da participação do analista 3 (que diferenças provoca na metodologia, testando com isso a solução encontrada para uma das limitações anteriores);
- Testar a validade/utilidade da metodologia em termos da observação e análise do processo de treino (exemplo semelhante à metodologia utilizada pela equipa principal do TSG Hoffenheim);
- Testar a validade/utilidade da metodologia em termos da observação e análise de equipas adversárias (relacionando a mesma com a abordagem estratégica do jogo);
- Testar a validade (mais valia ou não) da aplicação da metodologia (recolha) em jogos observados e analisados de forma indireta (jogos transmitidos na televisão, por exemplo). Este procedimento poderá ser uma solução para rentabilizar o tempo de trabalho de um analista que esteja a analisar um jogo nestas condições. Poderá, igualmente, ser uma solução para clubes que não disponham de recursos financeiros para adquirir licenças de plataformas online que comercializem filmagens de jogos. Por outras palavras, através da metodologia de recolha poderá ser realizada uma captura da tela televisiva, que culminará numa filmagem de jogo (sem quaisquer custos para o clube ou para o analista);
- Simplificação da *dashboard* utilizada: criar apenas 4 botões principais: um para a fase defensiva (organização + transição), um para a fase ofensiva, um para os esquemas táticos defensivos e um para os esquemas táticos ofensivos. Não consideramos que seja necessário dividir os botões da *dashboard* em mais momentos ou submomentos de jogo, uma vez que durante a captura e codificação do jogo ao vivo o que interessa, essencialmente, é analisar e identificar a fase de jogo (ou o momento de jogo no caso dos esquemas táticos), transferir os cliques de vídeo selecionados para as *playlists* específicas e, posteriormente, editar a sua duração e exportar a apresentação final. De referir, que esta redução da *dashboard* também contribuirá para o aumento da tela da filmagem de jogo no LongoMatch. Isto irá facilitar a visualização da filmagem ao vivo por parte do analista 2 (resolução de um problema identificado durante a aplicação prática da metodologia);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Testar a validade (mais valia ou não) da realização da codificação ao vivo de uma parte das ações de jogo constituintes da análise quantitativa (própria equipa e equipa adversária), juntamente com a operacionalização da metodologia em causa. Por outras palavras, iríamos aproveitar parte da metodologia utilizada durante o pré-estudo, nomeadamente a codificação ao vivo das seguintes ações: cruzamentos, remates, faltas e golos. Isto é, tal como na metodologia de pré-estudo, com a criação de botões automáticos conseguiríamos realizar esta codificação ao vivo (aspeto que não foi testado durante o estudo propriamente dito);
- O recurso selecionado para a realização da comunicação entre os analistas e o banco de suplentes apresentou uma lacuna na sua operacionalização: incompatibilidade com um sistema de auriculares que garantiria a privacidade da comunicação. Apesar de termos procurado uma solução alternativa: walkie-talkies Geonate - On Channel 510 (preço semelhante ao equipamento utilizado), consideramos que este método de comunicação apresenta condicionantes/falhas, tais como: dificuldade de manuseamento (menos intuitivo em relação ao método telemóvel + aplicação de comunicação), e o facto de a comunicação não ser privada e de poder ter interferências com terceiros (equipa de segurança, polícia). Por estes motivos, recomendamos como solução a utilização da aplicação Whatsapp, tal como ponderámos numa fase inicial. Esta solução, por sua vez, não exige o gasto na aquisição de um novo equipamento (pode ser utilizada em qualquer *smartphone*), garante a privacidade da comunicação, permite o recurso a auriculares e apresenta uma maior facilidade de operacionalização (realização de chamadas e/ou troca de mensagens). Atualmente, este tipo de aplicações estão incluídas na maioria dos planos de tarifários como um serviço sem custos adicionais. Por conseguinte, iremos considerar esta solução para o protocolo final;
- O software Office: Word deve ser utilizado para o registo das comunicações, nomeadamente das informações presentes nos cliques de vídeo selecionados para a apresentação final, e para a consequente definição da lista dos eventos presentes nas *playlists* (conteúdos de cada clipe de vídeo). Este documento servirá para consulta por parte da equipa técnica, especialmente do treinador principal. Cada clipe de vídeo desta lista deverá ser apresentado e descrito da seguinte forma: número do clipe de vídeo + descrição do momento de jogo e/ou do(s) aspeto(s) a salientar (por siglas ou abreviaturas) + nível qualitativo (positivo ou a melhorar);
- Antes da exportação das *playlists* constituintes da apresentação final, o analista 2 deverá:
 - Organizar os cliques de vídeo pela ordem dos momentos e submomentos do modelo de jogo, e não pela ordem cronológica (ajustar em função das necessidades do contexto - equipa técnica);
 - Manter o título original de cada clipe de vídeo, com o intuito de facilitar a visualização/identificação e a separação de cada evento de jogo durante a apresentação. Exemplo: clipe 1 → Fase defensiva 001, clipe 2 → Fase defensiva 002. Deve ser equacionada a utilização de siglas na própria *dashboard*, de forma a reduzir o tamanho do título/legenda de cada clipe de vídeo na tela de apresentação (“FD” em vez de “Fase defensiva”, resultando no título/legenda: “FD 001”). O motivo pelo qual devemos considerar este procedimento resume-se ao facto de o LongoMatch não permitir (pelo menos a versão gratuita/atual) a edição do título/legenda dos cliques de vídeo antes da sua exportação;
- Deverá existir desde a primeira aplicação prática da metodologia, um controlo da duração total da apresentação (por parte do analista 1, por exemplo). Este controlo terá como objetivo principal a

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

identificação dos focos de perda de tempo, de forma a que se possam criar adaptações e estratégias que visem o cumprimento do tempo regulamentar do intervalo (15 minutos);

- A apresentação deve ser mantida o mais simples (sem capas e marcações/efeitos) e direta possível (2 cliques de vídeo no máximo sobre um determinado evento padrão de jogo, e 6 cliques no máximo na totalidade da apresentação - evitar que a duração total das duas *playlists* ultrapasse os 3 minutos);
- A apresentação deve ser realizada pelo analista 2 (ou 3), uma vez que o mesmo tem um conhecimento efetivo das *playlists* constituintes da apresentação. Isto é, o facto de o treinador principal desempenhar um papel de intervenção direta sobre o jogo (não estando em comunicação direta com os analistas), faz com que o mesmo não tenha conhecimento do conteúdo da apresentação, sendo por isso, a solução anterior a que consideramos melhor para o efeito.

3.5. Protocolo final

Um dos aspetos mais importantes do estudo de mestrado resume-se a este tópico: a elaboração e apresentação do protocolo final da metodologia de estudo. Por outras palavras, com base naquilo que foi a experiência da aplicação do estudo na equipa de juvenis B do SLB durante a época 2017/2018, procurámos criar um guia escrito da metodologia para futura consulta e referência. De salientar que, o protocolo que aqui apresentamos consiste numa proposta da metodologia de estudo de mestrado, pelo que, face às suas características, poderá ser adaptada às necessidades de diferentes contextos.

Tal como temos vindo a salientar ao longo do relatório, o trabalho do observador e analista de jogo deve ser visto como um complemento ao trabalho do treinador, não sendo, por isso, esta metodologia uma exceção. Por este motivo, na construção do protocolo considerámos pertinente desenvolver uma versão simplificada e direcionada especificamente para o treinador, que fosse direta, sucinta e de fácil leitura. Por outro lado, o facto de a metodologia pertencer à área de intervenção do observador e analista de jogo, levou ao desenvolvimento de uma versão completa e pormenorizada de todas as etapas e procedimentos a cumprir. Desta forma, iremos apresentar, de seguida, a versão simplificada do protocolo final, sendo que a versão completa do mesmo se encontra em anexo ao relatório (Anexo H - Versão completa do protocolo final do estudo de mestrado).

3.5.1. Versão simplificada

De seguida, iremos apresentar, por pontos, a versão simplificada da metodologia, fazendo referência às etapas e procedimentos considerados como fundamentais para a compreensão e aplicação da mesma.

- Objetivo(s): desenvolvimento de uma apresentação em formato de vídeo direcionada para os atletas, a ser realizada ao intervalo, referente à performance da própria equipa durante a 1ª parte (análise qualitativa coletiva e/ou individual);

- Recursos humanos necessários: 2 observadores e analistas de jogo a operacionalizar diretamente a metodologia e 1 treinador adjunto presente no banco de suplentes;

Com base na figura 24, iremos identificar as etapas e descrever os procedimentos inerentes à metodologia:

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

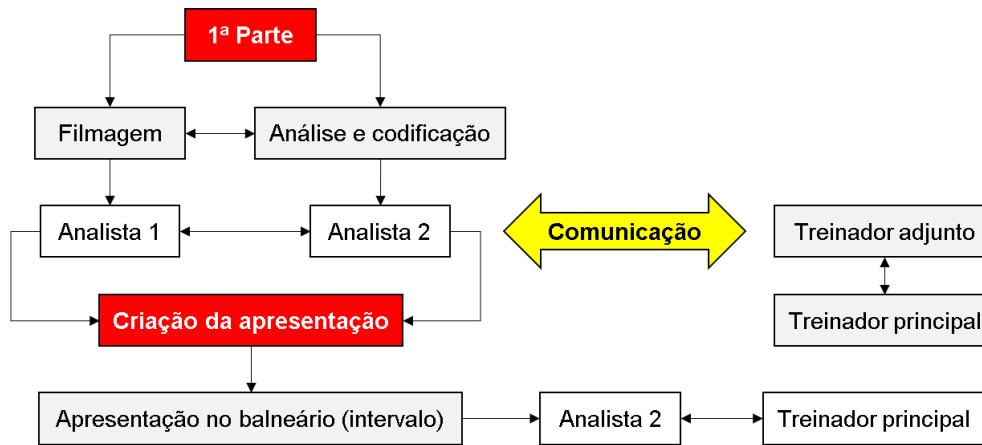


Figura 24 - Esquema de aplicação da metodologia

- O processo será centrado na análise qualitativa da própria equipa durante a 1ª parte, tendo como resultado a construção de uma apresentação em formato de vídeo referente à mesma, a ser realizada durante o intervalo. Esta apresentação será composta por eventos de jogo padrão, significativos e/ou por quaisquer outros eventos de jogo que o treinador ache pertinente adicionar à apresentação;
- Para o efeito, durante a 1ª parte iremos associar a filmagem a uma análise e codificação ao vivo da mesma (corte da filmagem em clipes de vídeo);
- Cada uma das tarefas anteriores ficará ao encargo de um analista;
- Para a criação da apresentação, o analista 2 terá como auxílio a comunicação com o treinador adjunto presente no banco de suplentes, de forma a analisar e a seleccionar os eventos que deverão constar na apresentação final;
- A apresentação no balneário será controlada pelo analista 1 em termos do manuseamento informático da mesma. Esta será realizada num computador portátil conectado a um monitor. Por sua vez, a apresentação propriamente dita junto do plantel será realizada pelo analista 2, devido ao facto deste ter um conhecimento efetivo do conteúdo da mesma. Durante este momento, o treinador deverá intervir sempre que considerar pertinente e necessário;

- Aspetos metodológicos gerais a cumprir:

- Realização de uma reunião no início da época para a apresentação da metodologia, delineação do desenho experimental e do cronograma ideal (clarificar e ajustar os procedimentos);
- Aplicação da entrevista pré-estudo, individualmente, à equipa técnica. Esta entrevista terá como objetivo a recolha das seguintes informações: experiências com metodologias deste tipo, vantagens, procedimentos a adotar, informações relevantes a retirar para uma intervenção mais eficaz e limitações da metodologia. Com os resultados desta entrevista pretendemos verificar se existe a necessidade de se adaptar a metodologia em termos operacionais;
- Aplicação teste em, pelo menos, 3 jogos do período pré-competitivo. A duração deste período deverá ser adaptada em função das necessidades da equipa;
- Podemos adaptar a metodologia em aplicação para o cenário de equipa visitada e aplicação para o cenário de equipa visitante;
- Aplicação prática da metodologia (aspetos técnicos explicados de seguida);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Aplicação da entrevista pós-estudo, individualmente, à equipa técnica. Esta entrevista terá como objetivo a recolha das seguintes informações: quais os efeitos provocados na dinâmica de trabalho da equipa, principais valências, aspetos a melhorar e recomendações para futuras aplicações;
- Realização de uma breve reunião para balanço e reflexão final da aplicação da metodologia na época em causa.

- Procedimentos antes do jogo:

- A montagem dos equipamentos no balneário deverá ser realizada antes de os atletas e da restante equipa técnica entrarem, ou no momento em que os mesmos saiam para o período de aquecimento;
- A mesa/banco de suporte do monitor no balneário irá ficar no local onde o treinador principal faz habitualmente as suas palestras/intervenções, ou onde este pretender realizá-las;
- Antes do início do jogo, irá existir uma preparação do processo de comunicação entre os analistas e o treinador adjunto (chamada no Whatsapp);

- Procedimentos durante o jogo:

- Será realizada uma colaboração entre o analista 2 e o banco de suplentes (treinador adjunto), através do processo de comunicação, que permitirá a análise e seleção dos eventos de jogo que deverão constar na apresentação;
- Os eventos selecionados corresponderão a situações padrão e/ou significativas, que estejam previstas no modelo e/ou na estratégia de jogo;
- A sensivelmente, 10 minutos do final da 1ª parte irá ocorrer uma interrupção do processo de codificação, para que o analista 2 possa preparar a apresentação;
- A apresentação será composta e caracterizada por:
 - Um vídeo referente à análise qualitativa da fase defensiva;
 - Um vídeo referente à análise qualitativa da fase ofensiva;
 - 2 Clipes, no máximo, por cada evento de jogo padrão;
 - 6 Clipes, no total, para os dois vídeos - com uma duração de até 3 minutos ao todo;
 - Ambos os vídeos não terão qualquer tipo de edição gráfica (apenas legendas referentes à numeração e identificativas da fase ou momento de jogo);

- Transição para o balneário:

- Antes da entrada no balneário, o treinador e restante equipa técnica serão informados pelo analista 2 sobre o conteúdo da apresentação (através de uma folha com este registo);
- Será realizada uma preparação da apresentação através da conexão dos diferentes equipamentos. O início da apresentação será definido pelo treinador principal;

- Apresentação:

- O analista 2 iniciará a apresentação dos vídeos pela seguinte ordem: eventos de jogo defensivos padrão e/ou significativos a melhorar e/ou a manter + eventos de jogo ofensivos padrão e/ou significativos a melhorar e/ou a manter;
- A qualquer momento o treinador principal poderá intervir sobre o que achar pertinente. Exemplos: complemento das informações transmitidas durante a apresentação, alteração da estratégia de jogo, controlo emocional dos atletas;

- Pós-aplicação:

- No final de cada aplicação deverá existir uma reflexão e análise em conjunto com os recursos humanos que estiveram envolvidos no processo (na reunião de preparação do próximo microciclo, por exemplo).

3.6. Balanço do estudo

Para terminar, iremos apresentar um conjunto de considerações e reflexões que realizámos durante e após o estudo de mestrado, com o objetivo de realizar um balanço final do mesmo. Para o efeito, decidimos salientar os aspetos chave do capítulo, que servirão de suporte/referência para futuras aplicações pessoais ou para potenciais interessados na temática/área:

- À semelhança do aspeto salientado no balanço do estágio, a definição de mecanismos de avaliação e controlo próprios revelou-se essencial para o cumprimento dos objetivos do estudo, uma vez que permitiu desenvolver, autonomamente, um conjunto de mecanismos para a sua concretização. Um destes mecanismos foi a criação de um diário de estudo, no qual registámos todos os eventos de estudo considerados relevantes, tais como as fases/etapas, os procedimentos, as limitações, as recomendações e consequentes reflexões. Este registo foi, posteriormente, utilizado como suporte à avaliação e controlo do estudo de mestrado perante o Benfica LAB e a ESDRM, bem como à elaboração do presente relatório;

- Foram cumpridos na íntegra os objetivos propostos no início do estudo, a salientar:

- Objetivo 1: foi criada, desenvolvida e aplicada uma metodologia que permitisse a construção de uma apresentação referente à análise qualitativa da própria equipa na 1ª parte, a ser realizada no intervalo. Este objetivo poderá ser quantificado através da construção do protocolo final;
- Objetivo 2: foi criada, desenvolvida e aplicada uma metodologia acessível a qualquer contexto desportivo, principalmente, em termos dos recursos materiais (logísticos), humanos e financeiros propostos no protocolo final (recursos e orçamento);
- Objetivo 3: apesar de não pudermos comprovar, de forma válida, a concretização deste objetivo, consideramos que existiu uma otimização do feedback transmitido durante o intervalo. Esta situação verificou-se através do notório foco atencional dos atletas durante a apresentação, tendo a grande maioria expressado admiração pelo facto de irmos visualizar clipes de vídeos de ações ocorridas à instantes atrás. Segundo Patela (2016), as ferramentas/tecnologias audiovisuais são intuitivas e bastante apelativas para estes jovens, pelo que devemos adaptar a maneira como transmitimos os conhecimentos às novas gerações. Assim, urge aliar o ensino às tecnologias enquanto veículo de transmissão de informação. Adicionalmente, para testar e comprovar, ou não, o conteúdo/resultado deste objetivo, propomos a aplicação das recomendações inerentes à criação de entrevistas pré e pós-estudo direcionadas para os atletas, assim como à criação da questão “Com a aplicação da metodologia, considera que existiu uma otimização do seu feedback ao intervalo? E porquê?” na entrevista pós-estudo direcionada para o treinador;
- Objetivo 4: existiu uma preparação da equipa técnica e dos atletas para um possível cenário a vivenciar no futebol profissional, uma vez que a metodologia criou um impacto positivo e a necessidade de se refletir sobre os processos implementados até então (aspetos evidenciados pelo treinador principal durante a entrevista pós-estudo);
- Objetivo 5: foram introduzidas, desenvolvidas e consolidadas competências inerentes à área da observação e análise de jogo tais como: o aumento da capacidade de observação e análise do jogo “in loco” (análise qualitativa coletiva e individual potenciada pela tarefa de análise e seleção de clipes de vídeo com eventos de jogo padrão e/ou significativos), e da capacidade de manuseamento de uma captura/codificação ao vivo (montagem e operacionalização dos recursos materiais necessários). A especificidade operacional da metodologia revelou-se essencial no desenvolvimento destas capacidades, isto porque colocou o aluno numa situação fora da sua zona de conforto (uma das premissas do estudo).

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Exemplos: realização de diversas tarefas ao vivo em simultâneo, “pressão” de conseguir analisar a performance da própria equipa ao vivo com o intuito de produzir um relatório consequente (apresentação);

- Objetivo 6: existiu uma promoção do trabalho criado e desenvolvido pela Escola Superior de Desporto de Rio Maior e pelo Benfica LAB, junto dos diversos departamentos do clube, assim como do restante meio desportivo e científico, como será possível constatar no Anexo I - Impacto na comunidade;
- Verificámos diferenças ao nível da metodologia idealizada, da aplicada e do protocolo final, devendo-se, principalmente, à capacidade de reflexão que aplicámos ao longo do estudo (idealizar → testar → refletir → adaptar). De salientar, a importância de termos mantido um registo de todo o processo no diário de estudo;
- A metodologia desenvolvida, nomeadamente o protocolo final, apresenta um carácter adaptativo ao contexto onde for inserida, pelo que consideramos que não existe uma única e correta forma de aplicar a mesma;
- Constatámos que a demora na aquisição dos recursos materiais condicionou o início da aplicação prática da metodologia. No entanto, verificámos que não era possível antecipar esta etapa, uma vez que a definição do estudo partiu de uma ideia concebida já durante o período de estágio;
- Apesar de não termos conseguido aplicar a metodologia de forma completa em jogos oficiais, conseguimos desenvolver uma estratégia, que nos permitiu continuar a aplicar o estudo em termos operacionais (definição da “recolha adaptada”);
- O estudo presenteou-nos com diversas potencialidades, que não foram previstas na sua fase conceptual. Seguidamente, iremos apresentar e descrever exemplos dessas mesmas potencialidades:
- Pode existir um controlo da qualidade da filmagem do analista responsável pela mesma (analista 1), através da captura realizada pelo analista 2: feedback sobre o controlo e adaptação do plano aos eventos de jogo, *zooms* e velocidade de deslocamento horizontal e vertical do plano de filmagem;
- A recolha ao vivo permite a revisão de situações específicas, imediatamente, após as mesmas acontecerem em jogo: golos marcados/sofridos, foras-de-jogo, comportamentos coletivos e/ou individuais associados ao modelo e/ou à estratégia de jogo;
- A recolha ao vivo permite uma disponibilização imediata da filmagem de jogo (completa) no computador portátil utilizado durante a captura;
- A recolha ao vivo permite a exportação de clipes específicos para um tablet no banco de suplentes (a serem visualizados pelo treinador adjunto, por exemplo, com o intuito de existir uma intervenção mais direta/imediata sobre os acontecimentos do jogo);
- A metodologia permite dar início à elaboração do relatório de análise qualitativa coletiva e/ou individual (da própria equipa), tendo por base o cumprimento do modelo de jogo e/ou as alterações efetuadas estrategicamente para o jogo em causa (revisão/discussão/debate de eventos padrão e/ou significativos ao vivo e/ou durante o período do intervalo);
- Pode existir uma adaptação da metodologia para a vertente da observação e análise de equipas adversárias, relacionando a mesma com a abordagem estratégica do jogo;
- Pode existir uma adaptação da metodologia para a vertente da observação e análise do processo de treino, à semelhança da metodologia utilizada pela equipa principal do TSG Hoffenheim;
- Existe a possibilidade de aplicarmos a metodologia da recolha em jogos observados e analisados de forma indireta (jogos transmitidos na televisão, por exemplo). Este procedimento poderá ser uma solução para rentabilizar o tempo de trabalho de um analista que esteja a analisar um jogo nestas condições. Poderá, igualmente, ser uma solução para clubes que não disponham de recursos financeiros para adquirir licenças de plataformas online que comercializem filmagens de jogos. Por outras palavras,

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

através desta metodologia poderá ser realizada uma captura da tela televisiva, que culminará numa filmagem de jogo, sem quaisquer custos para o clube ou para o analista;

- Por conseguinte, iremos apresentar alguns aspetos a melhorar identificados durante e após a aplicação e reflexão sobre o estudo:

- Deveríamos ter definido, numa fase inicial, um protocolo escrito referente à metodologia. Este poderia ter sido apresentado formalmente perante a equipa técnica, para um melhor esclarecimento sobre todas as etapas e procedimentos a cumprir;
- Deveríamos ter definido o período de teste com maior clareza perante o treinador principal, com o objetivo de iniciar o mais rápido possível a aplicação prática completa em todos os jogos (oficiais principalmente);
- Tendo em conta o número reduzido de aplicações realizadas de forma completa, junto da equipa de juvenis B do SLB, poderíamos ter sido mais incisivos na questão de replicar a metodologia noutros escalões do clube. Isto poderia ter sido realizado através da definição de prazos junto dos mesmos. Exemplo: definição da data/prazo para a reunião de apresentação, para a aplicação das entrevistas, para o período de aplicação teste, para o início da aplicação de forma contínua, entre outros;
- Deveríamos ter controlado/testado o tempo despendido para a apresentação durante o intervalo. Isto é, o facto de os jogos particulares nos permitirem uma maior margem de erro e controlo sobre a variável tempo, deveria ter sido aproveitado para identificarmos e reajustarmos eventuais aspetos/focos de perda de tempo;

- Para terminar, poderão ser consideradas as seguintes metodologias/ferramentas alternativas, tendo em conta a sua operacionalização e/ou recursos materiais e humanos necessários:

- Existem aplicações, tais como a “Coach’s Eye” e a “Coach Capture”, que permitem a análise e codificação ao vivo de treino e jogo na mesma ótica da metodologia de estudo;
- Metodologia alternativa: utilização de três analistas, duas câmaras e da opção de “captura falsa” no LongoMatch (sem necessidade de recurso à placa de captura). Nesta situação, o analista 1 realizaria a filmagem do jogo completa, o analista 2 realizaria a filmagem de jogo a utilizar/transferir para o LongoMatch e o analista 3 realizaria a análise e codificação ao vivo do jogo através da opção anteriormente mencionada. A sensivelmente 10 minutos do final da 1ª parte, o analista 2 interromperia a filmagem e o analista 3 a análise e codificação. Por sua vez, o analista 1 continuaria a filmagem de jogo. Através da cópia/transferência da filmagem do analista 2 para o computador portátil em utilização, o analista 3 poderia cruzar a filmagem com a análise e codificação realizada, dando assim origem às *playlists* constituintes da apresentação. Esta opção não foi considerada/aplicada durante o presente estudo, devido aos recursos materiais e humanos que a mesma necessitaria (indisponíveis no contexto da equipa de estágio).

