

Agradecimentos

Aos professores do Mestrado das diferentes Unidades Curriculares, os quais contribuíram de forma direta ou indireta através dos seus ensinamentos para a realização deste trabalho.

Aos colegas do Mestrado pela partilha de ideias e conhecimentos e também pelo esforço nas aulas práticas de futebol, nas quais foi possível entendermos como correta a decisão de quereremos ser treinadores e não jogadores.

Aos camaradas da ETP pelas trocas de serviço nos dias de aulas e pelo silêncio (forçado) no bar nas noites de estudo.

Aos professores do gabinete de futebol por todos os ensinamentos, momentos de partilha e contributos para a realização da tese.

Ao Professor Rui Mota por toda a disponibilidade e apoio prestado no âmbito da observação dos jogos necessários para a o presente estudo.

Ao professor João Paulo Costa por todos os ensinamentos e momentos de partilha. Foi uma aprendizagem constante, guardo os momentos para o futuro.

Ao professor Nuno Loureiro por todos os minutos despendidos comigo e pelo seu apoio nas mais variadas situações. A sua elevada compreensão nos momentos em que, por fatores profissionais surgiram situações inopinadas, e em que um “orientador apenas” não era suficiente, foi mais do que um Professor sendo também um Amigo. A sua disponibilidade, gosto e vontade de ensinar é inigualável.

Aos meus Pais por todos os momentos ao longo da minha vida em que me permitiram aprender e ter acesso a formação. O Mestrado foi apenas o culminar de toda a formação que me disponibilizaram anos antes.

À Eva, minha mulher, pela partilha de todos os bons e menos bons momentos ao longo dos últimos anos. Pela força e confiança nos momentos que se acredita menos que é possível. E por todas as horas, dias e semanas que tive que me ausentar.

Índice Geral

Agradecimentos.....	i
Índice Geral	ii
Índice de Tabelas	iv
Lista de Abreviaturas	vii
Resumo	xii
<i>Abstract</i>	xiii
1. Introdução.....	1
1.1. Enquadramento.....	3
1.1.1 Futebol – Caracterização do Jogo.....	3
1.1.2 Processo Ofensivo.....	5
1.1.3 Métodos de jogo Ofensivo - Contra-ataque	7
1.1.4 Métodos de jogo Ofensivo - Ataque Rápido.....	8
1.1.5 Métodos de jogo Ofensivo – Ataque Posicional.....	8
1.1.6 Métodos de Jogo Ofensivos Compostos.....	10
1.1.7 Recuperação de posse de bola	11
1.1.8 Transição Ofensiva.....	12
1.1.9 Observação e Análise do jogo	14
1.1.10 Transição para o Futebol Sénior – Equipas B.....	15
1.1.11 Síntese da Revisão de Literatura.....	19
1.2. Apresentação do Problema	20
1.3. Objetivos do Trabalho	21
1.4. Hipóteses Levantadas	21
2. Métodos.....	22
2.1. Desenho do Estudo.....	22
2.2. Instrumento de Observação	22
2.2.1. Validação do Instrumento de Observação.....	24
2.2.2. Instrumento de Observação – Versão Final	26
2.3. Instrumento de registo.....	38
2.4. Amostra de Observação	38
2.4.1. Justificação da seleção da amostra	38
2.4.2. Amostra observacional.....	38
2.5. Observação e registo	39

2.5.1. Exemplo de registo de uma sequência ofensiva	40
2.6. Controlo da Qualidade de Dados	41
2.7. Análise dos Dados	42
2.8. Entrevista	43
3. Apresentação e Discussão dos Resultados	45
3.1. Caracterização do Jogo	46
3.2. Início do Processo Ofensivo	47
3.2.1. Caracterização da Zona de Recuperação da Posse de Bola	47
3.2.2. Interação no Centro de Jogo no Momento da Recuperação de Posse de Bola	49
3.3. Desenvolvimento do Processo Ofensivo	51
3.4. Final do Processo Ofensivo.....	57
3.5. Análise do Método Jogo Ofensivo utilizado em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola	59
3.6. Análise da forma de Fim da Sequência Ofensiva em função do Método de Jogo Ofensivo.....	62
3.7. Análise do MJO utilizado mediante a reação do adversário à perda de posse de bola	64
3.8. Análise Sequencial.....	66
3.8.1. Início do Processo Ofensivo.....	69
3.8.2. Desenvolvimento do Processo Ofensivo.....	71
3.8.3. Final do Processo Ofensivo	74
4. Conclusões e Recomendações.....	76
4.1. Conclusão Geral.....	76
4.1.1. Síntese	79
4.2. Recomendações para Estudos Futuros.....	80
4.3. Recomendações para a Prática	81
5. Referências Bibliográficas.....	82
6. Anexos.....	i
I – Entrevista	i
1. Identificação Pessoal e Profissional.....	1
2. Guião da Entrevista	2
2.1. Entrevista – Caracterização dos padrões de jogo ofensivos após recuperação de posse bola a partir de desarme ou interceção.	3