4. Parte IV - Balanço final

Com o término de todo o processo, consideramos que o percurso foi bastante gratificante e permitiu o alcance de várias metas e ambições, tanto a nível pessoal, como académico e profissional. Desta forma, no capítulo seguinte iremos apresentar e descrever as considerações finais resultantes de todo o percurso realizado desde o pré-estágio, até à conclusão do presente relatório. Para isso, iremos resumir o seu conteúdo nos seguintes pontos:

- Balanço geral: onde iremos realizar uma reflexão sobre todo o processo de estágio;
- Conselhos/Sugestões para futuros estagiários: onde iremos apresentar e descrever um conjunto de considerações que advêm da própria experiência e aprendizagem, com o intuito de auxiliar e orientar futuros estagiários, quer da área do treino, quer da área da observação e análise de jogo;
- Perspetivas futuras: onde iremos realizar um lançamento das intenções e objetivos pessoais a curto/médio prazo, referentes ao âmbito pessoal, académico e profissional;

4.1. Balanço geral

No presente ponto, iremos apresentar um conjunto de considerações e reflexões que realizámos após todo o processo de estágio, com o objetivo de realizar um balanço final do mesmo. Para o efeito, decidimos salientar os aspetos chave de cada capítulo anterior. Desta forma, iremos descrever as informações consideradas relevantes para futura consulta, aplicação e/ou reflexão.

- A definição de um capítulo dedicado ao momento do pré-estágio, revelou ser uma estratégia eficaz no que diz respeito à preparação e rentabilização do processo de estágio do ano seguinte. Após este capítulo, os principais pontos que pretendemos salientar são: o enquadramento do estágio através da revisão do percurso pessoal, académico e profissional realizados; a realização de uma análise SWOT que permitiu a identificação e a reflexão sobre os aspetos positivos e os aspetos a melhorar em relação às competências pessoais e técnicas; a definição de objetivos e estratégias que visassem a potenciação e melhoria da situação identificada durante a análise SWOT, bem como objetivos e estratégias direcionados para a otimização do momento formativo do 1º ano de mestrado e a consequente preparação do estágio. Tal como Mesquita, Borges, Rosado e Batista (2012) afirmam, deve existir um controlo da própria aprendizagem. Foi por este motivo que optámos por realizar o planeamento, operacionalização e reflexão do pré-estágio da maneira apresentada, a qual contribuiu diretamente para o sucesso do estágio;

- A realização do estágio, à semelhança do 1º ano de mestrado, permitiu uma especialização na área da observação e análise de jogo. Isto deveu-se ao facto de o contexto escolhido (Benfica LAB) ter apresentado uma elevada especialização na área, o que resultou num desenvolvimento de inúmeras aprendizagens e competências específicas. Para o efeito, contribuíram os seguintes aspetos:

- A posição atribuída na estrutura do clube e no organograma do Benfica LAB;
- Os mecanismos de avaliação e controlo em vigor, nomeadamente aqueles que foram criados a título pessoal (diário de estágio, de estudo de mestrado e abordagens avaliativas);
- A definição de objetivos e estratégias pessoais que fossem o mais específicos possível em relação ao que se pretendia atingir com o processo de estágio;
- Dentro do microciclo de trabalho adotado, foram desempenhadas funções e tarefas relacionadas com a equipa de juvenis B, com a equipa profissional do SLB, com o departamento da área internacional e com a escola de futebol - Estádio do SLB. Isto permitiu o desenvolvimento de competências associadas aos seguintes parâmetros: observação e análise de jogo “in loco” e “a posteriori”, técnicas de filmagem, de

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

edição de vídeo e imagem, de manuseamento de outros softwares e hardwares de apoio à observação e análise, competências relacionadas com a área de intervenção do treinador, bem como com áreas complementares às referidas anteriormente (gestão, fisiologia, fisioterapia, psicologia e nutrição). Deste modo, verificou-se uma notável evolução pessoal e profissional, nomeadamente da capacidade de trabalho, do manuseamento de ferramentas específicas da área e evolução ao nível da análise e interpretação do jogo;

- Experiências e vivências resultantes das diferentes interações ao longo do estágio;
- Durante a realização do estágio foi possível contribuir para o desenvolvimento da área da observação e análise de jogo do clube, através da realização e apresentação de propostas de inovação e/ou modernização. Este procedimento revelou-se essencial naquilo que é o *transfer* das aprendizagens e reflexões realizadas para a atividade do ponto de vista operacional. Este aspeto também se verificou com o desenvolvimento de uma proposta de metodologia de trabalho, presente no ponto 2.3. Proposta de metodologia de trabalho (pós-estágio);
- Tal como Knowles, Borrie e Telfer (2005) afirmam, a reflexão sobre as experiências práticas é fulcral para a aquisição de competências profissionais. Neste sentido, à semelhança daquilo que foi a forma de abordar o estágio, durante o estudo procurámos planejar, operacionalizar e refletir constantemente sobre toda a metodologia desenvolvida. Este processo verificou-se nos seguintes momentos: alteração da ideia inicial, necessidade de adquirir os recursos materiais em falta, estratégia da recolha adaptada, soluções apresentadas tanto nas limitações, como nas recomendações, e no balanço do estudo. Um dos aspetos a reter com a aplicação do estudo foi o desenvolvimento de aprendizagens e competências relacionadas com a vertente prática da área da observação e análise de jogo (adicionais às do estágio), tendo em vista a saída do plano teórico e da zona de conforto. Ocorreu um aumento da capacidade de análise e reflexão sobre diversas vertentes (análise de situações, antecipação e resolução de problemas), assim como da capacidade de organização semanal das tarefas de trabalho. No entanto, um aspeto que consideramos que ainda necessita de ser melhorado é a capacidade de síntese da informação (fraqueza identificada durante pré-estágio);
- Uma das ideias reforçadas após a realização do estágio é o facto de a função de treinador e observador e analista de jogo estarem intimamente relacionadas. Isto é, segundo Santos (2015), a observação e análise de jogo desde sempre foi uma competência e tarefa do treinador inerente à sua experiência e conhecimento sobre o jogo. Para o mesmo autor, ao longo dos anos esta tarefa tem vindo a ganhar uma dimensão e sistematização metódica e tecnologicamente avançada, daí a sua distinção atual enquanto função específica dentro de uma equipa técnica. Por este motivo consideramos que um observador e analista deve ter uma formação de base de treinador, tal como afirma Sánchez (2015);
- Foi concretizada uma das expectativas e objetivos de todo o processo: a entrada no mercado profissional da área da observação e análise de jogo após a conclusão do estágio;
- Para terminar, pretendemos salientar que a frequência do presente mestrado foi de encontro a todos os fatores identificados de antemão: enriquecimento e crescimento curricular (novo patamar académico) e desenvolvimento de novas competências teórico-práticas relacionadas com o desporto em geral, com a modalidade e com a área da observação e análise de jogo.

4.2. Conselhos/Sugestões para futuros estagiários

Tendo em conta a experiência adquirida ao longo do mestrado, nomeadamente do estágio, apresentamos em seguida, por pontos, alguns conselhos/sugestões que poderão ser relevantes para futuros estagiários da área:

- Durante o período de pré-estágio deverá existir uma identificação do local de estágio mais adequado às necessidades e objetivos do estagiário, para que o processo resultante seja o mais rentável possível;
- Deverá existir uma preparação prévia através da procura do máximo de informações possíveis sobre o contexto de estágio. Esta aquisição de conhecimentos, de antemão, será uma vantagem aquando do enquadramento no clube/entidade;
- O estágio deverá ser visto como uma oportunidade para se implementar os conhecimentos e competências adquiridos durante a formação pessoal, académica e profissional;
- O estágio deve ser sempre visto na ótica da formação contínua enquanto futuro profissional da área, assim como uma oportunidade para entrar no mercado de trabalho, pelo que devemos tirar o máximo proveito deste momento;
- Numa fase inicial do estágio devemos procurar esclarecer quais serão as responsabilidades, funções e tarefas atribuídas;
- Independentemente da entidade acolhedora do estágio, é essencial ter uma capacidade de síntese da informação, de modo a cumprir com os prazos estabelecidos, existindo assim uma otimização do tempo e conciliação com todo o trabalho (de estágio e académico). Esta aptidão deverá ser trabalhada e desenvolvida durante o pré-estágio, em jeito de preparação para a etapa seguinte;
- Uma aptidão essencial a ser desenvolvida é a proatividade na procura e desenvolvimento de conhecimentos e competências teórico-práticas. Por outras palavras, deve-se ter iniciativa no cumprimento dos objetivos pessoais. Para tal, salientamos os seguintes aspetos:
 - A gestão do tempo pessoal, sendo crucial a organização semanal, através da construção de um microciclo de trabalho, que sirva de guia para as tarefas e prazos a cumprir;
 - A procura de fontes de conhecimento de forma regular: artigos, livros, frequência de formações, contacto direto e indireto com profissionais das áreas de interesse, assim como das áreas anexas. Consideramos que, por vezes, um erro comum é o foco excessivo na área de interesse e a desconsideração pelas restantes áreas (treino, gestão, fisiologia, fisioterapia, psicologia, nutrição, observação e análise de jogo), pelo que deve-se investir na formação pessoal contínua, na ótica de conhecer outras visões e metodologias de trabalho;
- Devemos procurar apresentar uma postura flexível, adaptável e responsável no que ao cumprimento de todas as funções, tarefas e respetivos *timings* diz respeito;
- Deverá existir uma abertura para a participação noutras áreas ou departamentos da entidade acolhedora, uma vez que esta poderá potenciar o desenvolvimento de aprendizagens e competências adicionais;
- Devemos manter um contacto regular, tanto com o orientador na entidade acolhedora, como com o orientador académico. Com isto devemos esclarecer as expectativas, os objetivos, as etapas, os cronogramas, os mecanismos de avaliação e controlo do processo, visando a obtenção de feedback sobre todo o processo;
- Procurar apresentar, de forma oportuna, propostas de inovação e/ou modernização, que visem o complemento e/ou a resposta a situações de melhoria identificadas durante o processo;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Na definição do estudo de mestrado deve-se procurar escolher um tema que seja enriquecedor em termos pessoais, académicos e profissionais, ou seja, que acrescente algo ao cenário momentâneo;
- Uma estratégia a considerar para o processo de registo e reflexão sobre o estágio é a construção de um diário. Este, por sua vez, poderá conter os seguintes aspetos: fases/etapas, procedimentos, aprendizagens, experiências, limitações, recomendações, propostas de trabalho e consequentes reflexões;
- Deverá existir uma preocupação com a construção de relações sociais dentro do meio de trabalho, assim como de uma *network* de contactos;

4.3. Perspetivas futuras

Para terminar, iremos perspetivar aquilo que se pretende realizar a curto, médio e/ou longo prazo em termos pessoais, académicos e profissionais.

- Tendo sido estabelecida uma ligação profissional com a equipa do Datatrax e com a área de iniciação do SLB através da integração como treinador adjunto na equipa de Benjamins A (sub-11), o próximo passo será procurar ingressar nos quadros do clube enquanto observador e analista de jogo;
- Concluído o presente relatório, deverá ser preparada a sua defesa pública. Com base na experiência pessoal adquirida durante a publicação no concurso “Prémio Fundação do Futebol 2018/2019” da Liga Portugal, constatou-se que a preparação da defesa de mestrado deverá incidir nos seguintes pontos:
 - Melhor antecipação das questões que poderão ser realizadas, assim como das suas respostas (não treinar apenas a operacionalização da apresentação). Exemplo: questão direcionada para a utilidade da metodologia de estudo (poderia ter utilizado um exemplo prático para a demonstração da sua utilidade);
 - Criação de uma apresentação apelativa e sucinta quanto ao seu conteúdo (utilizar meios audiovisuais como o vídeo);
- Com base no presente relatório, iremos procurar criar um documento/manual da área da observação e análise de jogo, abordando as seguintes temáticas:
 - Revisão da literatura (clássica e atual);
 - Proposta de metodologia de trabalho de um observador e analista de jogo do futebol de formação:
 - Dicionário de termos específicos;
 - Microciclo de trabalho tipo;
 - Operacionalização de tarefas gerais e específicas;
 - Propostas/considerações complementares;
 - Operacionalização de uma metodologia de análise e codificação de jogo ao vivo;
- Dar continuidade à formação académica, nomeadamente ingressar no grau de doutoramento (podendo o presente estudo de mestrado ser uma opção a considerar no desenvolvimento deste grau académico);
- Apostar na formação contínua específica da área do desporto, do futebol e da observação e análise de jogo através dos seguintes parâmetros:
 - Consultar as candidaturas para a área da observação e análise de jogo de países/campeonatos de referência mundial (Inglaterra, Espanha e Alemanha, por exemplo), com o intuito de verificar os requisitos ao nível pessoal já cumpridos e as carências por colmatar. Exemplos: conhecimentos e competências técnicas, experiência no terreno;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Apostar no desenvolvimento dos seguintes conhecimentos e competências:
 - Capacidade de observação e análise de jogo: solidificar os conhecimentos básicos e investir na procura de conhecimentos mais complexos sobre o jogo: observar e analisar uma grande diversidade de contextos em situação de treino e de competição, e procurar apresentar e obter diferentes opiniões/perspetivas sobre o trabalho realizado;
 - Capacidade e técnica de filmagem em plano aberto relacionada com o manuseamento de recursos desconhecidos em termos pessoais: hi-pod e drone;
 - Capacidade de edição de vídeo e imagem: utilizar a plataforma Skillshare e outros tutoriais online para o efeito;
 - Aumentar o leque de softwares e plataformas específicas dominadas através da aprendizagem de outros softwares de apoio à área da observação e análise de jogo: SportsCode, Sports Analyser, Klipdraw, Coach Paint, InStat, Wyscout, entre outros(as);
 - Conhecimentos e competências relacionadas com a área do treino: aumentar a capacidade e noção das opções de planeamento em função da faixa etária e do nível competitivo, continuar a desenvolver a base de exercícios de treino (coletivos e individuais) e desenvolver outras competências relacionadas com a intervenção do treinador em treino e em competição (liderança, estratégias de intervenção);
- Ingressar no nível 3 de treinador (aproveitar o facto da componente geral deste nível se encontrar concluída no final do mestrado);

Todo o trabalho desenvolvido ao longo do mestrado, assim como as perspetivas futuras anteriormente mencionadas, expectavelmente irão contribuir para uma maior proximidade com o patamar profissional pretendido (observador e analista de jogo em contexto de futebol profissional inglês ou seleção nacional portuguesa).

5. Referências bibliográficas

- Almeida, R. (2014). *Da conceptualização dos métodos de treino à operacionalização prática no quadro do modelo de jogo adotado* (Dissertação apresentada para obtenção do Grau de Mestre). Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Faculdade de Educação Física e Desporto de Lisboa;
- Araújo, J. M. (1995). *Manual do treinador do desporto profissional*. Porto: Campo das letras;
- Aroso, J. (2018). *Sport Science Day 2018: O desenvolvimento do jovem atleta - Observação e análise de jogo*. Apresentação, Seixal, Portugal;
- Bloom, G., Durand-Bush, N., Schinke, R. & Salmela, J. (1998). The importance of mentoring in the development of coaches and athletes. *International Journal Of Sport Psychology*, 29, 267-281;
- Campos, C. (2007). *A singularidade da intervenção do treinador como a sua “impressão digital”. Justificação da periodização táctica como um “fenómeno técnico”* (Dissertação de Licenciatura). FADEUP - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto;
- Carling, C. (2001). Choosing a computerised match analysis system. *Insight*, 4(3), 30-31;
- Carneiro, R. (2018). *Futebol - Anatomia do Jogo*. Estoril: Prime Books;
- Carvalhal, C. (2014). *Entre Linhas*. Estoril: Prime Books;
- Castelo, J. (2004). *Futebol - Organização dinâmica do jogo*. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana;
- Castelo, J. (2009). *Futebol - Organização dinâmica do jogo* (3ª edição). Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas;
- Castelo, J. & Matos, L. (2009). *Futebol - Concepção e organização de 1100 exercícios específicos de treino* (2ª edição). Lisboa: Visão e contextos;
- Clemente, F., Couceiro, M., Martins, F., Figueiredo, A., & Mendes, R. (2014). Análise de jogo no Futebol: Métricas de avaliação do comportamento coletivo. *Motricidade*, 10(1), 14-26. [https://doi.org/10.6063/motricidade.10\(1\).1517](https://doi.org/10.6063/motricidade.10(1).1517);
- Cotta, R. M. (2018). *Análise de desempenho no Futebol: Entre a teoria e a prática*. Paraná: Editora Appris;
- Cruz, M. (2017). *Intervenção na equipa técnica do Sporting Clube de Portugal: Observação e análise do jogo*. (Relatório de estágio apresentado para a obtenção do grau de Mestre). Instituto Politécnico de Santarém - Escola Superior de Desporto de Rio Maior;
- Cunha, G., Mesquita, I., Rosado, A., Sousa, T., & Pedro, P. (2010). Necessidades de formação para o exercício profissional na perspectiva do treinador de Futebol em função da sua experiência e nível de formação. *Motriz. Revista De Educação Física. UNESP*, 16(4), 931-941. <https://doi.org/10.5016/1980-6574.2010v16n4p931>;
- Détrie, J. P. (2000). *Strategor - Política global da empresa*. Lisboa: Dom Quixote;
- Filipe, P. (2019). A tríade observação-treino-jogo: conceção e desenvolvimento de um modelo de observação, análise e interpretação de jogo de uma equipa. *Federação Portuguesa de Futebol 360: Revista oficial da Federação Portuguesa de Futebol*, 51-60;
- Fonseca, J. N. (2018). *Da análise ao jogo*. Formação certificada e organizada por: Sportrail: Lisboa, Portugal;
- Franks, I., & Godman, F. (1986). A systematic approach to analysing sport performance. *Journal of Sports Science*, p. 49-59;
- Franks, I., McGarry, T. & Hanvey, T. (1999). From notation to training: analysis of the penalty kick. *Insight*, 3, 24-25;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Gama, J.; Dias, G.; Couceiro, M. & Vaz, V. (2017). *Novos métodos para observar e analisar o jogo de Futebol*. Estoril: Prime Books;
- García, J. (2000). *Balonmano: perfeccionamiento e investigación*. Barcelona: I. N. D. E.;
- Garganta, J. & Gréhaigne, J. F. (1999). Abordagem sistémica do jogo de Futebol: Moda ou necessidade?. *Revista Movimento*, 5(10), 40-50;
- Garganta, J. (2001). A análise da performance nos jogos desportivos. Revisão acerca da análise do jogo. *Revista Portuguesa De Ciências Do Desporto*, (1), 57-64. <https://doi.org/10.5628/rpcd.01.01.57>;
- Godinho, M (2002). Informação de Retorno sobre o Resultado. In Pedro Passos, *Controlo motor e aprendizagem: fundamentos e aplicações* (p. 235-245). Lisboa: FMH Edições;
- Hughes, M. & Franks, I. (2005). Analysis of passing sequences, shots and goals in soccer. *Journal of Sports Science*, 23(5), 509-514;
- Knowles, Z., Borrie, A., & Telfer, H. (2005). Towards the reflexive sport coach: issues of context, education and application. *Ergonomics*, 48 (11-14), 1711-1720;
- Lage, B. (2017). *Formação - Da iniciação à equipa B*. Estoril: Prime Books;
- Lago, C. (2009). The influence of match location, quality of opposition, and match status on possession strategies in professional association football. *Journal of Sports Sciences*, 27(13), 1463-1469;
- Lindon, D., Lendrevie, J., Lévy, J., Dionísio, P. & Rodrigues, J. V. (2003). *Mercator XXI*. Lisboa: Dom Quixote;
- Loureiro, N., Teixeira, E., Costa, J. P., Prudente, J., & Sequeira, P. (2014). O desenvolvimento e validação da entrevista: Entrevista a treinadores de futebol. *Revista da UIIPS*, 2(3), 128-143;
- Magalhães, R. & Nascimento, L. (2010). *Aprender a jogar Futebol - Um caminho para o sucesso*. Estoril: Prime Books;
- McGarry, T., Anderson, D., Wallace, S., Hughes M. & Franks, I. (2002). Sport competition as a dynamical self-organizing system. *Journal of Sports Sciences*, 20(10), 771-781;
- Mendes, A. (2016). *Scouting - O Futebol (re)nasce aqui*. Lisboa: Chiado Editora;
- Méndez, S. V. (2018). *El entrenador analista - Profesionalidad y práctica*. Vigo: MCSports (Moreno & Conde, S. L.);
- Mesquita, I., Borges, M., Rosado, A., & Batista, P. (2012). Self-efficacy, perceived training needs and coaching competences: the case of Portuguese handball. *European Journal of Sport Science*, 12(2), 168-178;
- Miguel, P. P. (2015). *Coaching - As 8 sessões essenciais para atletas, treinadores e outros profissionais do Desporto*. Porto: Publiindústria;
- Moutinho, C. (1991). *A importância da análise do jogo no processo de preparação desportiva nos jogos desportivos coletivos: o exemplo do Voleibol*. Porto: F. C. D. E. F. - U. P.;
- Neto, J., & Matos, F. (2008). *Futebol: tecnociência para o sucesso*. Paços de Ferreira: Edição Barbosa & Xavier Lda. - Artes Gráficas;
- Nicholls, S., & Worsfold, P. (2016). The observational analysis of elite coaches within youth soccer: The importance of performance analysis. *International Journal Of Sports Science & Coaching*, 11(6), 825-831. <https://doi.org/10.1177/1747954116676109>;
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deporte y Sociedad, Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo;
- Pasquale, P. P. (2012). *Comunicação Integrada de Marketing*. Rio de Janeiro: Campus;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Patela, N. (2016). O perfil geracional dos alunos de hoje - Repto à emergência de novas teorias educativas. *E-Revista de Estudos Interculturais do CEI – ISCAP*, (4), 1-20;
- Pedreño, J. M. (2014). *Scouting en Fútbol - Del Fútbol base al alto rendimiento*. Vigo: MCSports (Moreno & Conde, S. L.);
- Pereira, L. M. (2015). *Bíblia do Benfica*. Estoril: Prime Books;
- Perrenoud, P. (2002). *A prática reflexiva no ofício do professor: Profissionalização e razão pedagógica*. Porto Alegre: Artmed;
- Sampaio, J. (1999). Análise do jogo em basquetebol: da pré-história ao Data Mining. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 4(15);
- Sánchez, F. (2015). *¿Qué esconde tu rival?* (1ª edição). Barcelona: FútbolDLibro (Fútbol de libro, S. L.);
- Santos, A. (2015). *Seleção nacional - Uma metodologia de trabalho aplicada ao futebol*. Lisboa: Visão & Contextos;
- Sarmento, H. M. B. (2012). *Análise do jogo de futebol: Padrões de jogo ofensivo em equipas de alto rendimento: uma abordagem qualitativa* (Tese de Doutoramento não publicada). Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real. Disponível no Repositório Científico da UTAD: <http://hdl.handle.net/10348/2382>;
- Sarmento, H., Pereira, A., Campaniço, J., Anguera, M. T. & Leitão, J. C. (2013). *Observação e análise de jogo em futebol - Um estudo qualitativo com treinadores portugueses*. Vila Real: Núcleo editorial e gráfico dos SDB - UTAD;
- Sebenta de futebol (2017). *Sebenta de futebol da Escola Superior de Desporto de Rio Maior*. Instituto Politécnico de Santarém - Escola Superior de Desporto de Rio Maior. Consultada em março de 2018;
- Silva, P. M., Castelo, J. & Santos, P. (2011). Caracterização do processo de análise do jogo em clubes da 1ª liga portuguesa de Futebol na época 2005/2006. *Revista brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo*, 25 (3), 441–453. <https://doi.org/10.1590/S1807-55092011000300009>;
- Soares, R. (2017). *Observação e análise de Futebol - Certificação “Beginner” LongoMatch*. Formação certificada e organizada por Sapia Sports: Lisboa, Portugal;
- Vázquez, A. V. (2012). *Fútbol. Del análisis del juego a la edición de informes técnicos*. Vigo: MCSports (Moreno & Conde, S. L.);
- Ventura, N. (2013). *Observar para ganhar - O Scouting como ferramenta do treinador*. Estoril: Prime Books;
- Vilar, L., Araújo, D., Davids, K., & Button, C. (2012). The role of ecological dynamics in analysing performance in team sports. *Sports Medicine*, 42(1), 1-10;
- Vitória, R. (2018, novembro 20). A aula do professor Vitória: como vencer um jogo de 40 milhões de €. *Jornal “A Bola”*, 10-13;
- Weinberg, R. S. & Gould, D. (2011). *Foundations of Sport and Exercise Psychology*. (5ª edição). Estados Unidos da América: Human Kinetics;
- Wein, H. (2007). *Developing Youth Football Players*. Estados Unidos da América: Human Kinetics;
- Wright, C., Atkins, S., Jones, B. & Todd, J. (2013). The role of performance analysts within the coaching process: performance analysts survey “The role of performance analysts in elite football club settings”. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 13(1), 240-261. <https://doi.org/10.1080/24748668.2013.11868645>.