Índice de Tabelas

Tabela 1. Caracterização do Jogo	26
Tabela 2. Caracterização da zona de recuperação da posse de bola.....	28
Tabela 3. Interação no centro de jogo no momento da recuperação da posse de bola	29
Tabela 4. Recuperação da posse de bola.....	30
Tabela 5. Reação do adversário à perda da posse de bola	30
Tabela 6. Forma de desenvolvimento do processo ofensivo.....	31
Tabela 7. Direção e sentido do passe.....	32
Tabela 8. Altura do passe	32
Tabela 9. Método de Jogo Ofensivo	33
Tabela 10. Final do Processo Ofensivo	35
Tabela 11. Caracterização da zona do final do processo ofensivo.....	36
Tabela 12 – Jogos da Amostra Observacional.....	39
Tabela 13 – Valores do índice de Kappa de Cohen nos testes de concordância intra observador.....	42
Tabela 14 - Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Tempo de Jogo (Valores absolutos e percentuais).	46
Tabela 15 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Nível do Adversário (Valores absolutos e percentuais).	46
Tabela 16 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Resultado Momentâneo (Valores absolutos e percentuais).	47
Tabela 17 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Zona de Recuperação de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais).	48
Tabela 18 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Interação no Centro de Jogo no Momento de Recuperação de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais).....	49
Tabela 19 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Recuperação de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais).	50
Tabela 20 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Reação do Adversário à perda de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais). 52	
Tabela 21 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Forma de Desenvolvimento do Processo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).	53
Tabela 22 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Tipo de Passe (Valores absolutos e percentuais).	54

Tabela 23 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério o critério - Altura do Passe (Valores absolutos e percentuais).	55
Tabela 24 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério o critério - Método de Jogo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).	56
Tabela 25 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Final do Processo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).	57
Tabela 26 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Zona do Final do Processo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).	58
Tabela 27 – Caraterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas da equipa principal do SCP (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola.	59
Tabela 28 – Caraterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas da equipa B do SCP (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola.	60
Tabela 29 – Caraterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Fim da Sequência Ofensiva.	62
Tabela 30 – Caraterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Fim da Sequência Ofensiva.	63
Tabela 31 – Caraterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Reação do Adversário à Perda de Posse de Bola.	64
Tabela 32 – Caraterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Reação do Adversário à Perda de Posse de Bola.	64
Tabela 33 – Perspetivas prospetiva, retrospectiva e retrospectiva-prospetiva utilizadas para a análise sequencial de retardos, tendo como condutas critério o catálogo de condutas que fazem parte do processo ofensivo (Início, Desenvolvimento e Final).	67
Tabela 34 – Padrões sequenciais de conduta obtidos a partir da conduta critério Início do Processo Ofensivo (Interceção e Desarme), tendo como condutas objeto as condutas comportamentais Desenvolvimento e Final do Processo Ofensivo e Condutas Estruturais (Zona do Campograma) e Contextuais (Relação Numérica no Centro de Jogo).	70
Tabela 35 – Padrões sequenciais de conduta obtidos a partir da conduta critério Desenvolvimento do Processo Ofensivo (Passe Curto/Médio, Passe Longo, Condução, Drible, Duelo, Remate e Cruzamento), tendo como condutas objeto as condutas	

comportamentais Início e Final do Processo Ofensivo e Condutas Estruturais (Zona do Campograma) e Contextuais (Relação Numérica no Centro de Jogo).....	72
Tabela 36 – Padrões sequenciais de conduta obtidos a partir da conduta critério Final do Processo Ofensivo (Golo, Remate, Sucesso Ofensivo, Perda de Bola para o Adversário e Infração às Leis do Jogo), tendo como condutas objeto as condutas comportamentais Início e Desenvolvimento do Processo Ofensivo e Condutas Estruturais (Zona do Campograma) e Contextuais (Relação Numérica no Centro de Jogo).	75

Lista de Abreviaturas

- 1L – 1ª Liga Portuguesa de Futebol
- 1p15 - 1ª Parte: até aos 14 minutos e 59 segundos
- 1p30 - 1ª Parte: dos 15 aos 29 minutos e 59 segundos
- 1p45 - 1ª Parte: dos 30 minutos até ao final 1ª parte
- 2L – 2ª Liga Portuguesa de Futebol
- 2p15 - 2ª Parte: até aos 14 minutos e 59 segundos
- 2p30 - 2ª Parte: dos 15 minutos aos 29 minutos e 59 segundos
- 2p45 - 2ª Parte: dos 30 minutos até ao final 2ª parte
- AltP – Altura do passe
- AP – Ataque Posicional
- AtqPR – Ataque posicional passando para ataque rápido
- AtqR - Ataque Rápido
- AtqRP – Ataque rápido passando para ataque posicional
- CAAtq – Contra-ataque
- CAAtqP – Contra-ataque passando para ataque posicional
- Dcd - Desenvolvimento por condução
- Dcz - Desenvolvimento por cruzamento
- Ddr - Desenvolvimento por drible
- Ddu - Desenvolvimento por duelo
- DirP – Direção do passe
- Dpc - Desenvolvimento por passe curto / médio
- Dpl - Desenvolvimento por passe longo
- DPO – Desenvolvimento do processo ofensivo
- Dre - Desenvolvimento por remate
- Fbad – Recuperação de posse de bola pelo adversário

- Fca – Remate contra adversário
- FCP – Futebol Clube do Porto
- FDPO – Forma de desenvolvimento do processo ofensivo
- Ff – Lançamento para fora
- Ffr – Remate fora
- Fgl – Remate com obtenção de golo
- Fgp – Grande penalidade
- Fgpa – Passe para dentro da grande área adversária
- Fgr – Remate defendido pelo guarda-redes
- Fi – Infração às leis do jogo
- Fld – Livre direto
- Flj - Final do processo ofensivo por infração às leis do jogo
- Fpc – Pontapé de canto
- FPO – Final do processo ofensivo
- FPOCE – Final do processo ofensivo com eficácia
- FPOSE – Final do processo ofensivo sem eficácia
- Frd – Remate dentro
- Frr – Remate
- Fso - Final do processo ofensivo atingindo o setor ofensivo com sucesso
- G0 - Empate
- G1 - Ganha por 1 golo
- G2 - Ganha por mais de 1 golo
- Ia – Inferioridade absoluta
- Ig – Igualdade
- IntCJ – Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola
- IPO – Início do processo ofensivo
- IQa – Inferioridade quase absoluta

- Ir – Inferioridade relativa
- LLOf – Lançamento de linha lateral no setor ofensivo
- MJO - Método de Jogo Ofensivo
- NAdv – Nível do adversário
- OpFo - Oposição Forte
- OpFr – Oposição Fraca
- OpM – Oposição Média
- P1 - Perde por 1 golo
- P2 – Perde por mais de 1 golo
- Pa – Passe alto
- Pdf – Passe diagonal frente
- Pdt – Passe diagonal trás
- Pma – Passe média altura
- PO – Processo Ofensivo
- PPf – Passe para a frente
- PPl – Passe para o lado
- PPt – Passe para trás
- Pr – Passe raso
- RAPB – Reação do adversário à perda de posse de bola
- RBD - Recuperação da posse de bola por desarme
- RBI - Recuperação da posse de bola por interceção
- Reclnt - Recuperação Intensiva
- RecM - Recuperação Mista
- RecPres - Recuperação em Pressing
- ResM – Resultado Momentâneo
- RPB – Recuperação de posse de bola
- Sa – Superioridade absoluta

- SCP – Sporting Clube de Portugal
- SCP A – Equipa principal do Sporting Clube de Portugal
- SCP B – Equipa B do Sporting Clube de Portugal
- SD - Setor Defensivo
- SLB – Sport Lisboa e Benfica
- SM - Setor Médio
- SMD - Setor Médio Defensivo
- SMO - Setor Médio Ofensivo
- SO – Sequência Ofensiva
- SO - Setor Ofensivo
- SQa – Superioridade quase absoluta
- Sr – Superioridade relativa
- TJ – Tempo de jogo
- VO - Videobserver
- Z1 – Zona 1
- Z2 – Zona 2
- Z3 – Zona 3
- Z4 – Zona 4
- Z5 – Zona 5
- Z6 – Zona 6
- Z7 – Zona 7
- Z8 – Zona 8
- Z9 – Zona 9
- Z10 – Zona 10
- Z11 – Zona 11
- Z12 – Zona 12
- Z13 – Zona 13

- Z14 – Zona 14
- Z15 – Zona 15
- ZFPO – Caracterização da zona do final do processo ofensivo
- ZRPB - Zona de Recuperação de Posse de Bola

Resumo

O jogo de futebol, e simultaneamente o seu processo ofensivo, tem sido, nos últimos anos, alvo de diversos trabalhos de investigação. Tendo como objetivo a sua análise e caracterização, o especial interesse por parte dos investigadores tem estado focado predominantemente no processo ofensivo no seu todo, desde a recuperação de posse de bola, o desenvolvimento do processo em si e a sua finalização.

O presente estudo teve como principal objetivo a caracterização do processo ofensivo da equipa principal e equipa B do Sporting Clube de Portugal após recuperação de posse de bola por desarme ou interceção.

Foram registadas as sequências ofensivas de 16 jogos (8 por equipa), da equipa principal e da sua equipa B, da época 2014/15, na condição de visitado, com recurso ao *software* Videobserver (Afra, 2013). As sequências ofensivas foram observadas e registadas a partir da recuperação de posse de bola de forma dinâmica, ou seja, através de desarme ou interceção. Para a análise estatística descritiva e sequencial foi utilizado o *software* SDIS GSEQ 5.1 (Bakeman & Quera, 1996).

Os resultados permitiram concluir que i) as equipas observadas recuperaram a posse de bola maioritariamente no setor médio defensivo e numa relação de igualdade ou superioridade relativa; ii) as equipas observadas, desenvolvem o processo ofensivo de forma semelhante, recorrendo ao passe curto ou médio, para a frente, ou diagonal frente e rasteiro como comportamento mais vezes verificado após a recuperação de posse de bola; iii) O método de jogo ofensivo mais utilizado pelas equipas observadas é o ataque rápido. A equipa principal do SCP, ao contrário da equipa B, não é influenciada pela forma como o adversário reage à perda de posse de bola para optar pelo seu método de jogo ofensivo; iv) no caso da equipa principal, o método de jogo ofensivo que potencia mais situações de finalização com sucesso é o ataque rápido, enquanto na equipa B é o contra-ataque; v) ambas as equipas optam pelo método de jogo ofensivo contra-ataque, quando a recuperação de posse de bola acontece no setor defensivo e setor médio defensivo, sendo substituído pelo ataque rápido nos setores mais adiantados.

Palavras-chave: Futebol, Observação, Processo Ofensivo, Método de Jogo Ofensivo

Abstract

The football game and while his offensive process in recent years has been the subject of several research projects aiming to the analyze and characterize, being the offensive process as a whole, since possession of recovery, development of offensive process and completion of the subjects that arouse more interest in researchers.

The aim of our study is the characterization of offensive process the first team and B team of Sporting Clube de Portugal after the ball recovery by tackle or interception.

Offensive sequences of 16 games (8 per team) were recorded in the visited condition of the main team and team B of Sporting Clube de Portugal the season 2014/15 using the software *Videobserver* (Afra, 2013). Offensive sequences were observed and recorded from the possession of recovery dynamically, through tackle or interception. For descriptive statistical analysis and sequence analyses was used SDIS GSEQ 5.1 software (Bakeman & Quera, 1996).