5.1. Webgrafia consultada

- Bea, M. (2018). *Francis Sánchez: “Los analistas siempre tenemos que estar en la sombra”*. Montserrat García Bea. Consultado em abril de 2018, em www.montse-garcia.com/2018/02/01/francis-sanchez-los-analistas-siempre-tenemos-que-estar-en-la-sombra/;
- Bouças, P. (2018). *Como vencer o City? E como trabalha uma equipa técnica no topo do futebol? O exemplo prático do génio Paulo Fonseca. Observação – Estratégia / Treino – Vitória*. Lateral Esquerdo. Consultado em junho 2018, em <https://www.lateralesquerdo.com/2018/06/05/como-vencer-o-city-e-como-trabalha-uma-equipa-tecnica-no-topo-do-futebol-o-exemplo-pratico-do-genio-paulo-fonseca-observacao-estrategia-treino-vitoria/>;
- Bundesliga (2017). *Hoffenheim coach Julian Nagelsmann revolutionises training with Videowall*. Consultado em janeiro 2018, em <https://www.bundesliga.com/en/news/Bundesliga/hoffenheim-coach-julian-nagelsmann-introduces-videowall-to-revolutionise-training-454562.jsp>;
- IFFHS (2018). *Club world ranking 2017*. Consultado em janeiro de 2018, em www.iffhs.de/club-world-ranking-2017/;
- Magalhães, M. (2002). *Benfica celebra protocolo com Pupilos do Exército*. Consultado em janeiro de 2018, em www.maisfutebol.iol.pt/geral/08-02-2002/benfica-celebra-protocolo-com-pupilos-do-exercito/;
- Morillo, J. A. (2018). *¿Qué cualidades debe tener un analista? 12 expertos nos lo cuentan*. Objetivo Analista. Consultado em setembro de 2018, em https://objetivoanalista.com/cualidades-analista-futbol/?fbclid=IwAR1Ud-AZPz-_QT8ofoZAEFeBeyblEQHkEFij6qYZc8lkW4grBF_qQ_uo244;
- Sport Lisboa e Benfica (2017). *Site oficial do Sport Lisboa e Benfica*. Consultado em maio de 2017, em www.slbenfica.pt;
- Sport Lisboa e Benfica (2018). *Site oficial do Sport Lisboa e Benfica*. Consultado em dezembro de 2018, em www.slbenfica.pt;
- Sport Lisboa e Benfica (2019). *Site oficial do Sport Lisboa e Benfica*. Consultado em junho de 2019, em www.slbenfica.pt;
- UEFA (2018). *Club coefficients*. Consultado em janeiro de 2018, em www.uefa.com/memberassociations/uefarankings/club/yr/2018.

6. Anexos

De seguida, iremos apresentar os anexos resultantes do processo de estágio. Para o efeito foram considerados os aspetos, momentos, documentação e propostas desenvolvidas ao longo do mesmo. Cada anexo encontra-se representado pela ordem sequencial/cronológica na qual surgiu no relatório.

Anexo A - Objetivos propostos pelo Benfica LAB

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Objetivos propostos pela entidade acolhedora (gerais):

- Objetivo 1: saber planificar e criar estratégias e documentos/momentos de controlo dessa planificação;
- Objetivo 2: desenvolver a capacidade de se ajustar à realidade profissional envolvente - compromisso entre expectativas e realidade contextual;
- Objetivo 3: desenvolver a capacidade de se adaptar ao compromisso constante entre celeridade e garantia de qualidade no trabalho desenvolvido;
- Objetivo 4: desenvolver a capacidade de avaliar e ajustar a planificação no decorrer da operacionalização;
- Objetivo 5: conseguir criar documentos próprios de suporte às tarefas de operacionalização;
- Objetivo 6: adquirir conhecimentos dos procedimentos logísticos inerentes à observação e análise;
- Objetivo 7: desenvolver a capacidade de observação e análise: observação “in loco” (correção, pertinência, assertividade, síntese e objetividade) e observação “a posteriori” (relatórios);
- Objetivo 8: desenvolver a capacidade de investigação e inovação, subjacente a assuntos específicos da atividade/modalidade (suportada com argumentação sólida e válida);
- Objetivo 9: desenvolver a capacidade de síntese na elaboração dos balanços e dossier de estágio;
- Objetivo 10: desenvolver as capacidades ao nível da condução do treino, perspetivando, no que for possível, o *transfer* da observação e análise para o processo.

Objetivos propostos pela entidade acolhedora (específicos):

- Objetivo 1: planificar períodos de observação e análise assentes na(s) competição(ões) inerentes e aferir o nível da sua real concretização, efetuando, ou não, os necessários ajustes;
- Objetivo 2: desenvolver a capacidade de filmagem em plano aberto;
- Objetivo 3: introdução, desenvolvimento e consolidação de competências associadas à manipulação dos softwares de apoio à observação e análise: Adobe Premiere, Adobe Photoshop, LongoMatch, Sports Analyser, Datatrax e SportsCode;
- Objetivo 4: planificar e operacionalizar observações de jogos “in loco”;
- Objetivo 5: recolher e analisar dados de forma estruturada e objetiva nas observações “in loco”: sistemas de jogo, organização defensiva e ofensiva, esquemas táticos;
- Objetivo 6: recolher e analisar dados (à “posteriori” do jogo) de forma estruturada e objetiva: sistemas de jogo, organização ofensiva e defensiva, esquemas táticos, dados adicionais/complementares;
- Objetivo 7: construir de raiz um relatório escrito de observação e análise: própria equipa/adversários;
- Objetivo 8: construir de raiz um relatório-vídeo (individual e coletivo) de observação e análise: própria equipa/adversários;
- Objetivo 9: elaborar e apresentar um trabalho de investigação, desenvolvimento e inovação subjacente a assuntos específicos da atividade;
- Objetivo 10: planear, elaborar e apresentar uma (ou mais) ações de formação, cujos temas e conteúdos reúnam os critérios de qualidade necessários a poderem ser incluídas no plano de formação interna do Benfica LAB;
- Objetivo 11: planear, elaborar e aplicar uma (ou mais) sessões de treino na escola de futebol - Estádio do SLB, sob a supervisão dos seus técnicos principais e dos orientadores do Benfica LAB;
- Objetivo 12: ser proativo na apresentação de propostas válidas, que visem o desenvolvimento, aperfeiçoamento e atualização constantes.

Anexo B - Modelo 1 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias - Relatório escrito

SPORT LISBOA E BENFICA

Análise do Liverpool FC



Real Madrid CF
X
Liverpool FC

João Pedro Mendes Pascoal

Santarém, julho de 2019

Observação e Análise de Jogo - João Pascoal



Contextualização da observação e análise



Observação e análise

- Analista(s): João Pascoal;
- Forma(s): indireta;
- Nº de filmagens: 1 (uma);
- Tipo(s) de filmagem: televisiva (filmagem da Premium Sport HD);
- Técnica(s) de filmagem: nada a assinalar (filmagem não controlada pelo próprio);
- Ângulo/Posição de filmagem: vários (inerentes ao tipo de filmagem);
- Software(s) utilizado(s): LongoMatch, Adobe Photoshop e Premiere, e Microsoft Office (PowerPoint);
- Objetivo(s): análise qualitativa do Liverpool FC na final da UEFA Champions League 2017/2018;
- Aspetos observados/analizados: sistemas e métodos de jogo, fase defensiva: organização + transição + esquemas táticos, fase ofensiva: organização + transição + esquemas táticos, e análise individual;
- Justificação da seleção de jogos: único jogo (observação isolada);
- Outras informações/considerações:
 - Foram sugeridas um conjunto de opções tático-estratégicas a aplicar no caso de o Liverpool FC surgir como adversário (aspetos a explorar);
 - A equipa do Liverpool descaracterizou-se com a lesão de 11. M. Salah ao minuto 30 (a partir desse momento a equipa do Real Madrid assumiu a posse de bola, restando ao Liverpool baixar o bloco (médio) e explorar as ações de transição, na sua maioria ineficazes);
 - Os suplentes utilizados apresentavam, à data, pouca utilização na competição em causa, podendo este ser um dos fatores associados à quebra de "identidade" da equipa.

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Jogo - Ficha de jogo e análise de métodos e sistemas de jogo



Real Madrid CF

3 - 1

Liverpool FC

- 1 Keylor Navas
- 2 Dani Carvajal 36
- 4 Sergio Ramos (C)
- 5 Raphael Varane
- 12 Marcelo 64'
- 8 Toni Kroos
- 14 Casemiro
- 22 Isco 60
- 10 Luka Modric
- 9 Karim Benzema 50' 89
- 7 Cristiano Ronaldo

SUPLENTES

- 13 Kiko Casilla
- 6 Nacho Fernández 36
- 15 Theo Hernández
- 23 Mateo Kovacic
- 11 Gareth Bale 60 64' 84'
- 17 Lucas Vázquez
- 20 Marco Asensio 89

TREINADORES

Zinédine Zidane



- 1 Loris Karius
- 66 Alexander-Arnold
- 4 Virgil van Dijk
- 6 Dejan Lovren 55'
- 26 Andy Robertson
- 14 Jordan Henderson (C)
- 5 Gini Wijnaldum
- 7 James Milner 82
- 11 Mohamed Salah 30
- 9 Roberto Firmino
- 19 Sadio Mané 55' 82'

- 22 Simon Mignolet
- 2 Nathaniel Clyne
- 17 Ragnar Klavan
- 18 Alberto Moreno
- 23 Emre Can 82
- 20 Adam Lallana 30
- 29 Dominic Solanke

Jürgen Klopp

Estrutura/Dinâmica inicial

Sistema: 1 + 4 + 4 + 2 (losango);
Método defensivo: zona pressionante (bloco alto);
Método ofensivo: ataque organizado com variantes de ataque rápido.

Estrutura/Dinâmica inicial

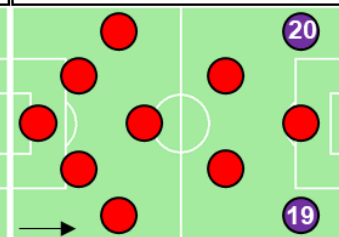
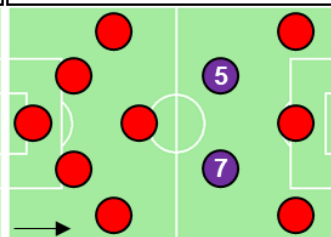
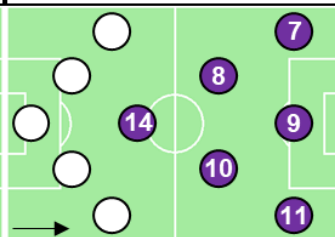
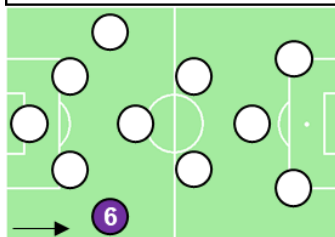
Sistema: 1 + 4 + 3 + 3, 1 + 2 no setor médio;
Método defensivo: defesa à zona (bloco médio) com variantes de zona pressionante;
Método ofensivo: ataque organizado com variantes de ataque rápido (contra-ataque com resultado negativo).

36' - Subs: sai 2, entra 6

60' - Subs: sai 22, entra 11

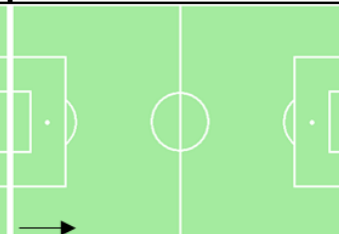
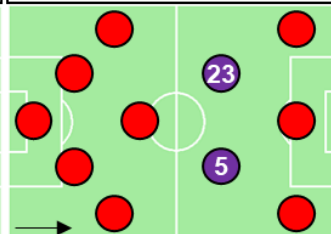
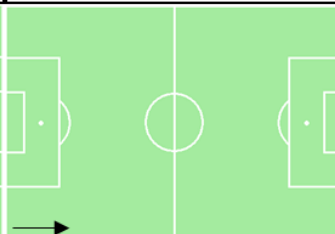
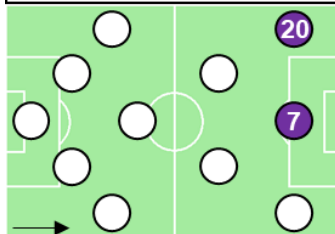
5' - 18' - Troca intrasetorial

30' - Subs: sai 11, entra 20



89' - Subs: sai 9, entra 20

82' - Subs: sai 7, entra 23



Alterações verificadas

36': lesão;
60': alteração do sistema para 1 + 4 + 3 + 3 (entrada de um atleta com capacidade de aceleração com e sem bola: ataque dos espaços);
89': gestão do tempo de jogo (rotação).

Alterações verificadas

5' - 18': ajuste momentâneo após esquemas táticos ou dinâmicas coletivas (com maior incidência neste período): sem fator estratégico;
30': lesão (alas trocam de lado);
82': desgaste físico de 7. J. Milner.



Fase defensiva - Organização - Comportamentos padrão



Fase de pressão

- A: clip(s): #1:** quando o adversário utiliza o passe vertical longo do guarda-redes para a linha avançada, o Liverpool posiciona-se no seu sistema de jogo base, aproximando o setor médio do setor defensivo com o intuito de disputar a 2ª bola;
- B: clip(s): #2:** quando o adversário utiliza a saída curta pelos defesas centrais, o Liverpool posiciona uma 1ª linha de pressão com os 3 avançados (procuram encurtar a tomada de decisão dos defesas com bola). As ligações interiores são condicionadas pela aproximação dos médios interiores.

1ª/2ª Fase de recuperação

- A: clip(s): #3 e #4:** quando o adversário procura circular a bola no seu meio campo defensivo, o Liverpool posiciona uma 1ª linha de pressão com os 3 avançados + uma 2ª linha de pressão com os 3 médios (com funções de cobertura à 1ª linha e de proteção do espaço interior) + última linha defensiva com os 4 defesas (com funções de controlo da profundidade e do espaço entrelinhas média e defensiva);
 - 1ª Linha de pressão:** pressiona alto se a bola estiver na zona da área adversária ou a recuar para perto da mesma e em função do nível de organização da circulação adversária (se for uma organização consequente de uma transição, procuram pressionar para forçar o erro). Em pressão alta posicionam-se em linha, não realizando coberturas entre si. Em pressão de bloco médio (zona do meio campo) podem adotar o posicionamento de 1 + 4 + 4 + 2, onde um dos alas aproxima-se da linha média: comportamento verificado com maior frequência após a saída de 11. M. Salah (AD);
 - 2ª Linha de pressão:** ajusta-se e articula-se em função da 1ª linha. Procuram fechar o jogo interior numa dinâmica de coberturas em pirâmide + diagonal: #4 (podem apresentar um posicionamento semelhante ao da 1ª linha), tendo como referências os médios adversários em apoio (procuram tirar “fotografias” de forma a controlar os movimentos interiores);
 - Última linha:** posiciona-se em linha, utilizando o defesa central do lado da bola como referência para a linha do fora-de-jogo. Procuram controlar a profundidade e encurtar, através dos laterais, os adversários com posicionamentos em largura e profundidade (alas ou laterais): neste caso o médio centro (ou o médio interior) fecha o espaço intrasetorial, de forma a garantir o equilíbrio da última linha e a cobertura ao lateral em contenção: #3.

Fase defensiva

- A: defesa lateral** sai ao atleta que desempenha a função de ala/lateral + médio centro (ou médio interior) fecha o espaço intrasetorial da última linha;
- B: clip(s): #5: última linha** controla profundidade: orientação dos apoios em função da bola coberta ou descoberta + posicionamento em linha, utilizando o defesa central do lado da bola como referência para a linha do fora-de-jogo + travam com avançados na mesma linha (para fora-de-jogo);
- C: clip(s): #5: marcações na área:** defesa central mais próximo e com controlo físico e visual marca individualmente o avançado + defesa lateral controla ação do atleta da zona do 2º poste.



Fase defensiva - Transição e esquemas táticos - Comport. padrão



Transição

A: clip(s): #6: procuram encurtar a referência do passe de transição da equipa adversária, sempre que a mesma se encontra de costas para o centro do jogo (principalmente os atletas chave) + redução do espaço e tempo para tomada de decisão;

Sugestão: portador da bola verificar o risco de antecipação/interceção do passe, podendo optar por sair através de uma das linhas de passe em segurança. O recetor deve tirar a “fotografia” de forma a ajustar o seu comportamento (orientar a receção para o lado contrário da pressão ou combinar de 1ª com uma linha em apoio);

B: clip(s): #7: procuram retirar profundidade para reorganizar o bloco e proteger a baliza/corredor central.

Pontapés de canto

A: clip(s): #8: quando o adversário executa um cruzamento para a área, o Liverpool realiza uma marcação mista da seguinte forma:

5 Atletas posicionam-se em “L” (à zona) na parte frontal da área de guarda-redes (2 na zona do 1º poste) com os apoios e posicionamento base em função da trajetória da bola (aberta ou fechada): marcação a vermelho;

1 Atleta na zona do ponto de pontapé de penálti (para atrapar movimentos adversários): marcação a azul;

2 Atletas na zona do pontapé de penálti com marcação individual (bloqueio de ações): marcação a laranja;

1 Atleta na extremidade do “L” (para eventuais ressaltos ou cruzamentos longos), igualmente com os apoios e posicionamento base em função da trajetória da bola: marcação a preto;

1 Atleta na zona frontal da área de pontapé de penálti, descaído para a zona da marcação do canto (por norma 19. S. Mané (AE)) para sair a execuções curtas e para preparar a transição ofensiva: marcação a lilás;

B: quando o adversário executa uma execução de forma curta, o Liverpool pressiona o portador da bola através de 19. S. Mané (AE), forçando o cruzamento ou um passe para trás (sai um atleta da zona do 1º poste caso o adversário pretenda trabalhar uma situação de 2 x 1). Se a bola andar para trás, os atletas presentes na área sobem e formam uma única linha com o intuito de explorar a lei do fora-de-jogo.

Livres

A: clip(s): #9: em situação de livre lateral, o Liverpool posiciona duas linhas com os seguintes critérios:

Linha da barreira com 2 atletas prontos para sair a uma execução de forma curta (adaptação momentânea à indicação dada pelo Real Madrid: 2 atletas na zona de marcação);

Linha defensiva (em linha e próxima da linha da barreira): travam no momento da execução e não têm os apoios orientados para retirar profundidade (exploram a lei do fora-de-jogo: risco);

1 Atleta a bloquear adversário que parte de trás (adaptação à indicação dada pelo Real Madrid): marcação a azul;

Importante: situação isolada/única no jogo: não é possível considerar a mesma padrão com base na observação realizada. Não foram observadas situações de livres frontais.



Fase ofensiva - Organização - Comportamentos padrão

Saída de pressão

A: clip(s): #10 e #11: saída curta em passe para um dos atletas da 1ª linha, livres de marcação/pressão adversária (defesa central ou lateral): podem iludir que o guarda-redes vai executar um passe vertical longo, no entanto esta solução só foi explorada uma única vez no jogo em 5 possíveis: #10. Após o passe, o recetor executa um passe vertical longo para a linha avançada;

Importante: exploraram esta solução devido à projeção da última linha defensiva do Real Madrid, nomeadamente dos defesas laterais.

1ª/2ª Fase de construção

Organização geral: procuram definir a **disposição do sistema de jogo** com base nos seguintes critérios:

Defesas laterais em largura máxima;

Médio centro nas costas da 1ª linha de pressão adversária (pode aproximar-se para ligação);

Médios interiores abertos para fixar e abrir o setor médio adversário;

É possível verificar que 7. J. Milner (ME), pode cair no corredor lateral ou surgir em desmarcação de apoio frontal de forma a confundir a marcação dos médios adversários (arrastamento para libertar o corredor para o defesa lateral), e até realizar trocas posicionais com o defesa lateral do seu lado;

Alas e avançado em profundidade e preparados para atacar as costas da última linha defensiva adversária (alvo do passe vertical longo), ou o espaço entrelinhas (maioritariamente em transição);

Até à saída de 11. M. Salah, os alas jogaram no lado do seu pé não dominante (possivelmente para explorar movimentos interiores para finalização cruzada, para estarem mais próximos da zona central (para receção de passes entrelinhas ou disputa de 2ª bolas) e/ou para abrir espaço de progressão para o defesa lateral);

Também criaram linhas de passe interiores, nomeadamente quando o espaço em profundidade era reduzido (combinações com os médios interiores e os laterais);

A: clip(s) # 12 e #13: utilizam preferencialmente o **corredor esquerdo** para atacar da seguinte forma:

ala (ou atleta a desempenhar a função) posicionado por dentro de forma a fixar o lateral adversário, abrindo assim espaço para a linha de passe e progressão do defesa lateral (ou atleta a desempenhar a função);

B: clip(s) #14 e #15: defesas centrais **exploram a profundidade** através do **passe vertical longo**: ataque das costas da última linha defensiva, tendo como referência as costas do lateral adversário: espaço proporcionado por este adversário em específico (caraterística do Real Madrid), ou pelo arrastamento criado pelo médio interior ou defesa lateral;

O médio interior do lado da bola pode cair na zona para combinar diretamente (comportamento de aproximação verificado até à saída de 11. M. Salah, posteriormente os médios interiores procuraram abrir o espaço entrelinhas média e defensiva);

O avançado e os alas caem na zona da bola de forma a criar uma zona de disputa da 2ª bola;

Sugestão: o médio centro deve estar preparado para entrar na última linha para cobrir o espaço intrasetorial: tanto entre o defesa central e o lateral, como entre os defesas centrais (caso o central do lado da bola saia à cobertura): garantir igualdade numérica no mínimo na zona.

Fase de finalização

A: clip(s) #16 e #17: em situação de cruzamento as **zonas de finalização** são ocupadas da seguinte forma:

Avançado ao 1º poste, ala contrário ao 2º poste e um dos médios interiores na entrada da área ou a atacar o espaço frontal à linha defensiva adversária (espaço criado pelo arrastamento em profundidade do avançado e/ou do ala: situação derivada do controlo da profundidade da linha defensiva adversária);

Sugestão: o médio centro deve acompanhar a ação adversária no espaço frontal à última linha defensiva (proteção). O defesa lateral contrário, por vezes, surge perto da área (para captar um cruzamento longo, 2ª bola, ou até para parar uma transição na zona): verificar como está montado o equilíbrio defensivo (a filmagem utilizada não permite a visualização deste espaço).



Fase ofensiva - Transição e esquemas táticos - Comport. padrão



Transição

- ❗ **A:** saída da zona de pressão em passe (passe lateral para uma das linhas de passe em apoio) com o objetivo de manter a posse e construir a próxima organização;
- ❗ **B:** clip(s): #18 e #19: procuram a linha de passe (referência vertical) do avançado (ou atleta a desempenhar a função): saída da zona de pressão no sentido da baliza adversária (objetivo: criar uma situação de finalização). Quando a bola chega à referência, surge pelo menos um atleta em apoio frontal, que combina com a mesma e decide o destino da bola (progressão, passe para uma desmarcação de rutura, por exemplo).

Pontapés de canto

❗ Organização geral:

- ❗ **Zona(s) alvo:** 1º poste (sinal: 1 braço no ar) e 2º poste (sinal: 2 braços no ar);
- ❗ **Executantes:** 11. M. Salah (lado direito = bola fechada) e 7. J. Milner (lado esquerdo = bola fechada e lado direito quando 11. M. Salah sai);
- ❗ **Atletas presentes na área:** 5. G. Wijnaldum (função: atrapalhar a ação do guarda-redes através de um posicionamento no seu raio de ação), 19. S. Mané (função: ataque da zona do 1º poste, arrastamento da marcação do 1º poste ou afastamento para ataque da 2ª bola), 9. R. Firmino (função: bloqueio das marcações individuais ou ataque da zona alvo do cruzamento), 4. V. Dijk e 6. D. Lovren (função: ataque do cruzamento dependendo da zona alvo);
- ❗ **Atletas na entrada da área** (para ataque da 2ª bola ou encurtamento em situação de transição defensiva): 11. M. Salah (20. A. Lallana) ou 7. J. Milner (quando não executam) e 14. J. Henderson. O atleta mais próximo da zona da marcação pode simular que vai receber canto curto;
- ❗ **A:** clip(s): #20: ataque da zona do 1º poste (divisão de atletas no momento do ataque às zonas): tentativa de explorar a vantagem/espço na zona (foram verificadas situações onde os atletas da zona do 1º poste já se encontravam posicionados na mesma, procurando com isso atrapalhar a ação defensiva e obter um ressalto na direção da baliza);
- ❗ **B:** clip(s): #21: ataque da zona do 2º poste (9. R. Firmino bloqueia as marcações individuais e 4. V. Dijk e 6. D. Lovren atacam a zona de finalização).

Livres

❗ Organização geral (livres laterais):

- ❗ **Zona(s) alvo:** 2º poste (sem sinal);
- ❗ **Executantes:** 66. A. Arnold (lado esquerdo = bola fechada), 7. J. Milner (passe para finalização) e 11. M. Salah (remate);
- ❗ **Atletas presentes na área:** 19. S. Mané (função: ataque da zona do 1º poste), 4. V. Dijk (função: ataque da zona do ponto de pontapé de penálti), 9. R. Firmino e 26. A. Robertson (função: bloqueio das marcações individuais na zona do 2º poste), e 6. D. Lovren (função: ataque da zona alvo partindo de uma posição recuada em relação à linha atacante e defensiva);
- ❗ **Atletas na entrada da área** (para ataque da 2ª bola ou encurtamento em situação de transição defensiva): 5. G. Wijnaldum e 20. A. Lallana;
- ❗ **A:** simulação da organização geral para saída curta, seguida por uma ação de remate (neste caso a linha ofensiva procurou provocar o arrastamento da linha defensiva adversária em profundidade com o objetivo de abrir o espaço frontal à baliza para a ação de remate);
- ❗ **B:** clip(s): #22: aplicação da organização geral (9. R. Firmino e 26. A. Robertson bloqueiam a ação defensiva do 2º poste e 6. D. Lovren parte de trás para atacar o cruzamento). Foi possível verificar uma preocupação do adversário em proteger a zona da entrada da área (2 x 2), provavelmente com o objetivo de anular a organização A;
- ❗ **Importante:** situações isoladas/únicas no jogo: não é possível considerar as mesmas padrão com base na observação realizada. Não foram observadas situações de livres frontais.