The results of our study indicate that i) the observed teams recovered mostly the ball in the defensive and defensive midfielder sector and in a relationship of equality or relative superiority; ii) the teams observed, the offensive process develop in a similar way, using the short or medium pass, forward or diagonally forward and shallow as more often checked behavior after the ball recovery; iii) The offensive play method used by most teams is observed the fast attack. The first team of the SCP, unlike the B team is not influenced by how the opponent reacts to loss of possession to choose their method of attacking play; iv) in the case of the first team, the offensive play method that enhances more successful completion of situations is the fast attack, while the B team is the counterattack; v) both teams choose for the offensive play method counterattack when the ball recovery happens in the defensive sector and defensive midfielder sector, being replaced by the attack in the earlier sections.

Key-words: *Football, Observation, Offensive Process, Offensive Pattern.*

1. Introdução

O Futebol enquadra-se num desporto coletivo, no qual os intervenientes se encontram agrupados em duas equipas numa relação de rivalidade desportiva, onde, respeitando as leis de jogo, procuram lutar pela conquista da posse da bola, com o objetivo de a introduzir o maior número de vezes possível na baliza adversária, bem como evitar que o mesmo suceda na sua própria baliza, tendo em vista a obtenção da vitória (Castelo, 1992).

Para decodificar e entender o jogo de futebol, a sua análise tem sido uma ferramenta valiosa para muitos treinadores e investigadores. Há mais de 30 anos já Queirós (1983) sustentava que a investigação futura ao nível do futebol se deveria centrar na quantificação e qualificação das ações de jogo, através das observações sistemáticas dos comportamentos dos jogadores e das equipas em jogo.

Treinadores e investigadores têm assim, ao longo dos anos, procurado esclarecimento acerca da *performance* dos jogadores e das equipas, na tentativa de determinar fatores condicionantes do rendimento desportivo e, acima de tudo, perceber a forma como eles se relacionam e inter-relacionam para induzirem eficácia (Garganta, 2001).

A análise de jogo apresenta-se, então, como uma fonte rica de informação para investigadores e treinadores, incrementando o conhecimento sobre o conteúdo do jogo. A observação constitui, assim, a principal fonte de informação que os treinadores possuem e o seu grande objetivo prende-se com a separação entre meras opiniões empíricas e feitos científicos (Garganta, 2001).

Sarmento (2012) refere que têm vindo a aumentar o número de investigações sobre a ação do jogo em futebol, assentes na metodologia observacional, recorrendo a diversos procedimentos metodológicos tais como a análise de coordenadas polares, a análise sequencial e a análise de *T-patterns*.

Neste sentido, a observação e análise do jogo possibilitam a identificação das variáveis que condicionam a performance das equipas e dos jogadores, influenciando de forma decisiva o desenvolvimento do processo de treino (Castelo, 2009; Garganta, 2007; Sarmento, 2012) e a gestão das equipas durante a competição (Garganta, 2007), visto que, a partir da análise de prestações obtidas em competições anteriores, se antecipam e recriam cenários previsíveis no futuro (Hughes & Franks, 2005).

Entendendo que o jogo de futebol envolve uma variedade e complexidade de situações que fazem parte da lógica interna desta modalidade, e que poderão ser alvo de estudo, torna-se, assim, importante limitar os estudos para um determinado tipo de situações, excluindo outras, tornando então viável a recolha de dados e posterior análise de resultados obtidos. Só desta forma é possível chegar a conclusões que auxiliem aqueles para quem os estudos se devem direccionar, os treinadores.

Optámos, assim, por direccionar o estudo para a análise do processo ofensivo após recuperação da posse de bola por desarme ou intercepção, com o objetivo de caracterizar o processo ofensivo das duas equipas seleccionadas para estudo, a equipa principal e a equipa B do SCP. Após a análise individual do processo de cada equipa realizámos a comparação entre ambas.

O estudo procurou também respeitar o carácter contínuo e a organização do jogo a partir das sequências das ações da equipa, assim como as características dos processos individuais e coletivos do jogo, assumindo que o comportamento dos jogadores de futebol é um comportamento adaptativo, relacional, de permanente interação com os colegas e adversários promovendo sucessivas configurações táticas do jogo, que conferem aos comportamentos dos jogadores ações e reações permanentes (Garganta, 1997).

Relativamente à comparação entre a equipa principal e equipa B do SCP julgamos existir pertinência nesta análise pois a partir da época 2012/13 o facto das equipas B estarem autorizadas a competir no futebol profissional (II Liga Portuguesa) fez regressar este tipo de projeto ao futebol Português com 6 clubes profissionais¹ a formarem as suas equipas B. Estas equipas têm como objetivo apoiar a transição dos seus jogadores juniores para o futebol sénior, dentro do clube e num ambiente de competitividade elevado.

O estudo desenvolveu-se ao longo de 4 capítulos com o primeiro subdividir-se em introdução, enquadramento teórico, apresentação do problema, objetivos do estudo e hipóteses levantadas.

O segundo capítulo compreende a explicitação da metodologia, compreendendo o desenho do estudo, materiais e procedimentos utilizados, caracterização da amostra e a análise dos dados. No terceiro capítulo são apresentados e discutidos os resultados do estudo. O quarto capítulo é composto pelas conclusões e recomendações para futuros estudos ou para a prática.

¹ SL Benfica; FC Porto; Sporting CP, SC de Braga; Vitória SC e SC Marítimo

1.1. Enquadramento

1.1.1 Futebol – Caracterização do Jogo

No que concerne à caracterização do jogo de futebol encontramos na literatura inúmeras descrições das quais podemos salientar que o futebol é um jogo desportivo coletivo, onde os intervenientes estão agrupados em duas equipas numa relação de adversidade, lutando pela conquista da posse de bola, com o objetivo de a introduzir o maior número de vezes na baliza adversária e, evitá-los na sua própria baliza, com vista à obtenção da vitória (Castelo, 1999).

As equipas em confronto direto disputam objetivos comuns, lutando pelo espaço e tempo, realizando em cada momento ações reversíveis de sinal contrário, ataque/defesa, alicerçadas em relações de oposição / cooperação (Castelo, 2009; Garganta, 1997; Teodorescu, 1984). A cooperação entre os vários elementos é efetuada em condições de luta com adversários (oposição) os quais, por sua vez, coordenam as suas ações com vista à desorganização dessa cooperação (Castelo, 2009). É ainda referido que os jogadores devem coordenar ações com a finalidade de recuperar, conservar e fazer progredir com a bola, tendo como objetivo criar situações de finalização. (Gréhaigne, 1992).

O jogo de futebol possui uma lógica interna que, em cada sequência de jogo, gera uma dinâmica de movimento global, de um alvo ao outro, que a cada instante pode inverter-se. Esta lógica interna manifesta-se, na prática, pelo facto de os jogadores, nas diversas situações de jogo, fazerem uso de processos intelectuais de análise e síntese de abstração e generalização (Castelo, 1999).

Com o objetivo de simplificar o jogo de futebol e melhor compreendermos a dinâmica global referida anteriormente, podemos identificar duas grandes fases, cuja finalidade encerra em objetivos perfeitamente antagónicos, nomeadamente, a fase defensiva e a fase ofensiva (Garganta, 1997; Teodorescu, 1984).

A fase defensiva caracteriza-se pela equipa não ter a posse de bola e, através de ações coletivas e individuais, dentro das leis do jogo, tentar recuperá-la de forma a evitar o golo na sua baliza. Por sua vez, na fase ofensiva, a equipa em posse de bola procura, através de ações coletivas e individuais, situações ótimas para tentar marcar o golo (Oliveira, 2003).

Apesar da existência da fase ofensiva e defensiva o jogo desenrola-se de forma contínua o que exige que todos os jogadores participem nas duas fases. Como consequência dessa participação ininterrupta do jogador nas diferentes fases do jogo, devemos considerar que, independentemente da posição do jogador numa equipa, este sempre será um potencial atacante ou defensor quando a sua equipa tenha ou não a posse de bola (Hughes, 1994).

Num desporto coletivo a relação com outros intervenientes é constante, diversos autores corroboram, assim, a opinião de que a dimensão tática condiciona, de uma forma importante, a prestação dos jogadores e das equipas (Castelo, 1993; Frade, 1990; Garganta, 1997; Gréhaigne, 1992; Teodorescu, 1984), levando a que no decurso de uma competição o comportamento tático não se deva restringir a um comportamento estável e estereotipado mas sim a ações e reações para responder aos diferentes desafios colocados pela bola, colegas ou adversários.

Para Castelo (2009) o jogador revela sentido tático se procurar solucionar as situações de jogo, utilizando os meios (técnicas) mais adequados, de acordo com os constrangimentos que o tempo, o espaço e a própria tarefa lhe impõem. Cada situação de jogo não é resolvida de forma pré determinada mas sim através de constantes adaptações e ajustamentos. Se o jogador conseguir antecipar as situações terá mais tempo para decidir, preparar e executar a ação seguinte.

Para Matveiev (1986), o *sentido tático* reside: i) na aptidão para identificar situações e tratar as informações essenciais para a solução dos problemas que podem ocorrer ao longo de uma competição; ii) na capacidade para prever as ações do adversário e o curso da competição; iii) na capacidade para escolher a melhor e a mais rentável das variantes possíveis.

Como salienta Hughes (1994), o futebol é predominantemente um jogo de julgamentos e decisões. Durante os noventa minutos regulamentares a bola está em jogo cerca de sessenta minutos. Desses, cada equipa possui a bola cerca de trinta minutos. Em média cada jogador tem a posse de bola por dois minutos em cada jogo. O que faz então o jogador nos restantes minutos em que a bola está em jogo? Selecciona, julga e decide.

Deste modo, afigura-se mais importante saber gerir regras de funcionamento, ou princípios de ação, do que utilizar esquemas pré-determinados. O jogador deve ajustar-se não apenas às situações que vê mas também aquelas que prevê, decidindo em função das probabilidades de evolução do jogo (Garganta & Pinto, 1994).

De acordo com os autores anteriormente referidos podemos concluir que o jogo de futebol exige dos seus jogadores elevada capacidade de decisão e antecipação dos problemas/situações, tanto na fase ofensiva como defensiva. Como não é possível antecipar todas as ocorrências de um jogo de futebol, consideramos que o treinador deve observá-lo, compreendê-lo e analisá-lo da forma mais criteriosa possível para através do treino auxiliar os seus atletas a responderem positivamente à complexidade do jogo.