Análise individual - Comportamentos coletivos e individuais



Virgil van Dijk

- Ano de nascimento: 1991; Pé dominante: direito; Nº: 4; Posição(ões) base: defesa central direito; Posição(ões) no jogo: defesa central esquerdo; Entrada na equipa: janeiro de 2018;
- **Principais aspetos/comportamentos defensivos a considerar**:
 - Capacidade física e técnica para resolver **duelos individuais** (1 x 1): contenção + desarme (% de sucesso máxima);
 - Capacidade para **antecipar** ações adversárias;
 - Procura **encurtar** a referência vertical/em profundidade adversária (aproximação de costas para evitar que a mesma rode no sentido da baliza/forçar o passe para trás ou a perda da bola);
 - Deve melhorar a sua velocidade e capacidade de rotação dos apoios em função do tipo de bola (coberta ou descoberta), de forma a potenciar o seu controlo da profundidade;
- **Principais aspetos/comportamentos ofensivos a considerar**:
 - Capacidade técnica para realizar **passes diagonais ou verticais** de longa distância para explorar a profundidade (referência: espaço nas costas dos defesas laterais adversários);
 - Capacidade técnica para realizar **passes verticais entrelinhas** para explorar as ligações interiores (médios ou alas);
 - Capacidade de **comunicação/liderança**: comunica soluções (variação do centro de jogo para o lado esquerdo para atacar o espaço em largura, devido ao facto de o ala estar a fixar o defesa lateral adversário por dentro, por exemplo), revelando capacidade de leitura e interpretação das necessidades do jogo;
 - Uma das referências em situações de **esquemas táticos**: capacidade física + jogo aéreo.

James Milner

- Ano de nascimento: 1986; Pé dominante: direito; Nº: 7; Posição(ões) base: médio direito; Posição(ões) no jogo: médio esquerdo e médio direito; Entrada na equipa: julho de 2015;
- **Principais aspetos/comportamentos defensivos a considerar**:
 - Procura **encurtar** a referência adversária em situações de transição do seu lado (aproximação de costas);
 - Capacidade de leitura de interpretação do jogo (se o médio centro não chegar a tempo, procura **fechar o espaço intrasetorial** da última linha defensiva quando o defesa lateral (ou defesa central) sai à contenção do lateral ou ala adversário);
- **Principais aspetos/comportamentos ofensivos a considerar**:
 - Procura ocupar o **espaço livre** dentro da disposição do sistema de jogo (ajusta às necessidades), desempenhando outras funções durante a 1ª/2ª fase de construção, tais como a de defesa lateral e a de ala (largura + ruturas);
 - Durante a fase de finalização procura atacar o **espaço frontal à última linha** defensiva adversária durante/após o controlo da profundidade;
 - Deve melhorar a sua **técnica de cruzamento** inerente a situações de pontapé de canto.

Sadio Mané

- Ano de nascimento: 1992; Pé dominante: direito; Nº: 19; Posição(ões) base: ala direito; Posição(ões) no jogo: ala esquerdo e ala direito; Entrada na equipa: julho de 2016;
- **Principais aspetos/comportamentos defensivos a considerar**:
 - Capacidade para resolver **situações de 1 x 1** (agressivo e, por vezes, em falta).
- **Principais aspetos/comportamentos ofensivos a considerar**:
 - Procura fixar o **posicionamento do defesa lateral adversário**, com o intuito de abrir espaço de progressão para o lateral da sua equipa (para receção de um passe em diagonal) e de criar uma linha de passe interior (referência para combinação);
 - Capacidade para resolver **situações de 1 x 1** (aguenta a carga, mantém a posse de bola e transporta a mesma até ao setor ofensivo);
 - Capacidade de **improviso** (criatividade) em ações de finalização (remate de meia distância).

**Sugestões tático-estratégicas - Comportamentos a explorar****Fase ofensiva****Comportamentos padrão a explorar com o Liverpool a defender:**

- A: clip(s): #23 e #24:** quando o Liverpool pressiona alto com a linha de avançados a 3, é possível explorar o arrastamento de um dos médios interiores através da criação de uma linha de passe em apoio (entrelinhas). Ao criar o arrastamento, de seguida é possível explorar o espaço entrelinhas e/ou em largura através de um passe de média distância e/ou de combinação exterior-interior (dificultando assim a compensação defensiva devido à distância das coberturas, obrigando a um reajuste do bloco);
- B: clip(s): #25 e #26:** aproveitando a situação A (quando os alas adversários não fecham por dentro e a linha média está projetada nas costas da 1ª linha de pressão), é possível através de um passe em diagonal longa (ou não) explorar uma situação de 2 x 1 no corredor lateral, envolvendo o defesa lateral e o ala (que fixa a posição do adversário) contra o defesa lateral adversário (superioridade numérica no espaço das costas da 1ª e 2ª linha de pressão adversária);
- C: clip(s): #27 e #28:** por outro lado, quando o defesa lateral adversário é atraído/arrastado para zona do ala ou do lateral em largura, é possível explorar o espaço intrasetorial (entre o defesa lateral e o defesa central adversário). Esta situação deve ser potenciada após uma variação do centro de jogo (com o intuito de desposicionar o médio centro e/ou o médio interior responsáveis pelo fecho do espaço intrasetorial alvo), seguida por uma desmarcação de rutura do médio interior para o espaço em causa (ataque da profundidade).

Outros comportamentos a explorar:

- A:** durante/após a fase de finalização adversária, verificar se é possível explorar uma transição nas costas do defesa lateral contrário à zona do cruzamento ou da ação antecedente (aspeto mencionado anteriormente). Também é possível explorar esta situação quando o Liverpool apresenta um resultado negativo (projeção dos laterais);
- B: clip(s) #29:** explorar uma simulação de pontapé de canto curto onde seja provocado o arrastamento do atleta da zona frontal à área (19. S. Mané). Este arrastamento terá como objetivo a exploração do espaço frontal à área para uma situação de remate (após passe).
- C:** explorar o espaço frontal à última linha defensiva criado pelo arrastamento da mesma em profundidade (acompanhamento de uma desmarcação de rutura e/ou marcação de um adversário em processo de ataque da zona de finalização): por norma o médio centro e os médios interiores demoram a fechar esse espaço, abrindo a possibilidade de ataque da 2ª bola;

- Sugestão para contrariar a fase de pressão:** utilizar a saída curta de forma a desmontar a 1ª linha de pressão (atração/arrastamento para abrir espaço entrelinhas): estratégia descrita anteriormente. Devido à eficácia do jogo aéreo dos defesas centrais do Liverpool, não é recomendada a saída através do passe vertical longo.

Fase defensiva**Comportamentos padrão a explorar com o Liverpool a atacar:**

- A:** ter em consideração o fecho do espaço intrasetorial através do médio centro ou do médio interior mais próximo (caso o defesa lateral necessite de sair à contenção ou a um encurtamento), especialmente quando o Liverpool explora o jogo interior-exterior e/ou o passe vertical longo;
- B:** marcar individualmente o atleta que parte de posição recuada, na zona do 2º poste, em situação de livre lateral (anular atleta e zona alvo).

Anexo C - Modelo 1 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias - Relatório em vídeo

SPORT LISBOA E BENFICA

Análise do Liverpool FC



3 - 1



Real Madrid CF
X
Liverpool FC

João Pedro Mendes Pascoal

Santarém, julho de 2019

Observação e Análise de Jogo - João Pascoal

SPORT LISBOA E BENFICA

FASE DEFENSIVA



3 - 1



Real Madrid CF
X
Liverpool FC

João Pedro Mendes Pascoal

Santarém, julho de 2019

Observação e Análise de Jogo - João Pascoal

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



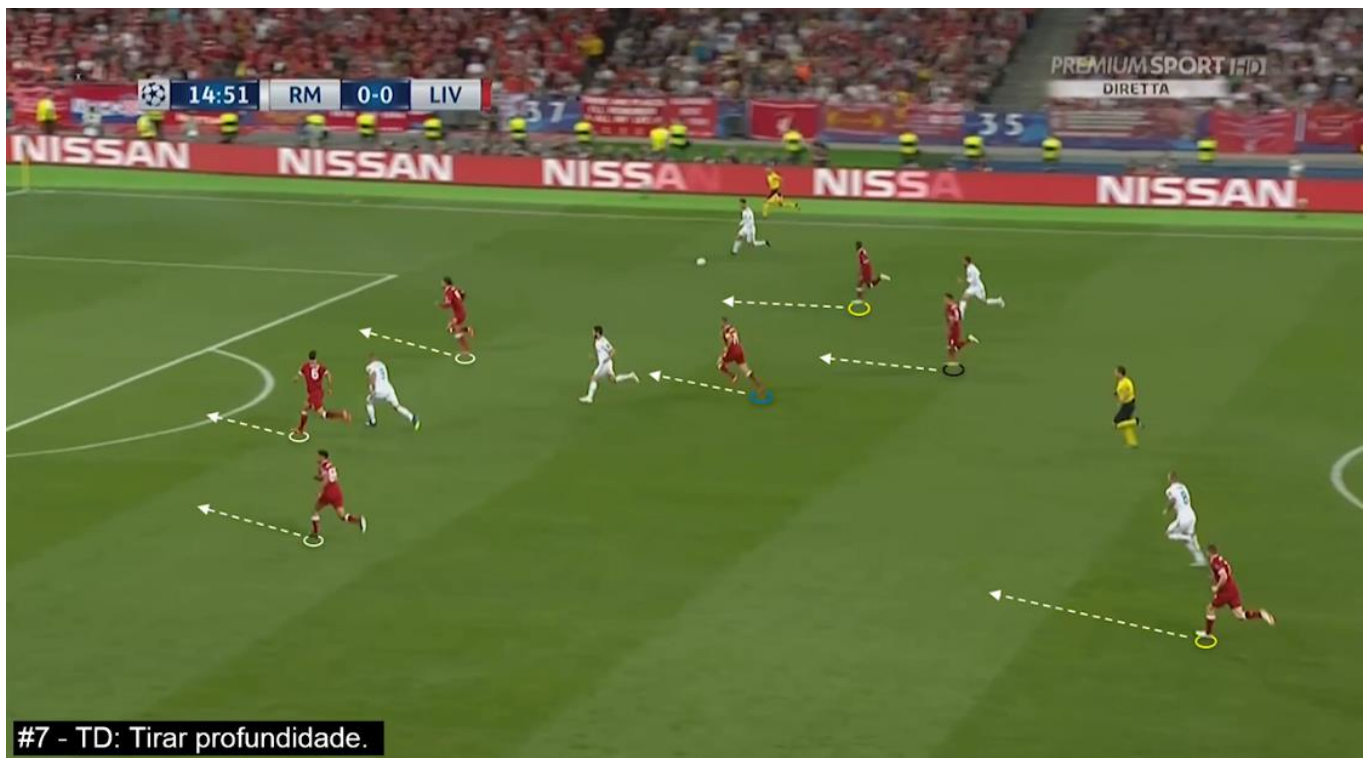
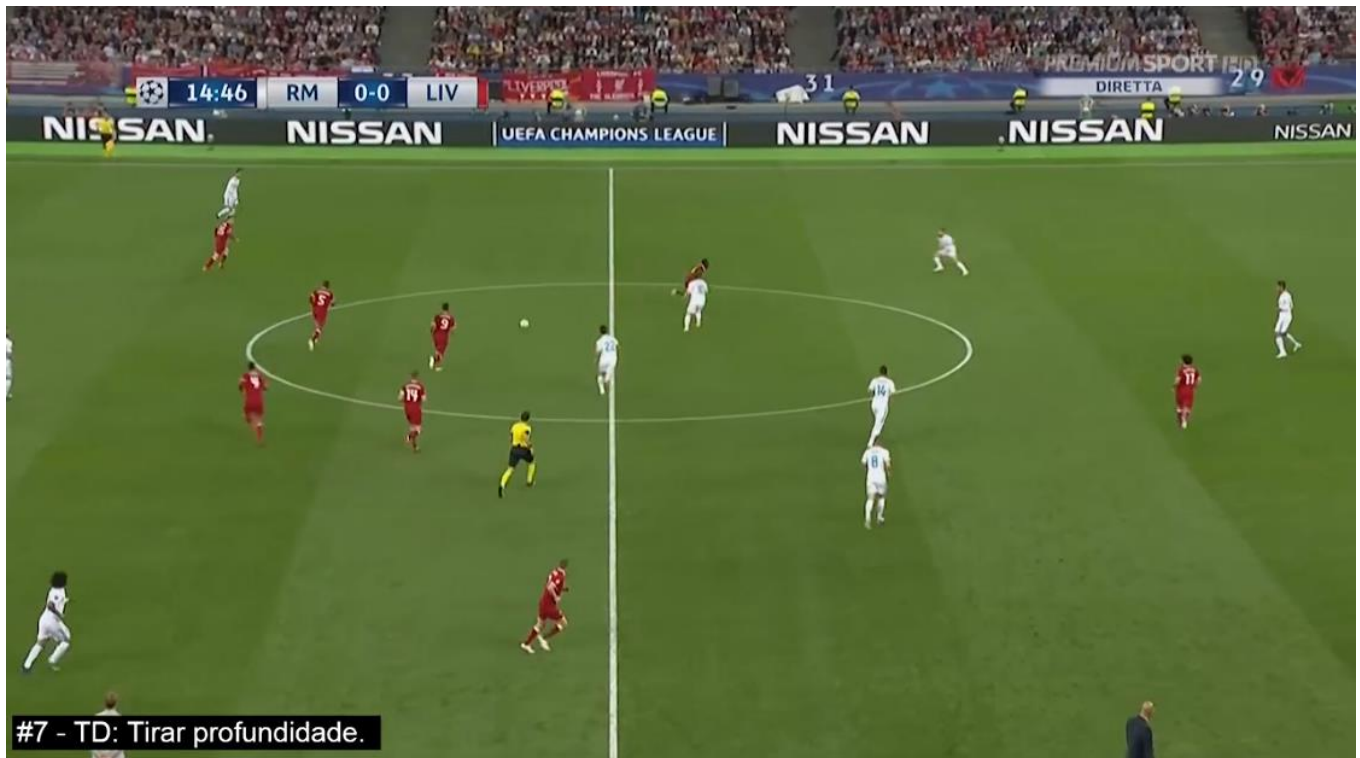
Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



SPORT LISBOA E BENFICA



FASE OFENSIVA





3 - 1



Real Madrid CF
X
Liverpool FC

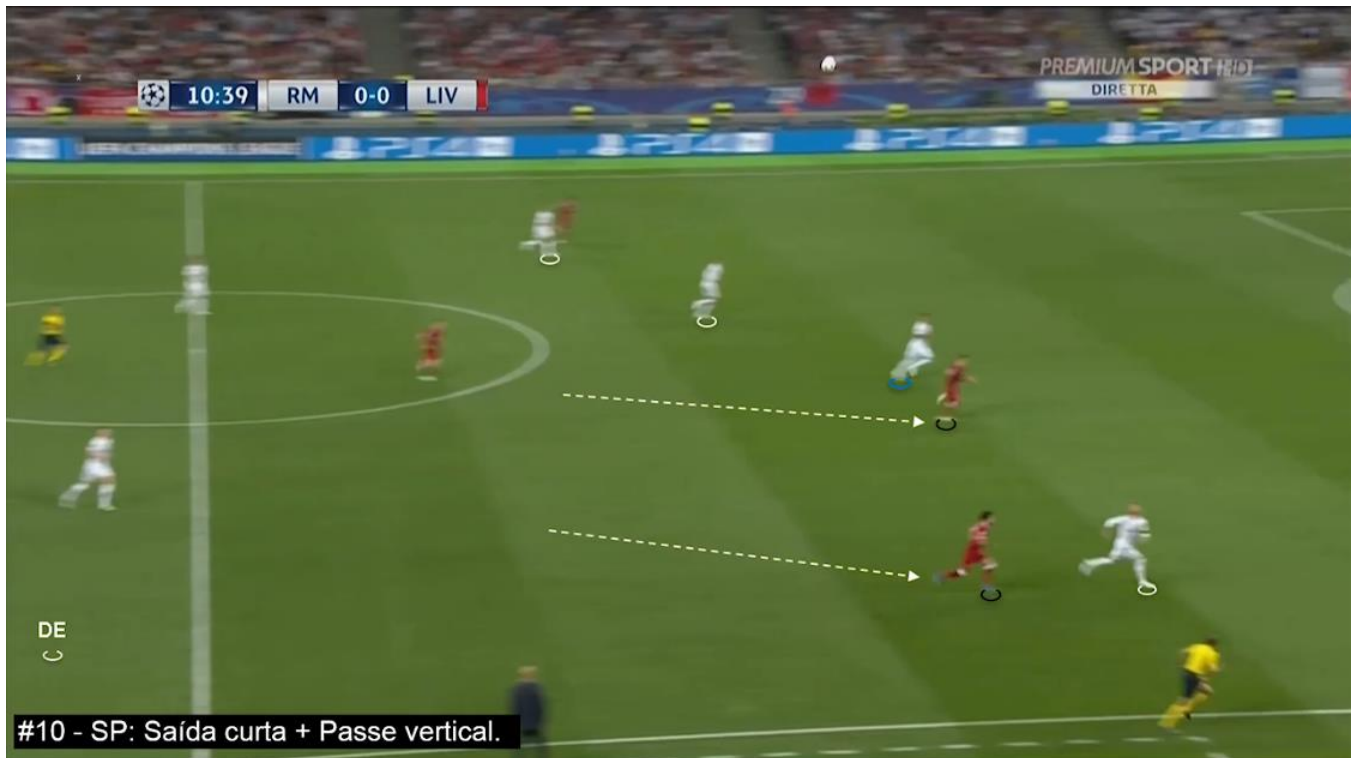
João Pedro Mendes Pascoal

Santarém, julho de 2019

Observação e Análise de Jogo - João Pascoal



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



SPORT LISBOA E BENFICA

SUGESTÕES TÁTICO-ESTRATÉGICAS

ASPETOS A EXPLORAR



3 - 1



Real Madrid CF X Liverpool FC

João Pedro Mendes Pascoal

Santarém, julho de 2019

Observação e Análise de Jogo - João Pascoal



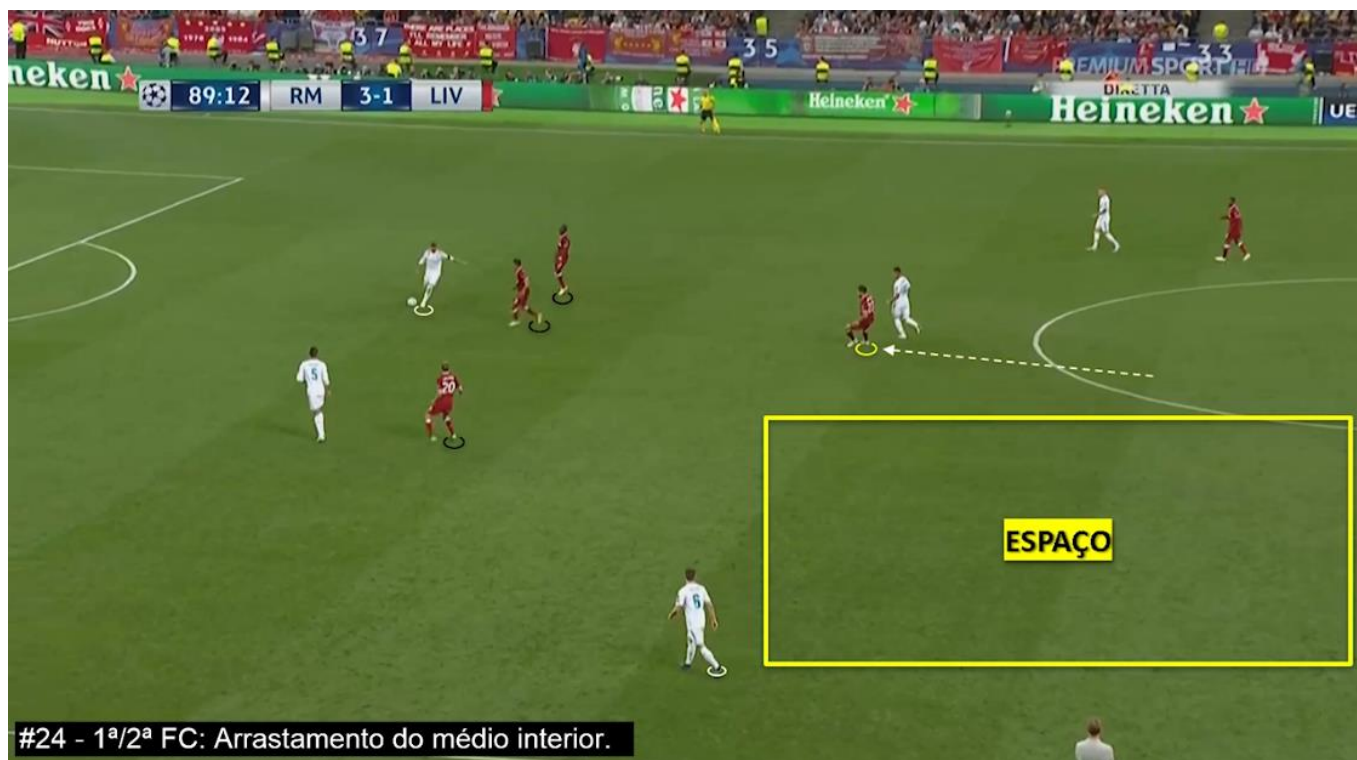
#23 - 1ª/2ª FC: Arrastamento do médio interior.

ESDRM, Mestrado em Desporto, Treino Desportivo | João Pascoal
Página | 216

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem
O papel do observador e analista de jogo



Anexo D - Modelo 2 do relatório de análise qualitativa de equipas adversárias

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL



Observação e Análise de Jogo - João Pascoal



1. Contextualização da observação



Observação

- Analista(s): João Pascoal;
- Forma(s): Indireta;
- Nº de filmagens: 1 (Uma);
- Tipo(s) de filmagem: Televisiva (filmagem da Premium Sport);
- Técnica(s) de filmagem: Nada a assinalar (filmagem não controlada pelo próprio);
- Ângulo/Posição de filmagem: Vários (inerentes ao tipo de filmagem);
- Software(s) utilizado(s): LongoMatch, Adobe Premiere, Adobe Photoshop e Microsoft Office;
- Objetivo(s): Análise qualitativa do Manchester City FC num jogo/contexto de UEFA Champions League;
- Aspetos observados/analizados (conteúdos do relatório): Sistemas e métodos de jogo (página 4), fase ofensiva (páginas 5 - 10): organização + transição + esquemas táticos e fase defensiva (páginas 11 - 15): organização + transição + esquemas táticos;
- Justificação da seleção de jogos: Único jogo (observação isolada);
- Outras informações: Nada a assinalar.

Jogo(s) observado(s)



Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

2. Ficha de jogo

UEFA Champions League - Grupo F - 3ª Jornada

- Condições climáticas: Céu parcialmente nublado (13° C; 11° C), 83% de humidade, e vento com uma velocidade de 17 km/h (sentido noroeste).
- Data: Terça-feira, 17 de Outubro de 2017 (19:45).
- Local/Assistência: Etihad Stadium (Manchester - Inglaterra): 48.520 adeptos.
- Árbitro principal: Antonio Mateu Lahoz (Espanha).
- Resultado ao intervalo: Manchester City FC (2 - 1) SSC Napoli.