1.1.2 Processo Ofensivo

Como referimos na caracterização do jogo de futebol, podemos identificar dois processos antagónicos perfeitamente distintos (ofensivo e defensivo) sendo, contudo, complementares entre si. Estes dois processos refletem, fundamentalmente, conceitos, objetivos e comportamentos tático-técnicos diferentes, sendo determinados pela condição de posse, ou não, da bola (Castelo, 2009; Queirós, 1983; Teodorescu, 1984).

Vamos nesta fase do trabalho caracterizar o processo ofensivo, tendo consciência que, apesar das fases ofensiva e defensiva serem apresentadas numa oposição lógica devido à natureza do jogo, são no fundo o complemento uma da outra (Castelo, 1994), isto é, cada uma delas está intimamente associada pelo desenrolar da outra.

Sendo o jogo de futebol um processo contínuo as equipas devem saber atacar, defender e transitar de um momento para o outro, sem comprometer o equilíbrio coletivo e os objetivos da equipa. O êxito de ambas as fases passa por uma coordenação das ações dos jogadores reguladas pelos princípios gerais e específicos definidos pelo treinador para cada momento (Garganta & Pinto, 1994).

Segundo Castelo (1994) o processo ofensivo estabelece a forma geral de organização das ações dos jogadores no ataque, estabelecendo um conjunto de princípios que visam a racionalização da fase ofensiva, de forma a assegurar a progressão/finalização e a manutenção da posse de bola.

O futebol, quando comparado com outros jogos desportivos coletivos, é o jogo onde se verifica normalmente uma supremacia da defesa perante o ataque, um fator que contribui para essa situação é o facto de as equipas recorrerem cada vez mais a sistemas táticos e ideologias demasiado defensivas, o que reduz o espaço para jogar e o tempo para pensar (Garganta, 1997). Desse modo, um dos maiores desafios para as equipas de futebol, e

consequentemente para os treinadores, é conseguir criar situações de finalização suficientes para atingir o objetivo do jogo, o golo.

Para atingir o objetivo da realização do processo ofensivo de forma eficaz e assim criar oportunidades de finalização, existem diferentes métodos de jogo ofensivos, não existindo unanimidade nem na comunidade científica, nem ao nível dos treinadores sobre qual o mais eficaz (Sarmiento, 2012).

Tendo presente a análise dos métodos de jogo ofensivo desenvolvidos e afinados durante o processo evolutivo do jogo de futebol, depreende-se que estes passaram de um jogo mais individualizado, com carácter vertical e direto em direção da baliza adversária, na qual a profundidade é o seu elemento estrutural mais importante, para um processo ofensivo mais equilibrado no sentido de um aproveitamento mais racional dos dois vetores de jogo: a largura e a profundidade (Castelo, 2003).

Os pressupostos essenciais em que qualquer método de jogo ofensivo assenta são: o equilíbrio ofensivo²; a velocidade de transição das atitudes e comportamentos tático-técnicos individuais e coletivos da fase defensiva para a fase ofensiva³, assim como do centro do jogo (da zona de recuperação da posse de bola até zonas predominantes de finalização); o relançamento do processo ofensivo⁴; os deslocamentos ofensivos em largura e profundidade⁵; e a circulação tática⁶ (Castelo, 1996).

Assim, a adoção de um método de jogo ofensivo assenta em comportamentos que os jogadores em fase ofensiva realizam a partir destes pressupostos, ou seja, a sua seleção baseia-se em atitudes individuais e coletivas que visam decidir, de entre as inúmeras possibilidades, a conduta que melhor se adegue aos constrangimentos do jogo num dado momento, como, por exemplo, a adaptação ótima à organização defensiva adversária e ao próprio modelo de jogo (Barreira, 2006).

Assume-se como aspeto fundamental que os jogadores demonstrem adequadas capacidades de análise nas diferentes ações do jogo. Devem também expor a gama de

² A recuperação da bola pode ocorrer em qualquer momento. Por isso, a equipa que defende, para além de estar muito preocupada com a recuperação da bola e a defesa da própria baliza, deve estar igualmente preocupada com a programação (preparação mental) do próximo ataque

³ Ao consumir-se a recuperação da bola todos os jogadores da equipa deverão mudar de atitude e de comportamentos – isto é, passar de atitudes e comportamentos defensivos para atitudes e comportamentos ofensivos.

⁴ Aproveitar o momentâneo desequilíbrio em que se encontra uma equipa que acabou de perder a bola, reagir rapidamente através de deslocamentos em largura e profundidade (todos os jogadores da equipa), evitar a perda imediata da posse da bola e “ler” correta e rapidamente as situações de jogo

⁵ O sucesso de qualquer método de jogo ofensivo passa, também, pela constante movimentação dos jogadores sem bola. Os deslocamentos destes jogadores devem ser efetuados uns em largura e outros em profundidade,

⁶ A circulação tática diz respeito quer à circulação dos jogadores e da bola pelo espaço de jogo, quer ao ritmo de jogo (número e cadência das ações técnico-táticas).

recursos motores específicos que possuem (também denominados por técnica) na resolução das situações com que se deparam. Os grandes jogadores ajustam-se não só às situações que veem, mas também aquelas que preveem, isto é, antecipam as ações e decidem em conformidade (Garganta & Pinto, 1994).

O treinador deve procurar reproduzir no treino o mais fielmente o jogo e a forma como pretende que as situações com que os seus jogadores se vão deparar sejam solucionadas, de forma a preparar os jogadores para intuitivamente anteciparem os acontecimentos e decidirem da forma mais positiva e vantajosa para a equipa (Hughes, 1994; Castelo, 2009; Matveiev, 1986;).