MANCHESTER CITY

- 31 Ederson Moraes 38'
- 2 Kyle Walker 37'
- 5 John Stones
- 30 Nicolás Otamendi
- 18 Fabian Delph
- 25 Fernandinho 72'
- 17 Kevin De Bruyne 13' 44'
- 21 David Silva 76'
- 7 Raheem Sterling 9' 70'
- 33 Gabriel Jesus 13' 87'
- 19 Leroy Sané

SUPLENTE

- 1 Claudio Bravo
- 3 Danilo 87'
- 15 Eliaquim Mangala
- 42 Yaya Touré
- 8 Ilkay Gundogan 76'
- 20 Bernardo Silva 70'
- 10 Kun Agüero

TEINADORE

- Pep Guardiola



2 - 1



NAPOLI

- 25 Pepe Reina
- 23 Elseid Hysaj 70'
- 26 Kalidou Koulibaly
- 33 Raúl Albiol 74'
- 31 Faouzi Ghoulam
- 42 Amadou Diawara 78' (g.p.)
- 17 Marek Hamsik 78'
- 20 Piotr Zieliński
- 7 José María Callejón
- 14 Dries Mertens 38'
- 24 Lorenzo Insigne 57'

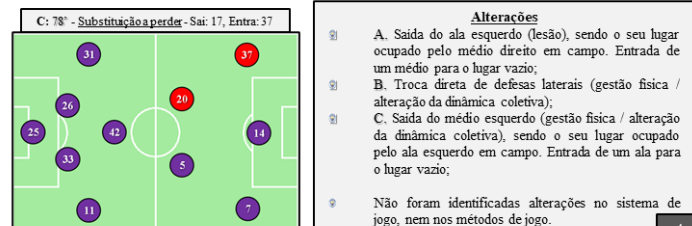
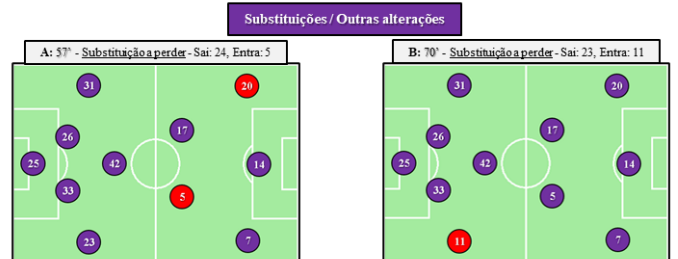
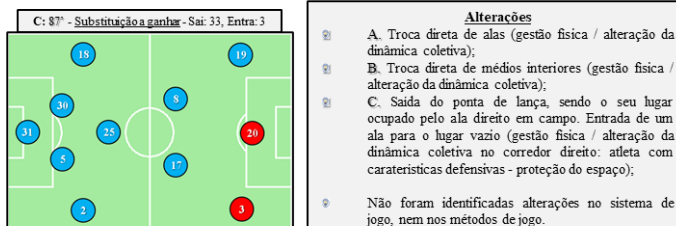
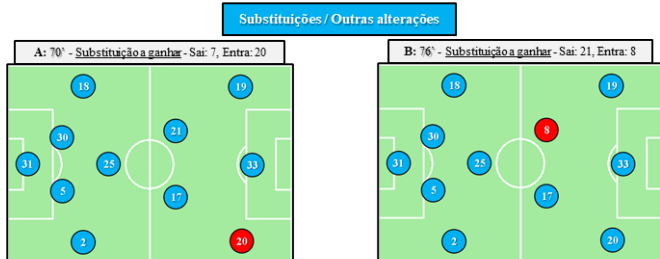
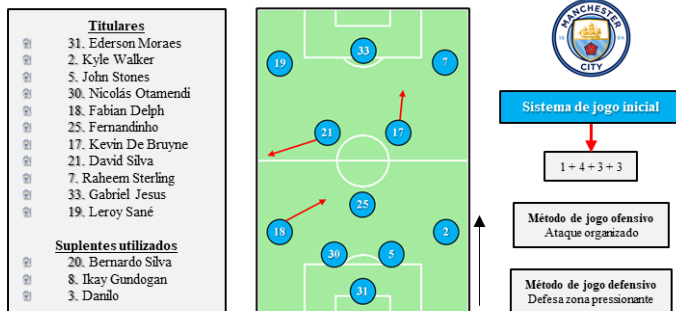
SUPLENTE

- 22 Luigi Sepe
- 11 Christian Maggio 76' 79'
- 19 Nikola Maksimovic
- 8 Jorginho
- 5 Allan 57'
- 30 Marko Rog
- 37 Adam Ounas 78'

TEINADORE

3

3. Sistemas e métodos de jogo - Alterações estruturais



4



4. Fase ofensiva - Organização coletiva - Saída de pressão - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A:

- ⊗ A pressão alta do adversário levou a que a equipa, neste momento de jogo, explorasse uma das valências do seu guarda-redes: o passo vertical longo. Esta variante tinha como objetivo explorar as costas da linha defensiva adversária (inexistência da lei do fora-de-jogo), tendo como principal referência o ponta de lança (vídeo: #1 e #2).

Padrão B:

- ⊗ Um dos comportamentos verificados em relação a este momento de jogo (interligado com o padrão anterior) foi o fato de a equipa posicionar um triângulo, em redor da área de pontapé de penálti, constituído pelos defesas centrais e pelo defesa lateral direito. Para além disso, no corredor central surgia o defesa lateral esquerdo, o médio centro, ou os dois em simultâneo, com o intuito de criar o seguinte tipo de soluções: linhas de passe em apoio (por exemplo, entrelinhas em relação ao posicionamento adversário: pressão com 2 ou 3 elementos), arrastamento de adversários (tanto da zona central como da zona de pressão: criar espaço), e garantir o equilíbrio defensivo do corredor central (imagem).

Atleta(s) chave:

- ⊗ 31. Ederson Moraes (GR).

5



4. Fase ofensiva - Organização coletiva - 1ª Fase de construção - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A:

- ⊗ Como forma de criar, em simultâneo, vantagem numérica e desequilíbrio na estrutura defensiva adversária, a equipa posicionou no corredor central o médio centro + o defesa lateral esquerdo (GR + 3 + 2). Este comportamento provocou a criação de uma linha de passe em apoio, assim como o arrastamento do médio interior adversário ou a atração do adversário para um dos corredores laterais e consequente variação do centro de jogo - procurar vantagem no lado contrário (vídeo: #1 e #2). O padrão em causa contribuiu para um dos golos marcados (2-0).

Padrão B:

- ⊗ Em sintonia com o padrão anterior, a equipa posicionou, pelo menos, um dos médios interiores entrelinhas (aproveitando o espaço criado pelo padrão (desorganização do triângulo do setor médio adversário) e pelo posicionamento em largura dos alas) (vídeo: #3, #4 e #5).

Padrão C:

- ⊗ Durante o jogo o adversário condicionou o momento de construção através de uma pressão alta, levando a que os processos de ataque organizado tivessem de ser substituídos por passes verticais longos para 2ª e 3ª linhas (imagem).

Outras variantes:

- ⊗ Diagonal longa para os alas ou médios interiores em largura;
- ⊗ Trocas posicionais (DE / ME; ME / AE).

Atleta(s) chave:

- ⊗ 18. Fabian Delph (DE);
- ⊗ 25. Fernandinho (MC).

6

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo



4. Fase ofensiva - Organização coletiva - 2ª Fase de construção - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A/B:

- Padrões semelhantes aos apresentados no momento de jogo anterior (posicionamento do defesa lateral esquerdo no corredor central com o objetivo de arrastar uma ou mais marcações, para abrir espaço entrelinhas ou no corredor lateral). Os médios interiores mantêm o posicionamento entrelinhas ou em largura em função do posicionamento do ala e do triângulo adversário (imagem).

Padrão C:

- Quando o atleta em posse aposta num passe vertical entrelinhas, ou longo, para a linha ofensiva (avancados), o médio interior do lado da bola efetua uma aproximação à zona de receção/duelo com o intuito de proporcionar uma linha de passe em apoio ou de auxiliar na conquista da 2ª bola (vídeo: #1, #2 e #3).

Padrão D:

- Verificou-se que a equipa procura atacar a profundidade através da fixação do elemento da extremidade da linha defensiva (defesa lateral, por norma). Para isso, o ala do lado da bola mantém o seu posicionamento em largura, provocando o arrastamento desse mesmo elemento. De seguida, quem estiver em zona interior (médio interior, ponta de lança) efetua uma desmarcação de rutura para o espaço criado entre o elemento da extremidade e a restante linha (entre defesa central e lateral, por exemplo) (vídeo: #4, #5 e #6). O padrão em causa contribuiu para um dos golos marcados (1-0).

Outras variantes:

- Apoios constantes ao portador da bola (ponta de lança incluído);
- Variação apoiada (DE/MC) ou longa quando não existe vantagem.

Atleta(s) chave:

- 17. Kevin De Bruyne (MD);
- 21. David Silva (ME).

7



4. Fase ofensiva - Organização coletiva - Fase de finalização - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A:

- Um padrão observado neste momento foi o fato de a equipa procurar o cruzamento rasteiro para uma das zonas de finalização/espaço livre (espaço frontal à linha defensiva, por exemplo) (vídeo).

Padrão B:

- Em termos das zonas de finalização foram observados os seguintes padrões/tendências em função posição em campo:
 - Ponta de lança: surge maioritariamente na zona do 1º poste, procurando a desmarcação de rutura entre 2 adversários (para surgir em situação de finalização iminente e/ou para arrastar a linha defensiva para perto da sua baliza, abrindo o espaço frontal à mesma);
 - Ala contrário: surge na zona do 2º poste, efetuando um movimento em diagonal (devido ao seu posicionamento em largura durante o momento de construção) que permite igualmente o ataque da zona frontal à baliza (ponto de pontapé de penálti);
 - Médio interior: surge na zona da entrada da área (médio direito - principalmente) eventualmente para o ataque de 2ª bolas e para garantir o equilíbrio defensivo (impedir transições adversárias) (vídeo e imagem).

Atleta(s) chave:

- 7. Raheem Sterling (AD);
- 33. Gabriel Jesus (PL);
- 19. Leroy Sané (AE).

8



4. Fase ofensiva - Transição - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A:

- Uma das situações exploradas pela equipa foi o passar vertical para o apoio frontal (entrelinhas, por norma). Isto é, o fato de o adversário se encontrar balanceado no ataque no momento da perda, permitiu que a equipa pudesse explorar situações de transição onde o 1º ou 2º passe tinha como alvo um atleta entrelinhas (médios interiores) (imagem).

Padrão B:

- Um princípio visível neste momento foi a reação e predisposição dos 3 atletas mais avançados (em algumas situações podia ser um dos médios interiores) para progredirem sem bola (aceleração) e ocuparem os 3 corredores (ação que dificultava a concentração defensiva adversária) (vídeo: #1 e #2).

Padrão C:

- Em situações onde nenhum dos padrões anteriores era viável, a equipa optava por comportamentos de posse, tais como jogar em linhas de passe em apoio, ou seja, optava pela circulação em segurança (zonas onde existia superioridade numérica, mais próximas da baliza defensiva ou onde a ação do adversário fosse praticamente nula). (vídeo: #3 e #4).

Atleta(s) chave:

- 17. Kevin De Bruyne (MD);
- 21. David Silva (ME).

9



4. Fase ofensiva - Organização coletiva - Esquemas táticos - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Pontapés de canto:

Padrão A:

- Canto curto: trajetória fechada;
- Zona alvo: 2º poste (para finalização ou cruzamento atrasado);
- Atleta(s) 1: 1 atleta posicionado na zona da bola;
- Atleta(s) 2: atleta para a combinação do canto curto (posicionado perto da zona de marcação ou na zona de equilíbrio: efeito surpresa);
- Atleta(s) 3: arrastamento de adversários para fora da zona do 1º poste (1 ou 2 atletas, sendo que um pode participar no ataque da bola);
- Atleta(s) 4: ataque da 2ª bola (o N pode variar entre 2 a 5 atletas);
- Atleta(s) 5: ataque da 2ª bola/equilíbrio defensivo (2 a 3 atletas).

Outras variantes:

- Canto aberto (cruzamento direto), tendo a zona frontal à área de guarda-redes como alvo.

Livres:

Padrão B1:

- Livre direto: trajetória fechada;
- Zona alvo: baliza (remate);
- Atleta(s) 1: 2 atletas posicionados na zona da bola para confundir o adversário em relação à trajetória da bola;
- Atleta(s) 2: posicionado em largura para eventual cruzamento a partir do corredor lateral (surpreender o adversário em caso da falta de marcação);
- Atleta(s) 3: ataque da 2ª bola/equilíbrio defensivo;
- Atleta(s) 4: destabilização da barreira/ataque da 2ª bola;
- Atleta(s) 5: ataque da bola em caso de cruzamento.

Padrão B2:

- Livre direto: trajetória fechada;
- Zona alvo: baliza (remate);
- Atleta(s) 1: 1 atleta posicionado na zona da bola;
- Atleta(s) 2: ataque da 2ª bola/equilíbrio defensivo;
- Atleta(s) 3: ataque da bola em caso de cruzamento.

10

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo



5. Fase defensiva - Organização coletiva - Fase de pressão - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A:

- Face ao método de jogo defensivo da equipa (zona pressionante), neste momento de jogo a equipa posicionava-se de forma condicionar a saída curta do adversário, colocando a linha ofensiva subida no terreno de jogo (na zona ou perto da área de pontapé de penálti). Com este comportamento a equipa procurou recuperar a bola o mais próximo possível da baliza ou forçar um passe vertical para a 2ª linha (laterais, médios ou alas), dificultando a manutenção da posse adversária (vídeo: #1).

Padrão B:

- Os médios interiores posicionados numa 2ª linha de pressão, procuraram dividir a marcação entre o defesa lateral e o médio interior do seu lado, ou seja, procuraram ocupar uma zona que lhes permitisse sair rapidamente a qualquer um dos adversários anteriores (imagem).

Padrão C:

- Numa 3ª linha defensiva posicionaram-se o médio centro e a linha defensiva com intuito de disputar duelos aéreos (no caso do médio centro e dos defesas laterais quando a bola chegasse ao seu raio de ação (passe vertical para os alas, por exemplo)) ou para retirar profundidade, procurando retardar a ação ofensiva adversária ou abordar o jogo aéreo em posição frontal (vídeo: #2).

Atleta(s) chave:

- 7. Raheem Sterling (AD);
- 33. Gabriel Jesus (PL);
- 19. Leroy Sané (AE).

11



5. Fase defensiva - Organização coletiva - 1ª/2ª Fase de recuperação - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A/B:

- Verificou-se neste momento de jogo que a 1ª linha de pressão era constituída pelo ponta de lança ou por um médio interior, ficando os alas e o outro médio interior numa 2ª linha (relembrando o método de jogo defensivo: zona pressionante com bloco alto). Os comportamentos foram articulados da seguinte forma:
 - Ponta de lança em contenção/pressão ao central em posse, sendo que o mesmo recuava para fechar o espaço interior se a bola chega-se ao outro central;
 - Alas posicionados de forma a conseguirem ver os defesas laterais adversários (por vezes, devido à agressividade da pressão, o ala esquerdo posicionava-se demasiado subido, dificultando a cobertura do lado contrário);
 - Médio interior do lado da bola posicionado de forma a fechar a linha de passe do médio do seu lado e/ou a conseguir efetuar a cobertura ao ponta de lança;
 - Médio interior do lado contrário posicionado de forma a poder sair ao outro central (caso a houvesse variação apoiada), mas a poder fechar a diagonal para o seu médio;
 - Médio centro posicionado de forma a fechar o espaço entrelinhas (espaço frontal à linha defensiva) (vídeo #1).

Padrão C:

- A linha defensiva posicionou-se perto do setor médio (pouco espaço entrelinhas) e organizou-se “em linha”. Verificou-se que a linha subia e descia no terreno de jogo em função da bola (coberta ou descoberta). Os elementos constituintes da linha procuravam encurtar os avançados adversários no momento em que os mesmos recebessem a bola de costas para a baliza (vídeo #2).

12



5. Fase defensiva - Organização coletiva - Fase defensiva - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A/B:

- Neste momento de jogo a principal função do ponta de lança era servir de referência para uma eventual transição (posicionando-se no corredor central maioritariamente). No caso dos alas a sua função passou por auxiliar na defesa dos corredores laterais (em conjunto com os defesas laterais, por exemplo). Os médios interiores, face ao seu posicionamento, serviam como proteção da zona frontal da baliza (defesa de 2ª bolas, por exemplo) ou para anular linhas de passe no seu raio de ação (diagonais) (vídeo: #1 e #2).

Padrão C:

- Verificou-se neste momento de jogo a colaboração do médio centro com a linha defensiva, isto é, o médio centro, para além de ter participado na anulação de passes atrasados, também serviu como complemento da linha defensiva (quando um dos seus elementos abandonava a sua posição para sair em contenção ou para participar ativamente na ação defensiva (proteção do corredor lateral, por exemplo), o médio centro deslocava-se para ocupar o seu lugar (não deixando esta linha/setor descompensado). Tal como no momento anterior, a linha posicionou-se e atuou em função da bola (coberta ou descoberta). Em termos de marcações na área, o ponta de lança adversário (ou o atleta que estava a ocupar a sua zona) foi marcado pelo defesa central que o tivesse no seu raio visual, o ala do lado contrário foi marcado pelo defesa lateral mais próximo (aspeto explorado pelo adversário) (imagem).

Atleta(s) chave:

- 25. Fernandinho (MC);

13



5. Fase defensiva - Transição - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Padrão A:

- Face às características coletivas e individuais da equipa, no momento da perda da posse em meio campo ofensivo, especialmente perto da baliza adversária, foi realizada uma pressão rápida, sendo que os atletas mais próximos da bola (ponta de lança e alas, por norma) saíam ao portador da bola (1ª linha pressão), tendo como cobertura o setor médio (vídeo: #1). Uma das consequências deste tipo de pressão foi a criação de espaço no lado contrário (algo verificado, também, pela amplitude ofensiva que a equipa apresentou).

Padrão B:

- No meio campo defensivo uma das principais preocupações verificadas foi a proteção do corredor central (cobertura ao atleta em contenção e vigilância defensiva às linhas de passe adversárias na zona), com manutenção da rapidez e agressividade para recuperar a posse (vídeo: #2).

Padrão C:

- Quando nenhum dos padrões anteriores se concretiza e a equipa é apanhada numa situação clara de desequilíbrio defensivo, a linha defensiva encarrega-se de retirar profundidade e atrasar ao máximo a progressão adversária (temporização do ataque adversário com o intuito que se aproximem mais colegas para auxiliar no momento em causa) (imagem).

14



5. Fase defensiva - Organização coletiva - Esquemas táticos - Comportamentos padrão



Forma / Orgânica geral

Pontapés de canto:

Padrão A:

- ⊕ Posicionamento: Defesa à zona;
- ⊕ Atleta(s) 1: 2 atletas posicionados para sair a um eventual canto curto;
- ⊕ Atleta(s) 2: 3 atletas posicionados na zona frontal à baliza para proteção redobrada do espaço e aumento da dificuldade das movimentações adversárias;
- ⊕ Atleta(s) 3: 5 atletas posicionados na linha da área de guarda-redes (apoios orientados para a trajetória da bola).

Livres laterais:

Padrão B:

- ⊕ Posicionamento: Defesa à zona;
- ⊕ Atleta(s) 1: 2 atletas posicionados na barreira (prontos para sair a um eventual livre curto);
- ⊕ Atleta(s) 2: 1 atleta posicionado na zona frontal à linha defensiva para preparação de uma eventual transição ofensiva (referência de passe);
- ⊕ Atleta(s) 3: 7 atletas posicionados na zona frontal à linha da área de pontapé de penálti (os esquemas existentes no jogo não permitiram identificar o comportamento da linha: se procura retirar profundidade ou subir no terreno de jogo).

Lançamentos em meio campo defensivo (próximos da baliza):

Padrão C:

- ⊕ Comportamento: subida da linha defensiva com o intuito de colocar o adversário em fora-de-jogo (após o primeiro toque).

Lançamentos em meio campo ofensivo:

Padrão D:

- ⊕ Comportamento: recuo da linha defensiva com o intuito de abordar o jogo aéreo de frente (retirar profundidade e atrasar/parar a ação adversária).

Anexo E - Outras propostas/considerações complementares

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Modelo de jogo: no caso de o clube implementar um modelo de jogo transversal ao seu futebol de formação e/ou profissional, consideramos como uma ferramenta útil a construção e representação do mesmo em formato de vídeo (ações caraterizantes dos diferentes momentos e submomentos de jogo e realizadas por equipas do próprio clube), existindo assim um maior *transfer* da mensagem pretendida para os atletas e/ou staff técnico. O modelo de jogo deverá ser construído para todas as vertentes de futebol do clube em causa (futebol 5, 7, 9 e 11);
- Auditório de equipa de análise do último jogo: para este momento, devemos ter em consideração os seguintes aspetos metodológicos:
 - O espaço deverá ser adequado ao número de atletas (espaço, número de cadeiras), de forma a proporcionar condições ótimas de conforto aos mesmos, potenciando assim a qualidade do momento (Santos, 2015). O espaço deverá, também, ser adequado para a intervenção do treinador e do observador e analista de jogo, de forma a que estes não interfiram com o campo visual dos atletas;
 - O espaço deverá estar equipado com materiais de suporte audiovisual adequados para o momento (mesa, monitor/televisão/projetor, tela, cabos de suporte);
 - Deverá ser o treinador principal a realizar a apresentação ao plantel, uma vez que é o mesmo que tem a voz de liderança sobre o grupo, tendo por isso uma posição facilitadora em termos da transmissão da mensagem pretendida;
 - O analista de jogo deverá desempenhar o controlo da apresentação no computador portátil (transição de slides, pausa de vídeos ou resolução de qualquer outra situação relacionada com o suporte informático da apresentação);
 - O auditório deverá ser realizado, idealmente, no momento mais próximo possível em relação ao jogo em análise, ou seja, previamente à primeira unidade de treino do microciclo em questão. Este *timing* deverá ser respeitado, para que a memória visual dos atletas sobre o último jogo seja o mais real possível (potenciando um maior *transfer* do feedback);
 - A duração total da apresentação não deverá ultrapassar os 10 minutos, de forma a evitar a dispersão do foco atencional do plantel (Wright, Atkins, Jones & Todd, 2013);
 - A apresentação deverá incidir nos aspetos considerados pelo treinador principal como os mais significativos para aprendizagem do plantel. Exemplos: eventos padrão ou significativos que se constituem em aspetos positivos e/ou a melhorar. Os aspetos individuais deverão ser debatidos em particular através do relatório de análise qualitativa individual;
- Vídeo motivacional: caso seja solicitado pela equipa técnica, poderá ser construído um vídeo motivacional (ou mais ao longo da época), a ser apresentado na palestra inicial de jogo. Como proposta de elaboração desta tarefa sugerimos o cumprimento das seguintes etapas:
 - Definição da mensagem a transmitir ao plantel, tendo como exemplos:
 - Foco no trabalho realizado;
 - Conquistas realizadas ou a realizar;
 - Apelo à capacidade de superação numa situação de adversidade;
 - Seleção de frases/expressões, de cliques de vídeo e/ou de imagens que representem a mensagem através das seguintes fontes:
 - Mensagem(ens) audiovisuais de pessoas com impacto emocional para o plantel: familiares, atletas de referência, figuras míticas do clube, entre outras;
 - Festejo de golos da própria equipa (plantel, equipa técnica e/ou adeptos);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Festejo de golos de equipas adversárias (plantel, equipa técnica e/ou adeptos);
- Filmes, séries ou outras representações audiovisuais;
- Seleção de uma ou mais músicas que se enquadrem e caracterizem a mensagem definida (devemos procurar alinhar o ritmo da(s) música(s) com os cliques de vídeo em questão). Estas devem ser capazes de conduzir a emoção do vídeo para a mensagem pretendida;
- Recomendamos a utilização dos softwares de edição de vídeo e imagem apresentados ao longo do relatório: Adobe Premiere e Adobe Photoshop;
- O vídeo não deve exceder os 8 minutos de duração;
- Nomenclaturas de documentos e ficheiros: para a organização dos diferentes tipos de documentos/ficheiros, recomendamos a definição das seguintes nomenclaturas:
 - Para a documentação e ficheiros relacionados com os momentos competitivos: Época + Escalão + Competição + Fase + Jornada + Equipa visitada x Equipa visitante + Tipo de ficheiro + Data.
Exemplo: 2017-2018_JuvB_CD_1F_1J_SLBxEquipaZ_FilmagemJogo_01.01.2018;
 - Para a documentação e ficheiros relacionados com as unidades de treino: Época + Clube + Escalão + Mesociclo + Microciclo + Unidade de treino + Tipo de ficheiro + Data.
Exemplo: 2017-2018_SLB_JuvB_Mes1_Mic1_UT1_EventosTreino_01.01.2018;
 - Para a documentação relacionada com o registo de locais de filmagem e balneários: Zona do país ou país + Cidade + Clube + Nome do campo/estádio.
Exemplo: Centro_SLBenfica_CaixaFutebolCampusCampo1;
- Ferramentas de apoio à observação e análise: existem diversas ferramentas informáticas que não foram mencionadas anteriormente, ou descritas com pormenor, e que podem ser utilizadas como auxiliares ao trabalho semanal do observador e analista de jogo e/ou da restante equipa técnica, tais como:
 - WhatsApp: como canal de comunicação entre os departamentos do clube (área da observação e análise de jogo, por exemplo), a equipa técnica, e/ou entre a equipa técnica e o plantel;
 - MeisterTask: website utilizado para a gestão de tarefas de uma equipa de trabalho. Recomendamos a utilização deste website e/ou da sua aplicação, uma vez que o mesmo permite o planeamento de um microciclo de trabalho através da definição e atribuição de tarefas coletivas, tarefas individuais, assim como o nível e prazo de execução das mesmas;
 - WeTransfer, Filemail e Dropbox: websites utilizados para a partilha e/ou envio de ficheiros de forma gratuita. Recomendamos a utilização do WeTransfer para o envio de ficheiros até 2 Gb (por norma o suficiente para enviar um dos relatórios mencionados nas propostas principais). Para o envio de vários ficheiros ou de ficheiros de dimensões superiores a 2 Gb, recomendamos a utilização do Filemail. Uma das vantagens da Dropbox em relação às duas soluções anteriores é o facto da mesma não apresentar um limite em termos temporais para a realização da consulta e/ou download dos ficheiros;
 - Transfermarkt, ZeroZero, FlashScore (anteriormente conhecido por Meus Resultados) e SofaScore: websites/aplicações utilizadas para a consulta de diversas informações relativas a atletas, equipas e competições. Como complemento aos mesmos consideramos também a consulta dos websites oficiais relativos às informações em consulta/pesquisa (exemplo: utilização do website da La Liga para pesquisa de informações sobre uma determinada equipa militante na competição);
 - TheVideoAnalyst, ObjetivoAnalista e Professional Football Scouts Association: exemplos de websites internacionais que publicam diversas informações relativas à área da observação e análise de jogo: artigos, livros, formações (presenciais e online), oportunidades de emprego;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Transfermarkt e Academiadasapostas: websites utilizados para a análise de sistemas de jogo (sistemas iniciais). Por experiência própria, os sistemas de jogo apresentados nos grafismos inerentes às transmissões televisivas na maioria das vezes não se encontram totalmente corretos em relação ao jogo. Desta forma, recomendamos a consulta dos websites anteriormente mencionados, uma vez que a validade dos mesmos foi testada. Este procedimento deverá ser utilizado para rentabilizar tempo de trabalho, principalmente em situações onde o analista desconhece a disposição tática da ou das equipas em jogo;
- Multi-timer: aplicação que pode ser instalada num tablet ou telemóvel, e que permite a criação de múltiplos cronómetros que podem ser utilizados para monitorizar diferentes parâmetros do treino e/ou da competição (carga externa de treino, pausas para hidratação, por exemplo);
- GreenShot: ferramenta utilizada para capturar o ecrã de trabalho num computador portátil (forma mais simples e direta de criar um “print screen” de uma determinada área da tela de trabalho);
- Wook, Omniserviços e McSports: exemplos de websites a utilizar para a compra de livros relacionados com a modalidade (treino + competição) ou com a área da observação e análise de jogo, sendo o último, por exemplo, o mais indicado para aquisição de literatura espanhola (em constante expansão);
- Sportrail, Sapianta Sports e Gnosies: exemplos de entidades nacionais que realizam diversas formações presenciais e online relativas à modalidade e à área da observação e análise de jogo. Também recomendamos a consulta permanente de redes sociais e de páginas de instituições de ensino superior com vertente desportiva na modalidade de futebol, para a atualização de informações e formações específicas da área;
- LinkedIn e TheVideoAnalyst: exemplos de websites a utilizar para a divulgação e promoção do percurso pessoal, académico e profissional com vista à obtenção de uma nova oportunidade de emprego na modalidade, nomeadamente na área da observação e análise de jogo (quando pretendemos uma abrangência além-fronteiras). Estes websites também permitem a consulta de informações e a frequência de formações relativas à área;
- Skillshare: plataforma online para aprendizagem, desenvolvimento e consolidação de conhecimentos e competências de diversas áreas. Exemplos: técnicas de filmagem, técnicas de edição de vídeo e imagem.

Anexo F - Entrevista pré-estudo

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

Guião inicial da entrevista pré-estudo

1. Questão: o que entende por codificação ao vivo? Objetivo: verificar se o treinador conhece o termo inerente à matriz do projeto.
2. Questão: conhece alguma ferramenta capaz de desempenhar essa necessidade/função? Objetivo: verificar se o treinador conhece algum software, ou hardware específico.
3. Questão: com que tipo de objetivo poderá ser realizada uma codificação ao vivo? Objetivo: verificar se o treinador consegue enquadrar o estudo no plano de jogo, ou no microciclo de trabalho.
4. Questão: qual acha que deverão ser os procedimentos ideais para a aplicação de uma codificação ao vivo? Objetivo: verificar se o treinador consegue discriminar um conjunto de procedimentos, podendo alguns dos quais serem inseridos/adaptados ao estudo.
5. Questão: quais acha que poderão ser as potenciais valências de um estudo deste cariz? Objetivo: identificar aspetos positivos resultantes da aplicação do estudo.
6. Questão: quais acha que poderão ser as potenciais ameaças de um estudo deste cariz? Objetivo: identificar aspetos negativos/ameaças resultantes da aplicação do estudo.
7. Questão: que expectativas tem em termos da aplicação do estudo? Objetivo: verificar o grau de significância que o estudo poderá ter no microciclo de trabalho (plano de jogo).

Entrevista pré-estudo final

1. Quais as vantagens de utilizar a observação ao vivo na recolha de informação para a intervenção do treinador?
2. Quais os procedimentos a adotar para que uma observação consiga fornecer informação importante?
3. Quais as informações mais relevantes a ser retiradas para contribuir para uma intervenção mais eficaz?
4. Quais as limitações que podem estar inerentes a este processo?

Anexo G - Entrevista pós-estudo

Guião inicial da entrevista pós-estudo

1. Questão: a aplicação do estudo provocou algum efeito positivo, tendo como comparação a rotina aplicada até então? Objetivo: verificar, do ponto de vista do treinador, se o estudo causou algum impacto, tendo como termo de comparação a rotina pré-estudo.
2. Questão: quais acha que foram as principais valências da aplicação do estudo? Objetivo: identificar um conjunto de aspetos positivos que resultaram da aplicação do estudo.
3. Questão: quais acha que são os principais aspetos a melhorar? Objetivo: identificar um conjunto de aspetos a melhorar na metodologia após a aplicação do estudo.
4. Questão: que recomendações aconselharia para futuras aplicações? Objetivo: identificar um conjunto de recomendações, em termos metodológicos, para futuras aplicações do estudo.

Entrevista pós-estudo final

1. A aplicação do estudo provocou algum efeito positivo, tendo como comparação a rotina aplicada até então?
2. Quais acha que foram as principais valências da aplicação do estudo?
3. Quais acha que são os principais aspetos a melhorar?
4. Que recomendações aconselharia para futuras aplicações?

Anexo H - Versão completa do protocolo final do estudo de mestrado

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

De seguida, iremos apresentar a versão completa da metodologia, através da descrição dos seguintes pontos: cronograma, aspetos metodológicos gerais a cumprir, recursos materiais e humanos necessários, desenho experimental final/proposto, criação da *dashboard* final/proposta no LongoMatch, operacionalização em dia de jogo/aplicação: fase preparatória (montagem do local de filmagem/captura, montagem do balneário e recolha - procedimentos antes do início do jogo), recolha (procedimentos a cumprir no início e durante a 1ª parte), transição entre o local de filmagem/captura e o balneário, apresentação e conclusão da aplicação.

Cronograma:

Com base no cronograma da tabela 13, iremos apresentar, por pontos, as etapas que consideramos como determinantes para a aplicação da metodologia (partindo dos aspetos gerais até aos aspetos de teor técnico). Para o efeito, considerámos uma época desportiva compreendida entre setembro e junho devido ao motivo que se segue: duração de época correspondente, por norma, a equipas militantes em campeonatos distritais (cenário competitivo semelhante ao vivenciado durante o estágio). De salientar, que o cronograma e os *timings* das etapas são ajustáveis em função da duração da época desportiva, assim como do tempo necessário para o cumprimento de cada uma.

Tabela 13 - Proposta de cronograma a implementar

Ano		Y				Y + 1					
Mês		SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
Etapas / Fases	Apresentação e reflexão	X									
	Diário de metodologia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Revisão da literatura	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Aplicação da entrevista pré-estudo	X									
	Aplicação da metodologia teste	X									
	Aplicação da recolha + apresentação		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Aplicação da entrevista pós-estudo										X
	Considerações e reflexões finais										X

Aspetos metodológicos gerais a cumprir (cronograma):

- Realização de uma reunião para a apresentação e reflexão sobre a metodologia com todos os recursos humanos envolvidos: apresentação do protocolo e obtenção de uma autorização formal por parte do departamento de observação e análise de jogo e/ou da equipa técnica (no caso de ser a primeira aplicação no contexto). Posteriormente, o momento poderá ser dedicado à delineação do desenho experimental e do cronograma ideal (clarificar e ajustar os procedimentos). Esta etapa deverá ser realizada no início da época desportiva;
- Caso os analistas não tenham, a título pessoal, os recursos materiais/equipamentos necessários, deverá existir a formalização de uma proposta ao clube e/ou ao departamento de observação e análise de jogo para a aquisição (investimento) e/ou empréstimo dos mesmos;
- Revisão da literatura de forma contínua ao longo da época, uma vez que existe a possibilidade de surgirem, a qualquer momento, novos livros, artigos ou notícias que possam servir de objeto de revisão/reflexão sobre a metodologia (tendências evolutivas na modalidade e/ou na área da observação e análise de jogo, por exemplo). Castelo (2009) afirma que é fundamental estar a par dos novos conceitos e modos de pensar, uma vez que a mudança é inevitável;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Criação ou continuação do desenvolvimento do diário de metodologia para registo e consulta/análise posterior dos diferentes eventos e/ou reflexões. Este documento deverá compilar todos os registos das condições dos locais de filmagem/captura e dos balneários, as aplicações práticas e consequentes reflexões sobre o processo. Esta etapa deverá ser realizada de forma contínua ao longo da época;
- Aplicação da entrevista pré-estudo, individualmente, à equipa técnica (com foco no treinador principal). Análise e reflexão sobre o conteúdo das mesmas (adaptação da metodologia caso seja necessário). Esta etapa deverá ser realizada uma única vez no início da época;
- Aplicação teste em, pelo menos, 3 jogos do período pré-competitivo. A duração deste período deverá ser adaptada em função das necessidades da equipa. Tal como em todas as etapas e procedimentos, no final deste momento, deverá ser realizada uma reflexão conjunta com os recursos humanos envolvidos. A partir desta reflexão deverá ser desenvolvida a metodologia ideal para o contexto (preparação das aplicações a realizar durante, principalmente, o período competitivo - criação e desenvolvimento de hábitos/rotinas e adaptações);
- Logo a partir do período pré-competitivo devemos adaptar a metodologia em aplicação para o cenário de equipa visitada e aplicação para o cenário de equipa visitante (podem ser criados dois protocolos distintos);
- Aplicação prática da metodologia de forma contínua (aspetos técnicos explicados de seguida);
- Aplicação da entrevista pós-estudo, individualmente, à equipa técnica (com foco no treinador principal). Análise e reflexão sobre o conteúdo das mesmas (preparação de futuras adaptações da metodologia). Esta etapa deverá ser realizada uma única vez no final da época;
- Realização de uma breve reunião para balanço e reflexão final da aplicação da metodologia na época em causa (analistas + equipa técnica e/ou com departamento de observação e análise de jogo - separadamente caso se justifique).

Face à experiência que obtivemos com a aplicação prática do estudo, seguidamente, iremos apresentar e descrever todos os recursos materiais e humanos necessários para uma correta aplicação da metodologia. Para cada recurso material, será especificado o material/equipamento, modelo, características e preço.

Recursos materiais necessários:

- 1 Computador portátil: marca/modelo indiferente: desde que o sistema operativo, memória RAM e processador sejam compatíveis com as especificações dos restantes equipamentos (entre 500€ e 700€);
- Software para captura/codificação da filmagem: “LongoMatch” (0€: *open source*);
- 1 Dispositivo de captura de imagem/som (câmara) + 2 baterias: “Sony - Handycam”: qualquer modelo Handycam desta marca é compatível com as especificações dos restantes equipamentos (200€ ou 300€);
- 1 Tripé para fixação/suporte da câmara: “Vitem Pro”: compensa pela estabilização que oferece, no entanto, só deve ser equacionado se o clube permitir uma aquisição deste tipo (preço elevado). Caso contrário as marcas Manfrotto e Hama oferecem uma gama de tripés mais baratos e que cumprem com os requisitos necessários/mínimos (Hama: 40€);
- 1 Placa de captura: “Blackmagic Intensity Shuttle USB 3.0” (200€);
- 3 Cabos para as diferentes ligações: 1 “Hama: high speed micro HDMI”: 2 metros, 1 “Blackmagic Intensity Shuttle USB 3.0: default cable”, e 1 “Hama: high speed HDMI”: 3 metros (30€);
- Software de registo: “Office: Word” (0€: versões gratuitas disponíveis online);
- Aplicação de comunicação em smartphone: “Whatsapp” (0€);
- 1 Monitor: “HP - 24” Monitor” (entre 80€ e 120€);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- 1 Software de reprodução de vídeo: “VLC Media Player” (0€);
- 1 Extensão elétrica: “Intertek”: 25 metros (25€);
- 1 Mochila e 2 malas: 1 mochila “Sport Zone”, 1 mala “Staples” e 1 mala “Paco Martinez” (60€).

Orçamento mínimo previsto: 1135€.

Relembrando que a metodologia foi desenhada para ser operacionalizada por 2 analistas, de seguida, iremos especificar as características necessárias para os recursos humanos, as funções/tarefas e as eventuais adaptações face à disponibilidade de um terceiro analista (ou treinador adjunto - que não o principal).

Recursos humanos necessários:

- Elementos da equipa técnica com funções/competências de observação e análise de jogo (analista de jogo e/ou treinador adjunto), principalmente durante os momentos competitivos da própria equipa;
- Elementos com um conhecimento profundo do modelo de jogo da equipa, assim como da estratégia do(s) jogo(s) em causa (domínio dos conteúdos específicos, nomeadamente da visão do treinador principal e daquilo que o mesmo pretende para o momento);
- No mínimo 2 analistas a operacionalizarem diretamente a metodologia e 1 treinador adjunto com as seguintes funções/tarefas:
 - Analista 1: responsável pela filmagem da 1ª parte e pelo manuseamento informático da apresentação no balneário. Caso exista apenas um analista na equipa técnica ou no jogo em causa, as tarefas anteriores poderão ser realizadas por um treinador adjunto (da própria equipa ou de outro escalão do clube), um atleta não convocado ou até por um encarregado de educação, por exemplo;
 - Analista 2: responsável pela captura, análise, codificação, seleção, edição, exportação de *playlists*/clipes de vídeo (constituintes da apresentação), pela comunicação com o banco de suplentes (e registo do processo) e pela realização da apresentação propriamente dita durante o período do intervalo (com intervenção do treinador principal);
 - O treinador adjunto, presente no banco de suplentes, deverá ser sempre o alvo do processo de comunicação, de forma a libertar o treinador principal para o foco na liderança e gestão da equipa em jogo;
- Caso seja possível a existência de 3 analistas, com intervenção direta sobre a operacionalização da metodologia, a divisão de funções/tarefas deverá ser a seguinte:
 - Analista 1: responsável pela filmagem da 1ª parte;
 - Analista 2: responsável pela captura, codificação, seleção (em conformidade com o analista 3), edição, exportação de *playlists*/clipes de vídeo (constituintes da apresentação) e pelo manuseamento informático da apresentação no balneário. Este analista deverá auxiliar o analista 3 no processo de observação e análise “in loco”, assim como no registo das comunicações (informações/conteúdos presentes nas *playlists*/clipes de vídeo da apresentação);
 - Analista 3 (ou treinador adjunto - que não o principal): responsável pelo processo de observação e análise do jogo “in loco”, pela comunicação com o banco de suplentes (encarregue de visualizar e analisar o jogo ao vivo, juntamente com a equipa técnica presente no banco de suplentes, podendo, igualmente, ser auxiliado pelo analista 2) e pela realização da apresentação propriamente dita (com intervenção do treinador principal). Este elemento deve auxiliar o analista 2 na seleção dos clipes de vídeo a reportar na apresentação final (responsável pela transmissão

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

das informações resultantes do processo de comunicação com o banco de suplentes para o analista 2: identificação dos eventos de jogo/clipes de vídeo a seleccionar e a editar);

- Neste cenário pretendemos libertar o analista 2, para que este fique com um maior foco sobre o manuseamento do LongoMatch e, consequentemente, sobre a preparação da apresentação final (evitando assim uma sobrecarga de funções/tarefas);
- De referir, que independentemente do cenário e/ou das funções/tarefas que cada analista tenha, este deverá ser sempre um trabalho de equipa, onde todos devem ter um papel ativo no auxílio e evolução do colega do lado: feedback sobre a qualidade da filmagem, sobre o processo de observação e análise de jogo “in loco”, sobre a duração e qualidade das *playlists*, entre outros.

Desenho experimental final/proposto:

Como seria expectável foram implementadas alterações no desenho experimental idealizado, fruto das diversas reflexões realizadas ao longo da aplicação prática do mesmo. Estas alterações resultaram no desenho experimental final, que apresentamos de seguida na figura 25. Tendo por base o desenho experimental final/proposto e a sua operacionalização, por conseguinte, iremos apresentar e descrever as alterações metodológicas que foram implementadas:

- Alteração da orgânica da tarefa de codificação ao vivo: utilização da estratégia de interrupção da captura a, sensivelmente, 10 minutos do final da 1ª parte (para edição das *playlists* constituintes da apresentação);
- Definição de um novo recurso material para o processo de comunicação com o banco de suplentes: telemóveis + aplicação Whatsapp;
- Atribuição da tarefa de registo das comunicações ao analista 2 (informações/conteúdos presentes nos clipes de vídeo seleccionados para as *playlists* da apresentação final - definição da lista de eventos de jogo a reportar ao treinador principal/equipa técnica antes do início da apresentação);
- Atribuição da tarefa de realização/condução da apresentação durante o intervalo ao analista 2.

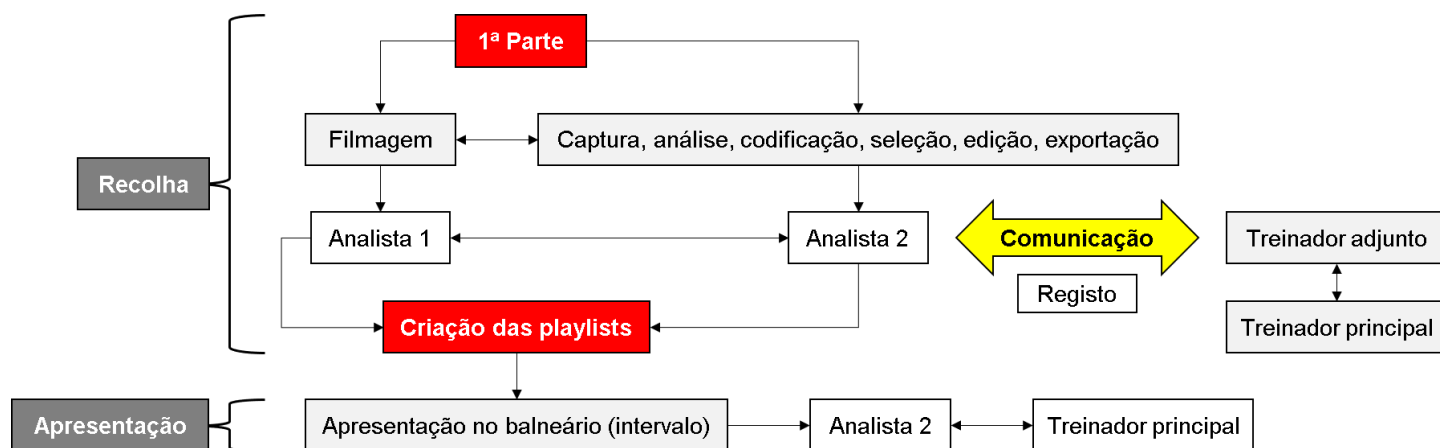


Figura 25 - Desenho experimental final/proposto

Criação da *dashboard* final/proposta no LongoMatch:

Tal como salientámos ao longo do estudo, a *dashboard* inicial (figura 26) sofreu diversas alterações estruturais, de forma a ir de encontro às necessidades encontradas. De seguida, iremos apresentar e descrever as etapas e procedimentos que devemos cumprir com o intuito de criar a *dashboard*, que consideramos como ideal para a aplicação prática da presente metodologia.

- Selecionar a opção “Analysis dashboards” (sistemas de observação) no menu inicial do LongoMatch;
- Selecionar a opção “New dashboard” (nova *dashboard*) na aba “Manage dashboards” (gestão das *dashboards*), assinalada a verde na figura seguinte;

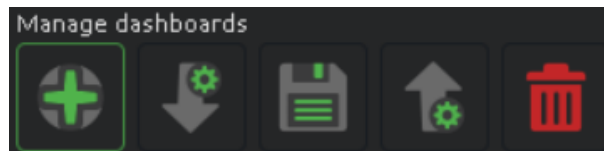


Figura 26 - Opção “New dashboard”

- Preencher as informações caracterizantes da *dashboard* através das opções da janela da figura 27:
 - “Name” (Nome): atribuição de uma designação à *dashboard* (“Captura ao vivo”, por exemplo);
 - “Event types” (Tipos de eventos): seleção do número de botões *default* que pretendemos criar no sistema de observação (botões base a partir dos quais vamos desenvolver os botões finais pretendidos). Neste caso consideramos que o ideal será criar cada botão de forma individual, logo para esta opção devemos colocar o número 1 (mínimo obrigatório). O botão *default* criado automaticamente poderá ser editado ou apagado posteriormente;
 - “Copy existent template” (Cópia de uma *dashboard* existente): caso tenhamos importado uma *dashboard* de outro colega ou tenhamos criado anteriormente uma *dashboard* semelhante no sistema do LongoMatch, podemos utilizar esta opção para criar uma cópia da mesma (na opção seguinte devemos selecionar a *dashboard* a partir da qual queremos criar uma cópia). O recurso a esta opção não é obrigatório, pelo que podemos deixar em branco;

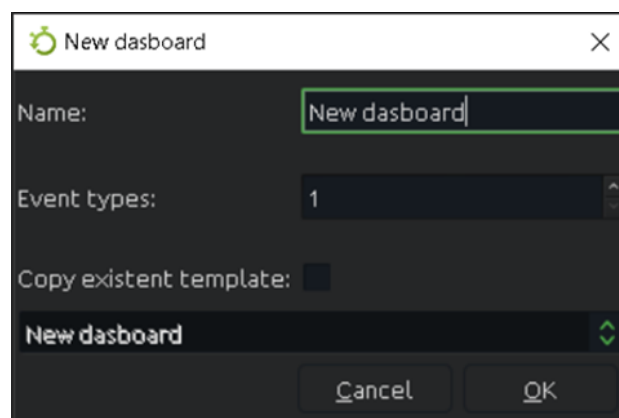


Figura 27 - Janela para preenchimento das informações da nova *dashboard*

- Com a *dashboard* criada podemos passar para a definição dos diferentes botões necessários. Tendo por base a conceção ideal desenvolvida ao longo do estudo, consideramos que a *dashboard* deverá estar dividida nos seguintes botões: #1 fase defensiva (transição + organização), #2 fase ofensiva (transição +

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

organização), #3 esquemas táticos defensivos, #4 esquemas táticos ofensivos, #5 golos, #6 faltas, #7 cruzamentos, e #8 remates;

- Para a criação e configuração de todos os botões devemos cumprir com as seguintes etapas/procedimentos no LongoMatch (para cada um dos 8 botões anteriores):
 - Selecionar a opção “Add category button” (adicionar botão de categoria) na aba “Manage dashboard buttons” (gestão dos botões da *dashboard*), assinalada a verde na figura seguinte. Esta opção deverá ser utilizada para os todos os botões, exceto o #5 golos. Devido à especificidade da ação associada a este botão, podemos optar por utilizar a categoria de botão “resultado” (opção representada na figura 28 na terceira posição). Em termos práticos não existem diferenças significativas entre estas categorias (recomendamos a sua utilização apenas para efeitos de registo informático do resultado no software);

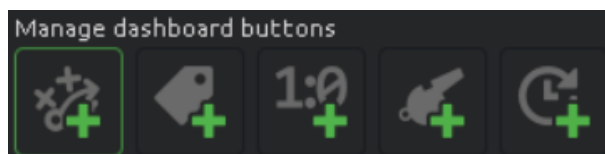


Figura 28 - Opção “Add category button”

- Preencher as configurações que se seguem (figura 29):
 - “Periods” (Períodos): onde iremos definir o número de períodos ou partes que pretendemos que o botão abranja (no caso do futebol deverá ser, pelo menos, da 1ª à 2ª parte). Devemos estender os botões até ao 5º período/parte, para o caso de os quadros competitivos em causa poderem englobar cenários com períodos de prolongamento e de pontapés de penálti (3º período = 1ª parte do prolongamento, 4º período = 2ª parte do prolongamento e 5º período = pontapés de penálti);
 - “Name” (Nome): onde iremos atribuir uma designação ao botão (“Fase defensiva”, por exemplo). Tendo em vista o momento da exportação das *playlists*, nomeadamente a descrição resultante nas legendas de cada clipe de vídeo, consideramos que uma solução poderá ser a utilização de siglas nos nomes de todos os botões. Isto é, uma vez que a legenda/título de cada clipe de vídeo fica associado à designação do botão específico que realizou a codificação, devemos reduzir o tamanho da designação de cada botão através da atribuição de siglas. Exemplo: “FD” em vez de “Fase defensiva”, resultando no título/legenda: “FD 001”;
 - “Color/Text color” (Cor/Cor do texto): onde iremos atribuir uma cor ao botão e ao nome do mesmo, respetivamente (para distinção entre os botões);
 - “HotKey” (Atalho): onde iremos atribuir um atalho para o botão em causa através de uma letra ou número do teclado do computador portátil. Aconselhamos a utilização destes atalhos, principalmente, para os botões referentes à análise quantitativa (números 5 ao 8);
 - “Tag mode” (Modo de codificação): onde iremos selecionar o tipo de configuração que pretendemos para a codificação de cada botão. Neste caso devemos selecionar a opção “Automatic” (automático) para todos os botões;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- “Lead time” (Tempo de recuo): onde iremos seleccionar a quantidade de tempo, em segundos, que o corte do clipe de vídeo deve andar para trás, ao clicarmos no botão em causa. Para esta opção aconselhamos a definição de um tempo mínimo de 10 segundos;
- “Lag time” (Tempo de avanço): onde iremos seleccionar a quantidade de tempo, em segundos, que o corte do clipe de vídeo deve andar para a frente, ao clicarmos no botão em causa. Para esta opção aconselhamos, igualmente, a definição de um tempo mínimo de 10 segundos;
- “Field/Half field/Goal position” (Posição em campo/no meio campo/na baliza): onde iríamos seleccionar o local de ocorrência do evento em causa. Não aconselhamos a consideração desta opção, uma vez que a mesma não trará qualquer vantagem para o processo em causa;
- “Sort method” (Método de organização): onde iremos seleccionar a forma através da qual pretendemos que a codificação e, consequentemente, os cliques de vídeo sejam organizados na tela de trabalho do software. Para esta opção aconselhamos a opção “Sort by start time” (organização a partir do ponto de partida), uma vez que esta permite uma identificação por ordem cronológica (de percepção mais fácil para o analista 2);

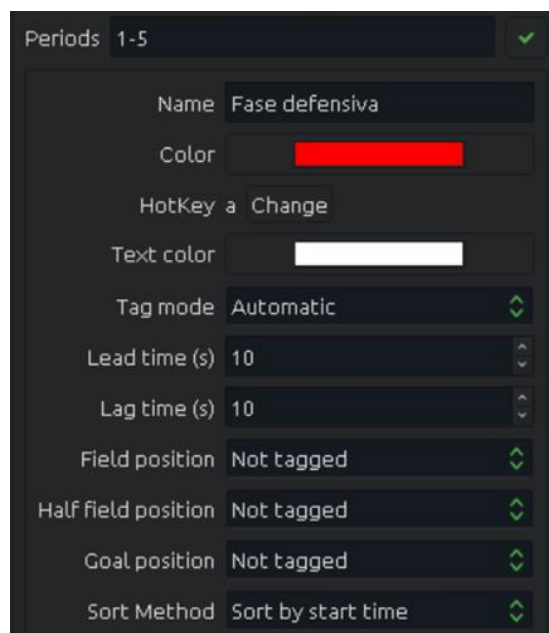


Figura 29 - Janela para configuração de botões

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Criação da *dashboard* final/proposta no LongoMatch (figura 30);



Figura 30 - *Dashboard* final/proposta

- A *dashboard* em causa foi criada e desenvolvida, de forma a cumprir com os seguintes requisitos:
 - Botões organizados e dispostos no eixo horizontal para uma melhor ocupação da tela de trabalho durante a codificação ao vivo (para que a mesma ficasse sempre visível, mesmo com uma ampliação considerável da tela de filmagem de jogo);
 - Redução do número e da complexidade dos botões, de forma a simplificar a tarefa de codificação ao vivo, e, conseqüentemente, da tarefa de observação e análise de jogo “in loco” por parte do analista 2 (permitindo que o mesmo pudesse visualizar o jogo de forma direta, despendendo assim menos tempo e foco atencional sobre o ecrã do computador portátil);
 - Alteração da configuração de todos os botões de manuais para automáticos, nomeadamente dos botões associados às fases e momentos de jogo (tal como verificámos no final da 3ª aplicação);
 - Apesar de não termos testado durante a aplicação prática do estudo, considerámos a definição dos botões referentes às ações de jogo da análise quantitativa (#5 golos, #6 faltas, #7 cruzamentos, e #8 remates) com o intuito de preparar a continuidade do estudo. Isto é, tal como testámos no pré-estudo, a codificação deste tipo de ações pode ser introduzida no processo de análise de jogo ao vivo. Desta forma, ao estarmos a englobar estes botões na *dashboard* final/proposta, estamos a potenciar uma eventual evolução operacional da metodologia.