1.1.3 Métodos de jogo Ofensivo - Contra-ataque

O contra-ataque é um método de jogo ofensivo, caracterizado por uma ação tática, em que uma equipa, logo após ter conquistado a posse de bola, procura chegar o mais rapidamente possível à baliza adversária, sem que o oponente tenha tempo para se organizar defensivamente (Garganta, 1997).

Assim, o contra-ataque caracteriza-se pelo reduzido tempo da fase de construção do processo ofensivo, conseguido à custa do elevado ritmo de circulação da bola e dos jogadores, objetivando-se o mais rapidamente possível a finalização, procurando o momentâneo desequilíbrio defensivo da equipa adversária (Araújo & Garganta, 2002).

Segundo Castelo (1996), o contra-ataque apresenta as seguintes características: i) a conquista da bola é realizada no meio campo defensivo, apresentando-se a equipa adversária avançada no terreno de jogo e desequilibrada defensivamente; ii) a rápida transição das atitudes e comportamentos tático-técnicos individuais e coletivos da fase defensiva para a fase ofensiva do jogo, logo após a recuperação da posse da bola; iii) a utilização, sobretudo, de passes longos e para a frente, realizando-se a circulação da bola mais em profundidade do que em largura, com desmarcações de rutura; iv) o número reduzido de passes (igual ou inferior a cinco); v) a elevada velocidade de transição da zona do campo onde se efetuou a recuperação da posse da bola, às zonas predominantes de finalização, diminuindo, assim, o tempo da fase de construção do processo ofensivo (inferior a 12 segundos); e vi) o ritmo de jogo elevado (elevada velocidade de circulação da bola e dos jogadores).

Castelo (2009) considera que, à semelhança dos outros métodos de jogo ofensivo, também este apresenta vantagens e desvantagens. Ao nível das vantagens, o autor salienta: i)

a instabilidade constante no processo defensivo adversário; ii) o desgaste físico e psicológico dos adversários; iii) a dificuldade de marcação dos atacantes; iv) o incremento da autonomia e da criatividade dos atacantes; e v) o facto de criar vantagens temporais e espaciais. Por sua vez, as desvantagens referidas assentam: i) na reduzida eficácia da ação ofensiva; ii) na elevada individualização do processo; iii) na redução da coesão da equipa; iv) no elevado desgaste físico; e v) no elevado espírito de sacrifício.

1.1.4 Métodos de jogo Ofensivo - Ataque Rápido

As características fundamentais do ataque rápido são semelhantes às que descrevemos anteriormente para o contra-ataque. A diferença fundamental entre estes dois métodos de jogo ofensivo estabelece-se no facto do contra-ataque procurar assegurar as condições mais favoráveis para preparar a fase de finalização antes da defesa contrária se organizar, enquanto no ataque rápido a fase de finalização é preparada já com a equipa adversária organizada no seu método de jogo defensivo (Castelo, 1996).

Este método de jogo ofensivo apresenta as seguintes características (Castelo, 1996): i) a conquista da bola no meio campo defensivo ou ofensivo com a equipa adversária equilibrada defensivamente; ii) a circulação da bola em largura e profundidade com passes rápidos, curtos e longos alternados; as desmarcações são preferencialmente de rutura; iii) o ritmo de jogo é elevado (elevada circulação da bola e dos jogadores); iv) o número máximo de 7 passes realizados; v) o tempo de realização de ataque não ultrapassa, em regra, os 18 segundos.

Castelo (2009) sublinha que este método de jogo ofensivo apresenta as mesmas vantagens e desvantagens descritas relativamente ao contra-ataque.

1.1.5 Métodos de jogo Ofensivo – Ataque Posicional

Este método de jogo ofensivo caracteriza-se por uma fase de construção mais demorada e elaborada, na qual a transição defesa ataque se processa com predominância dos passes curtos, desmarcações de apoio e coberturas ofensivas (Garganta, 1997).

O ataque posicional possui as seguintes características (Castelo, 1996): i) conquista da bola no meio campo defensivo ou ofensivo, apresentando-se a equipa adversária equilibrada defensivamente; ii) evidência de uma ação coletiva num bloco compacto e homogéneo; iii) circulação de bola realizada mais em largura do que em profundidade, com passes curtos e desmarcações de apoio, privilegiando a segurança na resolução das situações do jogo; iv)

realização de um número superior a 7 passes; v) tempo de realização do ataque elevado (superior a 18''); e v) ritmo de jogo lento relativamente aos dois métodos anteriores (menor velocidade de circulação da bola e dos jogadores).

O desenvolvimento do processo ofensivo mediante o recurso a este método de jogo apresenta os seguintes aspetos favoráveis (Castelo, 2009): i) o evitar de perdas extemporâneas da posse da bola; ii) a distribuição equilibrada de todos os jogadores da equipa; iii) a criação de condições de superioridade numérica; iv) o desenvolvimento da possibilidade dos adversários entrarem em crise de raciocínio tático.

Segundo Castelo (2009), relativamente aos aspetos desfavoráveis, podemos destacar os seguintes: i) a possibilidade de os adversários se organizarem convenientemente; ii) a obrigação de os atacantes lerem constantemente as situações de jogo; iii) o reequilíbrio constante da organização da equipa; iv) a parca utilização das decisões e ações de risco; v) o reduzido número de mudanças do ângulo de ataque; vi) a mobilização de um grande número de jogadores durante o processo ofensivo.

Têm sido realizados diversos estudos com o objetivo de relacionar os métodos de jogo ofensivos e a eficácia ofensiva, nos quais normalmente se observam as variáveis número de jogadores que intervêm no processo ofensivo, número de passes e tempo de realização do ataque.