Operacionalização (dia de jogo/aplicação):

Fase preparatória (procedimentos antes da aplicação):

- Pesquisa e/ou consulta antecipada das condições do local de filmagem/captura e do balneário do próximo jogo (no início do microciclo correspondente), principalmente na condição de equipa visitante (aproveitar recolhas efetuadas pelo próprio ou por outros elementos do clube: departamento de observação e análise de jogo, equipa técnica). Na condição de equipa visitada devemos verificar qual o balneário que a própria equipa vai ocupar, e se a equipa de televisão do clube vai estar presente no jogo em preparação. Independentemente da condição devemos planear sempre, pelo menos, uma solução alternativa para o local de filmagem/captura (recolha) e para o balneário (apresentação), de forma a planearmos a intervenção em conformidade (2 locais distintos, por exemplo);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Pedido antecipado de autorização ao clube adversário na condição de visitante (filmagem/captura): aproveitar para garantir as condições ideais para a aplicação da metodologia. Exemplo: reserva do local de filmagem/captura, material complementar (mesas, cadeiras);
- Realizar uma antecipada e adequada manutenção aos equipamentos antes da sua utilização: atualização do sistema operativo do computador portátil, do software específico da placa de captura, do LongoMatch, do Office: Word, dos telemóveis e do Whatsapp, e realização de um check-up ao restante material (estado de conservação da câmara, baterias, tripé, cabos de conexão e do monitor);
- Transporte dos equipamentos para o local de jogo:
 - Na condição de equipa visitada: deixar o material, no dia anterior, na sala do departamento, ou numa sala que garanta as condições de segurança dos mesmos (deixar parte ou a totalidade);
 - Na condição de equipa visitante: levar carro próprio para o local da concentração e/ou para o campo/estádio em causa;
 - Podemos equacionar a divisão do material e do transporte pelos analistas/recursos humanos envolvidos, em ambas as condições de visitado e visitante;
- Divisão das tarefas de preparação e montagem do local de filmagem/captura e do balneário pelos analistas;

Montagem do local de filmagem/captura:

- Com base nas informações recolhidas anteriormente, o analista 1 deve preparar o local de filmagem/captura, assim como montar os respetivos equipamentos (câmara + tripé + computador portátil + placa de captura + cabos + telemóveis);
- Independentemente do campo/estádio, deverão ser consideradas as seguintes condições do local em causa: centralidade do plano em relação ao meio campo, altura do plano (alto, médio ou baixo), distância para o campo (longe, média ou perto), acesso ao local (forma de o fazer - pela bancada, por exemplo), existência de cobertura, orientação do sol (à hora da aplicação), obstáculos existentes, posicionamento/interferência do público, planos alternativos e outras observações (existência e distância das tomadas elétricas, mesa para estabilizar o computador portátil e a placa de captura, condicionantes ao nível do local base e posicionamento do tripé - montar com antecedência para não perder o lugar, por exemplo) e se a aplicação da metodologia foi autorizada pelo clube visitado;
- É importante garantirmos a estabilidade das diferentes conexões: com tripés profissionais (da Vitem Pro, por exemplo) é possível utilizar a própria estrutura para estabilizar o cabo micro HDMI (ligação entre a câmara e a placa de captura);
- Deve ser realizado um teste dos equipamentos específicos para o momento, e verificar se existem anomalias, tais como: erros/danos nos equipamentos que dificultem/impossibilitem a recolha;
- Na condição de equipa visitante devemos realizar o registo do local de filmagem/captura, segundo a proposta em 2.3.4. Propostas/Considerações complementares;

Montagem do balneário:

- Com base nas informações recolhidas anteriormente, o analista 2 deve preparar o balneário, assim como montar os respetivos equipamentos (monitor + cabo + extensão elétrica);
- Independentemente do campo/estádio, deverão ser consideradas as seguintes condições do balneário: nº do balneário (podendo o mesmo variar entre jogos); distância para o campo (longe, médio ou perto: tempo necessário para as diferentes transições de espaços); espaço existente (para definição do *timing* de montagem e desmontagem do equipamento, espaço para o analista responsável pelo manuseamento

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

do computador portátil se posicionar, espaço para o treinador principal, analista(s) e/ou restante equipa técnica intervir, espaço para os atletas se posicionarem confortavelmente e conseguirem assistir à apresentação); condições da zona alvo da apresentação (mesa para estabilizar o monitor, obstáculos existentes e necessidade/possibilidade de os remover); e outras observações (existência e distância das tomadas elétricas, luminosidade do local, eco criado pelo local);

- A montagem dos equipamentos deve ser realizada em função do espaço/tempo disponível. Devemos verificar se é viável montar os equipamentos antes de os atletas e da restante equipa técnica entrarem no balneário, ou então no momento em que os mesmos saem para o aquecimento (fazendo com que a interferência na sua atividade seja mínima ou nula);
- Devemos colocar a mesa/banco de suporte do monitor no local onde o treinador principal faz habitualmente as suas palestras/intervenções na condição de equipa visitada (procurar criar condições que coloquem o treinador e os atletas numa situação confortável para o momento ser o mais produtivo possível). Na condição de equipa visitante, devemos consultar previamente o treinador no sentido de verificarmos o local pretendido para a intervenção;
- Devemos procurar preparar e adaptar o posicionamento base do computador portátil e, consequentemente, do analista 1 às entradas/saídas dos cabos, assim como ao ângulo morto do monitor (de forma a não se perder nenhum lugar útil a um atleta ou elemento da equipa técnica);
- No caso de utilizarmos a extensão elétrica devemos passar o cabo por baixo dos bancos, de forma a estarem reunidas as condições de segurança para o momento;
- Deve ser realizado um teste dos equipamentos específicos para o momento (verificar se existem anomalias, tais como: erros/danos nos equipamentos que dificultem/impossibilitem a apresentação);
- Uniformização de últimos detalhes (confirmação final dos procedimentos);
- Na condição de equipa visitante devemos realizar o registo das características do balneário, segundo a proposta em 2.3.4. Propostas/Considerações complementares;

Recolha (procedimentos antes do início do jogo):

- Antes do início da recolha propriamente dita, devemos criar um projeto teste no LongoMatch (sem o preenchimento das informações gerais e específicas do jogo que iremos apresentar e descrever seguidamente). Por outras palavras, 5 minutos antes do início do jogo, devemos criar um projeto para confirmar que todos os equipamentos se encontram em perfeito funcionamento. Com este procedimento iremos precaver quaisquer falhas relacionadas com más conexões dos diferentes equipamentos e/ou com erros informáticos dos softwares - *bugs*;
- Criação de um projeto final no LongoMatch para codificação ao vivo da 1ª parte. Seguidamente, iremos apresentar e descrever cada etapa, e respetivos procedimentos e/ou recomendações (caso existam):

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

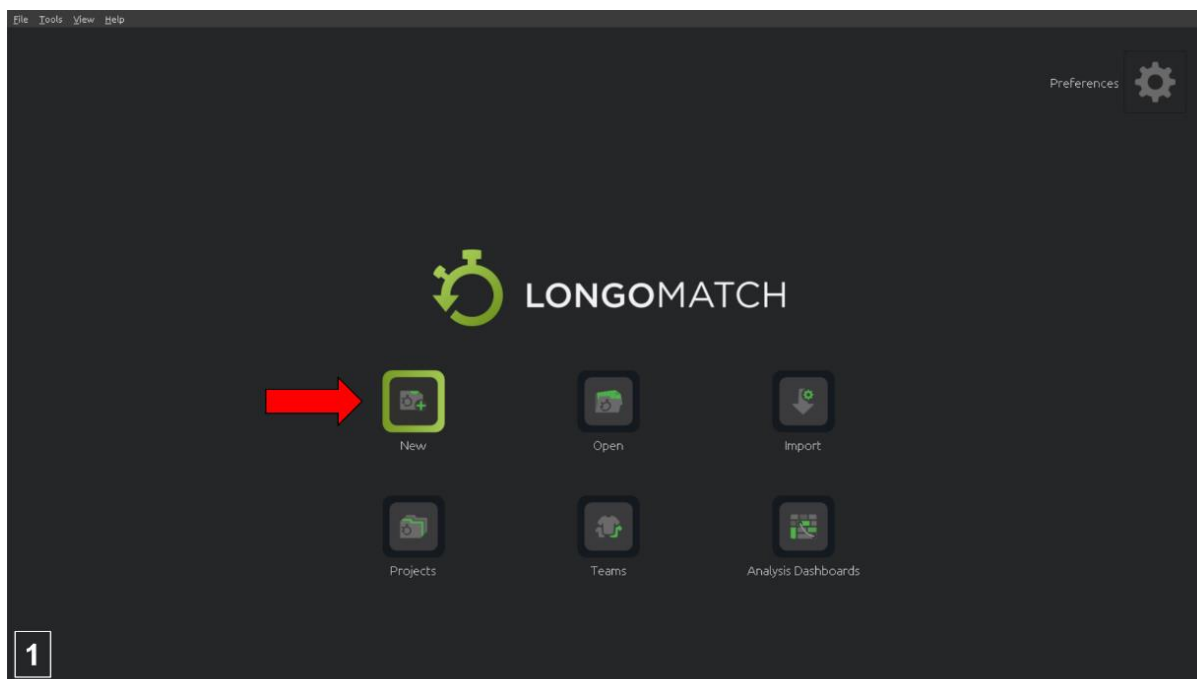


Figura 31 - 1ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch

1ª Etapa: criação de um novo projeto para o momento em causa;

Procedimento(s): clicar na opção “New” (novo), assinalada na figura anterior;

Recomendações: confirmar, antes de dar início à captura, que tanto o software (LongoMatch) como o sistema operativo do computador portátil, como o software específico da placa de captura se encontram atualizados, de forma a evitar/minimizar a probabilidade da ocorrência de erros informáticos (*bugs*).

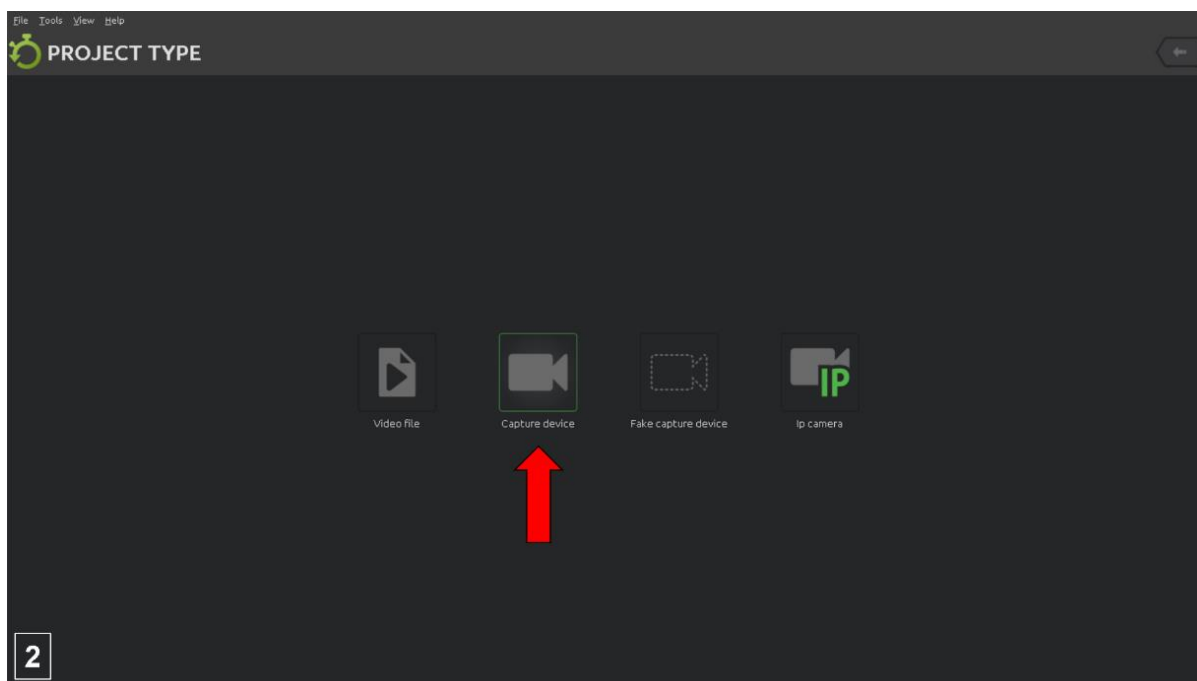


Figura 32 - 2ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch

2ª Etapa: seleção do tipo de projeto pretendido (captura com dispositivo: câmara);

Procedimento(s): clicar na opção “Capture device” (dispositivo de captura), assinalada na figura anterior;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

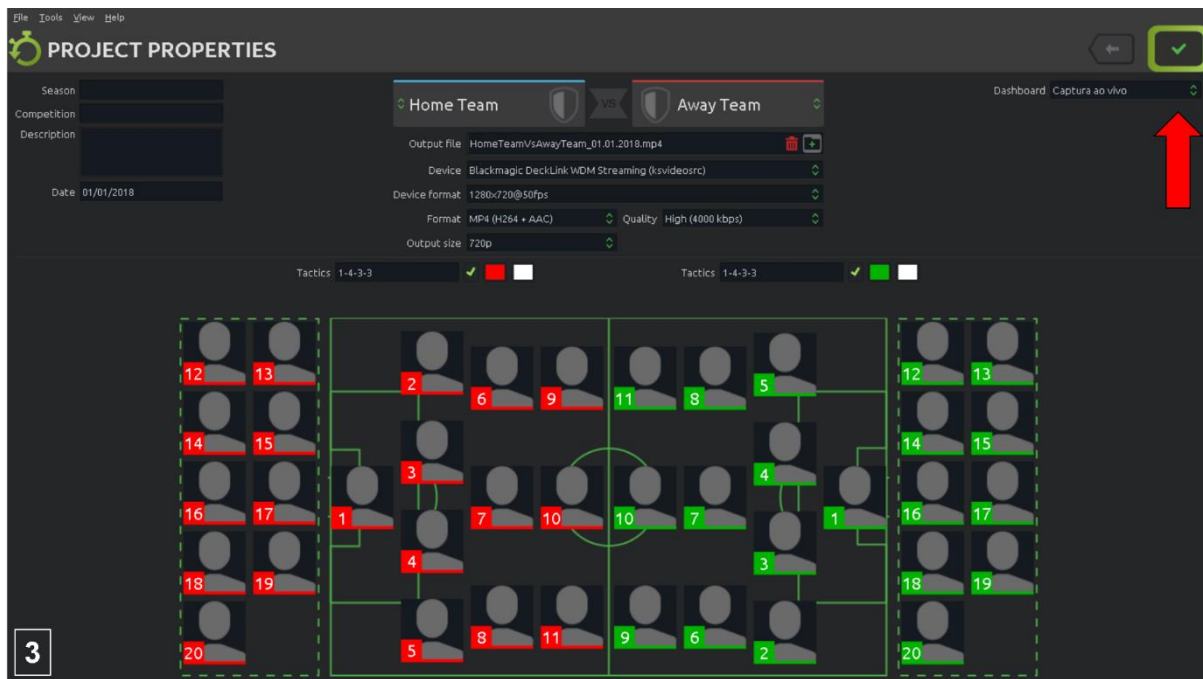


Figura 33 - 3ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch

3ª Etapa: preenchimento das informações do jogo e seleção das configurações do projeto (captura);

Procedimento(s): preenchimento das informações gerais (época desportiva, competição, descrição do jogo e data) e específicas do jogo (equipa visitada e equipa visitante, sistemas de jogo, 11 iniciais e suplentes correspondentes), e seleção das configurações do projeto (*output* do ficheiro da captura (filmagem), dispositivo de captura, formatação da captura, formato e qualidade do ficheiro, resolução do ficheiro *output* da captura, e *dashboard* pretendida para o projeto/captura). Confirmar todas as opções ao clicar na seta verde posicionada no canto superior direito da tela (assinalada na figura anterior);

Recomendações: tendo em conta a experiência e os recursos utilizados recomendamos o seguinte:

- Preenchimento integral das informações gerais do jogo para diferenciação em relação aos restantes projetos (capturas) na opção de consulta (clicar em “Open” (abrir) no menu inicial);
- Preenchimento parcial das informações específicas do jogo:
 - Colocar todas as informações correspondentes à própria equipa (apesar de não serem essenciais para a captura/codificação ao vivo, serão posteriormente úteis nos processos de análise qualitativa e quantitativa coletiva e individual);
 - No caso da equipa adversária, apenas achamos necessária a seleção da opção correspondente à identificação da equipa em causa. Para isso recomendamos a construção da base de dados das equipas adversárias aquando do conhecimento do calendário competitivo: clicar em “Teams” (equipas) no menu inicial;
- Seleção das configurações do projeto (captura):
 - “Output file” (Output do ficheiro da captura/filmagem): com esta opção iremos selecionar o local de armazenamento do ficheiro resultante da captura do LongoMatch (filmagem do jogo), assim como a definição do ficheiro resultante do processo em causa. Para esta opção recomendamos a seleção do disco do computador portátil que tiver maior memória livre. A definição do nome do ficheiro poderá ser realizada da seguinte forma: Época + Escalão + Competição + Fase + Jornada

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

+ Equipa visitada x Equipa visitante + Tipo de ficheiro + Data. Exemplo: “2017-2018_JuvB_CD_1F_1J_SLBxEquipaZ_FilmagemLongoMatch_01.01.2018;

- “Device” (Dispositivo de captura): com esta opção iremos seleccionar a placa de captura que irá realizar a transformação do sinal da câmara para o LongoMatch. Para tal, devemos seleccionar a opção: “Blackmagic DeckLink WDM Streaming (ksvideosrc)”;
- “Device format” (Formatação da captura): com esta opção iremos seleccionar a formatação da captura. Para tal, devemos seleccionar a opção: “1280x720@50fps”;
- “Format & Quality” (Formato e qualidade do ficheiro): com esta opção iremos seleccionar o formato e a qualidade do ficheiro. Para o formato, devemos seleccionar a opção: “MP4 (H264 + AAC)”. Para a qualidade, devemos seleccionar a opção: “High (4000 kbps)”;
- “Output size” (Resolução do ficheiro): com esta opção iremos seleccionar a resolução do ficheiro *output* da captura. Para tal, devemos seleccionar a opção: “720p”;
- “Dashboard” (Sistema de observação): com esta opção iremos seleccionar o sistema de observação pretendido para o projeto. Posteriormente, iremos apresentar e descrever com maior detalhe esta opção/ferramenta;

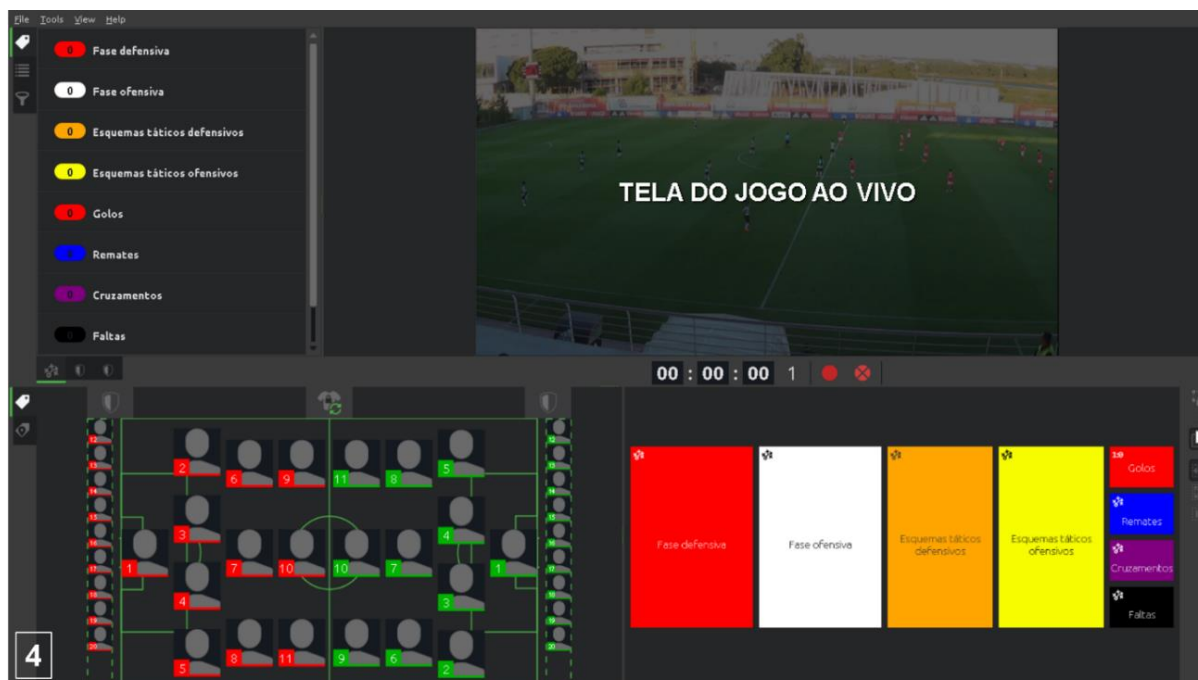


Figura 34 - 4ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch

4ª Etapa: abertura da tela de trabalho do projeto (captura);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

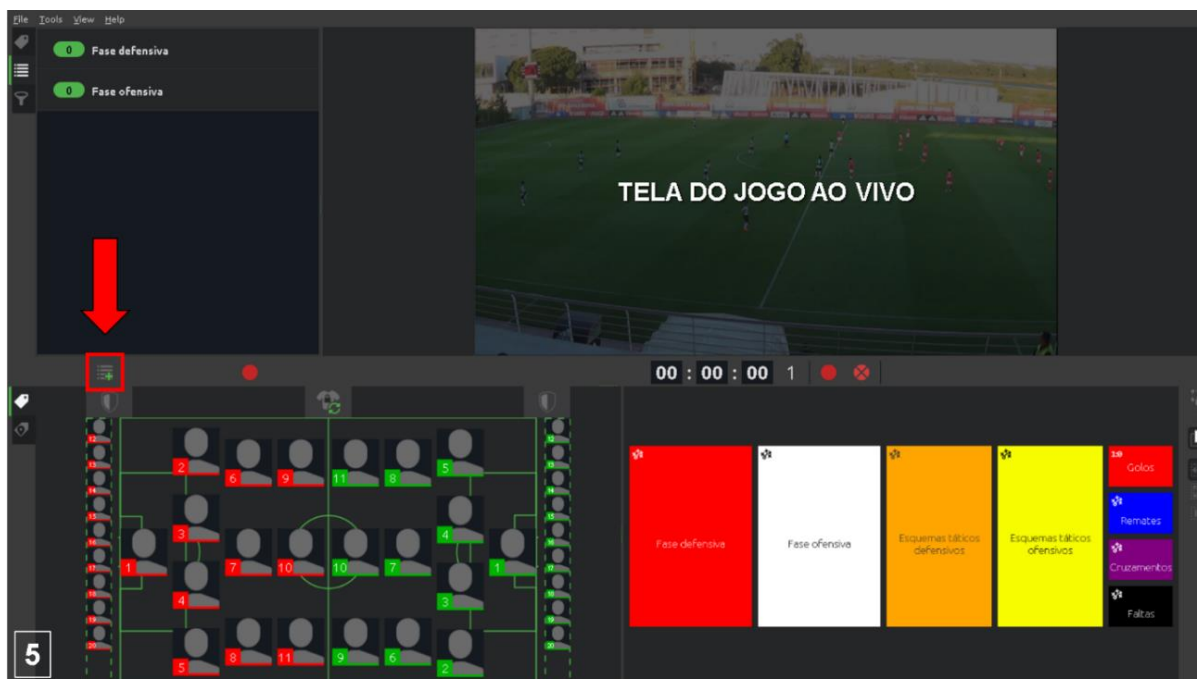


Figura 35 - 5ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch

5ª Etapa: criação das *playlists* para a apresentação no projeto (captura);

Procedimento(s): seleção da opção assinalada no lado esquerdo da figura anterior e preenchimento individual da designação de cada *playlist* ("Fase defensiva" e "Fase ofensiva"): destino dos clipes de vídeo selecionados para a edição e, consequente, apresentação durante o intervalo;



Figura 36 - 6ª Etapa: captura e codificação no LongoMatch

6ª Etapa: ajuste da tela de trabalho e início da captura ao vivo;

Procedimento(s): adaptação dos limites e dos tamanhos (ampliar/reduzir) das diferentes zonas de trabalho do software (isto de acordo com as preferências do analista). Confirmação de todas as informações e

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

configurações ao clicar no botão vermelho posicionado no centro da tela (assinalada na figura anterior): início da captura ao vivo (pelo menos 10 segundos antes do apito inicial do árbitro);

Recomendações: podemos ocultar o campograma com os atletas convocados (titulares e suplentes) e sistemas de jogo, uma vez que este não será necessário para a operacionalização da metodologia. Também podemos reduzir o tamanho da área que apresenta o número total de eventos de jogo codificados (lado esquerdo da imagem). Por sua vez, devemos adaptar o tamanho da tela da filmagem de jogo, assim como o tamanho da tela da *dashboard* (sistema de observação) com o intuito de as tornar o mais visíveis possível para o analista 2. Neste momento devemos ter em consideração as fragilidades operativas da metodologia, nomeadamente aquelas que se encontram associadas à operacionalização do LongoMatch. Nesse sentido, de seguida, iremos apresentar as principais falhas que podem acontecer durante a recolha (detetadas durante o estudo e que podem levar à falha/perda da captura realizada), assim como as respetivas soluções.

- Por vezes, o sinal da placa de captura pode não ser captado corretamente pelo LongoMatch. Nessa situação devemos fechar o LongoMatch e desconectar (e reconectar) a placa do computador portátil. Por norma, este procedimento basta para resolver esta situação, no entanto, devemos confirmar o estado de atualização do software da placa de captura (que poderá estar a entrar em conflito com o computador portátil e/ou com o LongoMatch);
- Se, porventura, desligarmos o cabo micro HDMI (responsável pela conexão câmara ↔ placa de captura), a captura não será interrompida no software. Esta situação apresenta a seguinte vantagem: podemos desligar esta conexão durante o período do intervalo (para transporte do computador portátil para o balneário e/ou para reposicionar o local de filmagem/captura). Por outro lado, apresenta a seguinte desvantagem: perda parcial da filmagem durante o período de desconexão, isto se esta situação se verificar durante a captura da 1ª parte (aqui devemos fazer uso da estratégia da filmagem com a câmara e com o LongoMatch em simultâneo);
- Se, porventura, desligarmos o cabo “Blackmagic Intensity Shuttle USB 3.0: default cable” (responsável pela conexão placa de captura ↔ computador portátil) a captura será interrompida no software. Esta situação por si só não apresenta quaisquer vantagens, pelo que devemos ter uma especial atenção no momento da estabilização destes equipamentos e respetiva conexão (durante a montagem do local de filmagem/captura);
- Se, porventura, suspendermos o computador portátil (para poupança de bateria ou para o transporte do mesmo para o balneário) a captura será interrompida no software. Tal como a situação anterior, esta não apresenta quaisquer vantagens, pelo que devemos evitar utilizar esta opção;

Com o cumprimento dos procedimentos anteriores, iremos dar por concluída a preparação do LongoMatch para o momento da recolha:

- Criação da folha/lista de registo das comunicações no software Office: Word (produto deste processo). Com este procedimento iremos criar um documento onde serão descritas as informações presentes nos cliques de vídeo selecionados para a apresentação final. Para além disso, este documento terá como função a definição de uma lista dos eventos de jogo existentes nas *playlists* (conteúdos de cada clipe de vídeo), que servirá para consulta por parte da equipa técnica, especialmente do treinador principal antes da entrada no balneário (para conhecimento antecipado do conteúdo da apresentação e para facilitar a tarefa de quem vai apresentar). Para a utilização desta ferramenta aconselhamos a consideração das seguintes ideias: utilização da opção de minimização da folha durante os momentos da captura em que esta não é necessária (é possível criar uma divisão do ambiente/tela de trabalho com o LongoMatch);

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

utilização de siglas ou abreviaturas por parte do analista 2 para facilitar a sua elaboração/escrita ao vivo. Poderá ser utilizada a seguinte forma: número do clipe + descrição + nível qualitativo. Exemplo: “FO001: ZF 2P (-)”, significando “Clipe número 1 da fase ofensiva: má ocupação/ataque da zona de finalização do 2º poste”. Antes da tarefa de exportação dos clipes de vídeo, devemos organizar os mesmos pela ordem dos momentos de jogo (previstos no modelo de jogo) e não por ordem cronológica (isto deverá ser ajustado em função das necessidades do contexto). Se realizarmos este último procedimento, devemos lembrar-nos de aplicar a mesma reorganização à lista em causa;

- Preparar a chamada no Whatsapp com o treinador adjunto. Neste procedimento devemos verificar as seguintes condições: privacidade da comunicação (local base + utilização de auriculares) e nível de carga dos telemóveis (podemos ponderar a aquisição de uma *powerbank* para este efeito);

Recolha (procedimentos a cumprir no início e durante a 1ª parte):

- Dar início à filmagem, captura e codificação ao vivo: realização da filmagem através da câmara e do LongoMatch em simultâneo;
- Codificar todos os eventos de jogo com base na *dashboard* final/proposta (figura 30). Consideramos essencial a codificação na íntegra do jogo para precaver eventuais pedidos de clipes de vídeo, por parte da equipa técnica, de situações que já tenham ocorrido anteriormente;
- O analista 2 deverá focar-se no processo de observação e análise de jogo “in loco” da própria equipa (de forma direta) com o intuito de poder intervir eficazmente na seleção dos eventos de jogo para a apresentação (com o auxílio ou em conjunto com o treinador adjunto). Caso seja possível, o analista 1 também poderá ter um papel ativo neste momento;
- Neste momento deverá ser mantido um processo de comunicação entre o analista 2 e o banco de suplentes (treinador adjunto), que permita a existência de uma colaboração na análise e seleção dos eventos de jogo a transferir para as *playlists*. Esta análise e seleção deverá ser realizada sempre em conformidade entre ambas as partes (todo este processo deverá ter a aprovação prévia do treinador principal relativamente à seleção dos eventos em causa);
- O analista 2 deverá garantir sempre a privacidade da comunicação, quer através do seu tom de voz e síntese da informação transmitida, quer através do cumprimento das condições anteriores;
- Em termos operacionais o analista 2 deverá cumprir com os seguintes procedimentos para cada evento de jogo selecionado para a apresentação:
 - Consultar a lista de eventos codificados até ao momento no LongoMatch. Esta etapa deverá ser realizada imediatamente após o evento em causa ter sido selecionado para a apresentação (por norma, os eventos são selecionados nos instantes seguintes ao seu acontecimento em jogo);
 - Identificar a codificação (clipe de vídeo) correspondente ao evento de jogo pretendido através de um clique com botão direito. Após este comando no LongoMatch, o analista deverá escolher a opção “Add to playlist” (adicionar à *playlist*), e de seguida selecionar a *playlist* alvo (defensiva ou ofensiva);
 - Registar o conteúdo do clipe de vídeo em causa na folha criada no software Office: Word;
 - Continuar o processo de análise qualitativa coletiva e/ou individual da própria equipa, assim como a codificação dos restantes eventos de jogo ao vivo no LongoMatch;
- Os eventos selecionados deverão corresponder a situações padrão e/ou significativas, que estejam previstas no modelo e/ou na estratégia de jogo. O treinador poderá requisitar quaisquer outros eventos de jogo que ache pertinente adicionar à apresentação final;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Interrupção da captura a, sensivelmente, 10 minutos do final da 1ª parte para se dar início à edição das *playlists* criadas. O *timing* desta interrupção poderá ser ajustado em função do número de cliques de vídeo existentes para a edição, assim como pela experiência do analista no desempenho da tarefa;
- Durante o processo de edição, o analista deverá abrir cada *playlist* e, através do recurso à aba da “Timeline view” (linha cronológica), proceder às seguintes ações:
 - Organização dos cliques de vídeo pela ordem dos momentos e submomentos do modelo de jogo (cumprimento deste procedimento em função das necessidades da equipa técnica);
 - Manutenção da legenda/título original de cada clipe de vídeo, com o intuito de facilitar a visualização/identificação e a separação de cada ação de jogo durante a apresentação (clipe 1 → “Fase defensiva 001”, clipe 2 → “Fase defensiva 002”, por exemplo);
 - Antes da exportação dos cliques de vídeo devemos ter em consideração a sua velocidade de reprodução, uma vez que esta poderá ser alterada durante a edição dos cliques com o intuito de acelerar o processo em causa (evitando assim a criação de constrangimentos na apresentação);
- Não consideramos que seja essencial a edição e adição de capas e/ou de marcações/efeitos visuais;
- Exportação das duas *playlists* no momento em que a edição é concluída, podendo este procedimento ser realizado durante a transição para o balneário (*playlist* defensiva e ofensiva);
- A apresentação resultante deverá ser composta, no máximo, por:
 - 2 Cliques específicos de um determinado evento de jogo padrão;
 - 6 Cliques na totalidade das duas *playlists* (com uma duração de até 3 minutos ao todo);

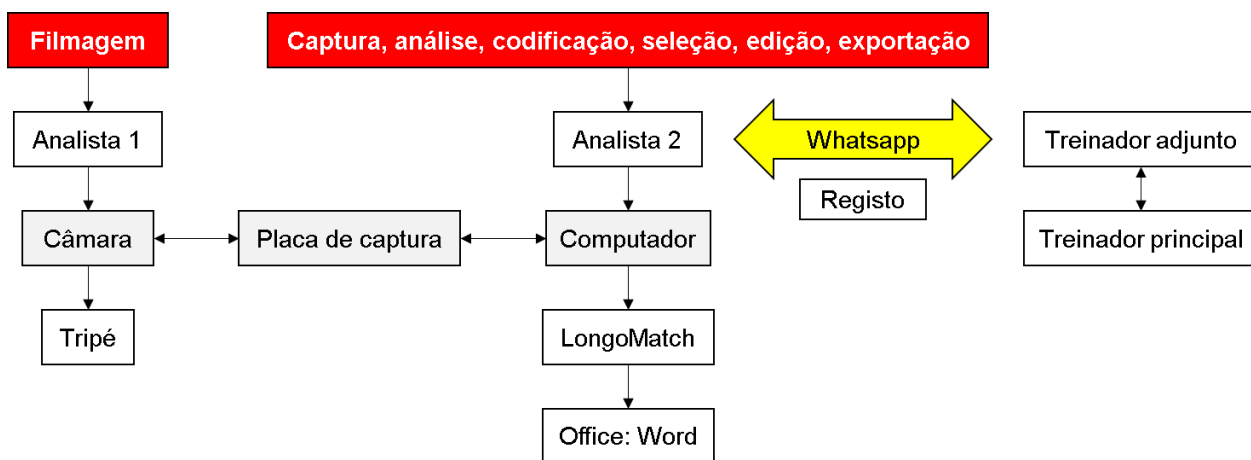


Figura 37 - Esquematização da recolha

Transição entre o local de filmagem/captura e o balneário:

- Deslocamento/Transição de espaços (logo no momento em que a edição está concluída e é iniciada a exportação);
- Antes de abandonar-mos o local de filmagem/captura, devemos garantir a segurança dos restantes equipamentos. Neste caso podemos requisitar um elemento da equipa técnica que não necessite de ir ao balneário ou alguém do staff do clube para o efeito;
- Transportar o computador portátil com a apresentação (*playlists* exportadas ou em exportação) para o balneário. Até ao regresso ao local de filmagem/captura (para a continuação da 2ª parte) é fundamental que a conexão entre o computador portátil e a placa de captura não se perca - situação que poderá levar à interrupção do projeto (captura) no LongoMatch, impossibilitando a sua continuação na 2ª parte;

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

- Devemos informar, antes da entrada no balneário, o treinador e restante equipa técnica sobre o conteúdo da apresentação (dando assim uso à folha de registos do processo de comunicação - folha criada no Office: Word) - tarefa realizada pelo analista 2;
- Preparação da apresentação: iniciação do monitor, conexão do cabo computador portátil ↔ monitor e teste da apresentação (qualidade da imagem e atalhos de reprodução no software VLC Media Player). Este teste deverá ser realizado pelo analista 1, enquanto o analista 2 se encontra a cumprir o ponto anterior. Idealmente, este ponto deverá ficar concluído até ao momento da entrada dos atletas no balneário;

Apresentação:

- Deverá existir um controlo da duração total da apresentação, por parte do analista 1, com objetivo de se identificarem os focos de perda de tempo (para que se possam criar adaptações e estratégias que visem o cumprimento do tempo regulamentar do intervalo - 15 minutos);
- O analista 1 posiciona-se no ângulo/lugar morto pré-definido (que não interfira com o campo visual dos atletas), sendo responsável pelo manuseamento informático da apresentação;
- Quando for concedida autorização por parte do treinador principal, o analista 2 inicia a apresentação das *playlists* da 1ª parte, pela seguinte ordem: eventos de jogo defensivos padrão e/ou significativos a melhorar e/ou a manter + eventos de jogo ofensivos padrão e/ou significativos a melhorar e/ou a manter. Consideramos que a apresentação deve ser realizada pelo analista 2, uma vez que o mesmo tem um conhecimento efetivo do conteúdo das *playlists* da apresentação, assim como das imagens constituintes dos clipes de vídeo. Isto é, apesar de o treinador principal ter um conhecimento prévio do conteúdo das *playlists*, não significa que tenha tido tempo para tomar conhecimento das imagens das mesmas;
- A apresentação deve ser mantida o mais simples e direta possível, nomeadamente em termos de feedback;
- Devemos permitir ao treinador principal tempo e espaço para intervir sobre o que achar pertinente (complemento das informações transmitidas durante a apresentação, alteração da estratégia de jogo, controlo emocional dos atletas, por exemplo);
- Evitar que a apresentação em si exceda os 6 minutos (reprodução das *playlists* + feedback);
- No final da apresentação devemos reservar sempre tempo e espaço para o treinador principal realizar/concluir a sua intervenção;
- Caso a apresentação seja cumprida antes do tempo definido, os analistas poderão dar início à arrumação do equipamento presente no balneário, ou, pelo menos, colocar o mesmo fora do espaço ocupado pelos atletas (tendo sempre em mente o tempo necessário para retomar o local de filmagem/captura);

Conclusão da aplicação:

- Devemos continuar a filmagem/captura e codificação da 2ª parte com o objetivo de elaborarmos a análise qualitativa coletiva do jogo de forma completa (para rentabilização da realização da tarefa do relatório em causa). Para isso, no final da aplicação prática da metodologia (recolha + apresentação), os analistas devem manter, pelo menos, os seguintes procedimentos durante a 2ª parte: filmagem de jogo (analista 1) e codificação ao vivo dos momentos e eventos de jogo;
- Imediatamente após o apito final, um dos analistas fica responsável por arrumar todo o equipamento no local de filmagem/captura, e o outro por arrumar o equipamento no balneário;
- Após cada aplicação, principalmente na condição de equipa visitante, os analistas deverão registar as condições do local de filmagem/captura e do balneário para futura referência do clube/campo/estádio em

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

causa (com base nas condições descritas nos subpontos: “Montagem do local de filmagem/captura” e “Montagem do balneário”, bem como no ponto 2.3.4. Propostas/Considerações complementares);

- No final de cada aplicação deverá existir uma reflexão e análise em conjunto com os recursos humanos que estiveram envolvidos no processo (na reunião de preparação do próximo microciclo, por exemplo) e consequente registo da mesma no diário de aplicações.

Anexo I - Impacto na comunidade

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

O desenvolvimento do presente estudo permitiu a criação de uma interação com a comunidade desportiva e científica. Interação essa que resultou, consequentemente, no cumprimento do objetivo 6 do estudo: “promoção do trabalho criado e desenvolvido pela Escola Superior de Desporto de Rio Maior e pelo Benfica LAB, junto dos diversos departamentos do clube, assim como do restante meio desportivo e científico”, e que pode ser quantificado da seguinte forma:

- Publicações em congressos/seminários da área do desporto:
 - 7º Congresso da Sociedade Científica de Pedagogia do Desporto - Sociedade Científica de Pedagogia do Desporto - Escola Superior de Desporto de Rio Maior - outubro de 2018;
 - 2º Fórum da REDESPP - Instituto Politécnico de Leiria - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - novembro de 2018;
- Publicação no jornal/revista do 7º Congresso da Sociedade Científica de Pedagogia do Desporto:
 - Journal of Sport Pedagogy and Research - Volume 4, nº 2 - dezembro de 2018;
- Publicação num concurso organizado pela Liga Portugal:
 - Prémio Fundação do Futebol 2018/2019 - Liga Portugal - Centro de estudos da Fundação do Futebol - fevereiro e março de 2019: trabalho nomeado para apresentação pública (top 10 nacional): figura seguinte;
- Realização de apresentações/abordagens sobre a metodologia junto de seleções e clubes de futebol amador, semiprofissional e profissional (no sentido aluno → seleção/clube);
- Realização de entrevistas/abordagens sobre a metodologia junto de clubes de futebol amador, semiprofissional e profissional (no sentido clube → aluno). Exemplo: realização de abordagens para conhecimento da metodologia e, consequente, aquisição de equipamentos específicos para a sua aplicação prática;
- Aplicação teste do protocolo final em 2 jogos da seleção de iniciados (sub-14) da Associação de Futebol de Santarém durante o Torneio Lopes da Silva 2019.

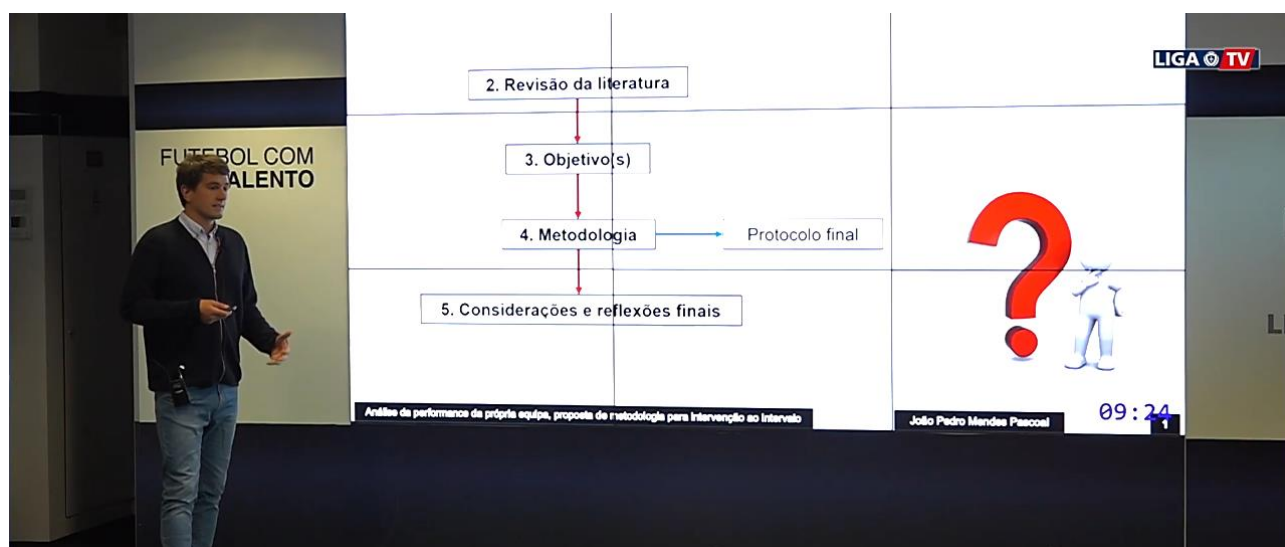


Figura 38 - Apresentação pública no “Prémio Fundação do Futebol 2018/2019” da Liga Portugal

Anexo J - Aplicação teste do protocolo final

Com a divulgação do estudo e consequentemente do protocolo final junto da comunidade desportiva e científica, uma das interações criadas foi o convite para integrar a equipa técnica, enquanto um dos observadores e analistas de jogo da seleção de iniciados (sub-14) da Associação de Futebol de Santarém durante o Torneio Lopes da Silva 2019. Um dos principais objetivos desta interação foi a aplicação e teste do protocolo final do presente estudo, assim como promover uma vivência diferenciada tanto à equipa técnica como ao plantel. Com esta aplicação do protocolo final, junto do referido contexto, conseguimos retirar as seguintes elações:

- Antes de darmos início à filmagem/captura e codificação ao vivo do jogo devemos criar e realizar sempre um projeto teste no LongoMatch (5 minutos antes do início do jogo). Este procedimento verificou-se importante, uma vez que permitiu-nos resolver antecipadamente uma falha na conexão entre a placa de captura e o computador portátil, verificada no primeiro jogo (algo que contribuiu diretamente para o sucesso do momento);
- Voltámos a confirmar a utilidade de ter a filmagem da câmara e do LongoMatch a funcionar em simultâneo (uma vez que garantiu a disponibilização da filmagem complementa no final dos jogos, mesmo existindo uma interrupção da mesma para o momento da edição das *playlists*);
- A codificação de todos os eventos de jogo verificou-se útil na medida em que permitiu ao analista 2 disponibilizar à equipa técnica clipes de vídeo que não constavam nas *playlists* (pedidos de imagens posteriores à edição da apresentação). Exemplos:
 - Observação e análise de esquemas táticos ofensivos para exploração da vertente estratégica;
 - Observação e análise de ações específicas do guarda-redes da própria equipa;
- Ainda não foi possível introduzir a utilização dos botões referentes à análise quantitativa, uma vez que o foco da recolha esteve na observação e análise de jogo “in loco” e na codificação dos eventos de jogo. Tal como prevíamos, este procedimento só deverá ser considerado apenas num cenário onde os analistas tenham adquirido hábitos/rotinas no contexto em causa;
- Para este contexto específico, decidimos que deveria ser o treinador principal a assumir o momento da apresentação (ao invés do analista 2 como estava previsto no protocolo final), uma vez que não tinha existido previamente um momento de teste da metodologia em cenário de jogo não-oficial (fora do período competitivo, por exemplo). Isto para não alterarmos por completo o paradigma da intervenção ao intervalo de forma radical/completa. Neste sentido, a folha/lista de registo das comunicações no software Office: Word (com os conteúdos das *playlists*) revelou-se essencial naquilo que foi a introdução da metodologia da apresentação junto do treinador principal (permitiu que o mesmo pudesse organizar com antecedência a sua intervenção/feedback);
- A apresentação de 3 clipes de vídeo no total (somatório das duas *playlists*) verificou-se suficiente para cumprimos com os objetivos definidos para o momento (feedback qualitativo sobre a performance da própria equipa);

No final das aplicações conseguimos obter o seguinte depoimento por parte do treinador principal sobre a sua perspetiva e experiência relativamente à aplicação do protocolo final do estudo: “Relativamente à metodologia acho que foi bastante pertinente pelo facto de nos dares a oportunidade de rever lances e de apresentá-los aos jogadores. O corte “in loco” do vídeo, a posterior análise e apresentação dessa mesma informação aos jogadores facilita muito o feedback e a demonstração da informação aos jogadores. Quanto ao procedimento utilizado, parece-me adequado tendo em conta as nossas condicionantes de espaço,

Planeamento, intervenção e reflexão numa equipa de futebol jovem

O papel do observador e analista de jogo

localização da câmara, balneário, entre outros. No entanto, pereceu-me uma experiência muito positiva e voltaria a utilizar.”.



Figura 39 - Intervenção durante a apresentação ao intervalo (teste do protocolo final)