Relativamente ao número de jogadores os estudos realizados por diferentes autores, utilizando diversas amostras, concluem que entre 40% a 50% dos ataques com finalização positiva recorrem normalmente a menos de 4 jogadores (Castelo, 1996; Costa, 2005; Garganta, 1997; Matos, 2006).

No que concerne ao número de passes os estudos com amostras tão diversas como Liverpool, seleções europeias, fases finais do campeonato do mundo e europa mostraram que mais de 80% das finalizações positivas recorrem a cinco passes ou menos (Barros, 2002; Basto & Garganta, 1996; Garganta, 1997; Garganta, Marques & Maia, 2002; Hughes, 1992; Mombaerts, 1991).

Quanto ao tempo de ataque encontramos estudos que referem tempos médios de realização de ataques inferiores a quinze segundos, a partir de amostras como o Campeonato da Europa de 1996 (Reina, Abad & Losa, 1997), diversos Campeonatos do Mundo e Europa (Mombaerts, 1991) e seleção do Brasil no Campeonato do Mundo de 2002 (Barros, 2002).

Basto e Garganta (1996) e Oliveira (2006) apresentam, ainda, valores mais baixos, inferiores a 10 segundos, no que se refere a sequências finalizadas em golo.

Um estudo mais recente, realizado por, Bergier e Buraczewski (2007), a partir da análise de setenta e seis jogos dos Campeonatos do Mundo de 2002 e 2006, Campeonato da Europa de 2004 e Liga dos Campeões de 2004 / 2005, apuraram também que 76% dos golos tiveram um tempo de ataque inferior a quinze segundos.

Encontramos, ainda, estudos onde se observa qual o método de jogo ofensivo mais eficaz, sendo que Barreira (2006) observou 240 sequências ofensivas do campeonato português e concluiu que o contra-ataque e ataque rápido foram os métodos de jogo mais eficazes. Resultados semelhantes foram encontrados por Lopes (2007) a partir da observação de 9 jogos da Liga dos Campeões, onde concluiu que o contra-ataque foi o método de jogo ofensivo que criou mais situações de finalização com obtenção de golo.

1.1.6 Métodos de Jogo Ofensivos Compostos

Os métodos de jogo ofensivo referidos acima são considerados como os fundamentais, contudo, segundo Castelo (1994), podemos observar em jogo, um grande número de fases ofensivas, que apresentam um conjunto de características de dois métodos de jogo ofensivos.

É o caso, por exemplo, de uma equipa tentar o contra-ataque ou ataque rápido através de uma transição rápida da zona de recuperação da posse da bola para as zonas predominantes de finalização, mas devido à capacidade de organização defensiva da equipa adversária, os seus atacantes serem obrigados a elaborarem uma reorganização do seu ataque, cujas características fundamentais se assemelham a um ataque posicional.

O contrário também pode ser observado, ou seja, a equipa de posse de bola executa um conjunto de circulações, combinações táticas e ações individuais e coletivas, executadas eficaz e seguramente até à linha do meio campo e, a partir daí, aumentar o ritmo de execução procurando atingir rapidamente a baliza adversária, através de ações que fundamentam as características essenciais do ataque rápido.

Neste contexto, e em função da realidade do jogo, podemos observar os seguintes métodos de jogo compostos: i) contra-ataque passando a ataque posicional; ii) ataque rápido passando a ataque posicional; iii) ataque posicional passando a ataque rápido; (Castelo, 1994).

1.1.7 Recuperação de posse de bola

Como vimos anteriormente os métodos de jogo ofensivo confinam a forma geral de organização das ações dos jogadores no ataque, estabelecendo um conjunto de princípios (subjacentes ao modelo de jogo) que visam a racionalização do processo ofensivo, desde a recuperação de bola até à progressão/finalização e/ou à manutenção da posse de bola (Castelo, 2009; Garganta, 1997).

Assim, para estudarmos o processo ofensivo, iremos começar por observar e analisar o momento de recuperação de posse de bola.

Garganta (2007) refere que a eficácia ofensiva está estritamente relacionada com os processos defensivos adotados, ou seja, a forma como se recupera a bola, o local onde ela é recuperada e o tipo de organização defensiva, influenciam a forma como termina a ação ofensiva.

Vários autores partilham a opinião que a recuperação da posse de bola tem um papel fundamental para as ações subsequentes do jogo, o que torna a identificação de um conjunto de ações e comportamentos defensivos que favoreçam a recuperação da posse de bola num objetivo que poderá contribuir para o melhor conhecimento dos fatores de rendimento no futebol (Castelo, 2003; Garganta, 1997; Mombaerts, 2000).

Encontramos na revisão de literatura diversos estudos sobre a recuperação de posse de bola, no presente trabalho, iremos apresentar alguns exemplos nos quais se estudaram variáveis como a zona do campo onde se recupera a posse de bola e sua influência na finalização, a relação numérica no centro de jogo no momento de recuperação da posse de bola e forma como esta se processa.

Os estudos realizados nos últimos anos, a partir de amostras diversas, têm demonstrado que maioritariamente as recuperações de posse de bola de forma dinâmica acontecem no meio campo defensivo e no corredor central (Andrade, 2010; Costa, 2010; Fonseca, 2012; Manarte, 2009). Mas, se analisarmos a relação entre a zona de recuperação de posse de bola e a criação de situações de finalização ou eficácia nessas mesmas situações, verificamos que mais de 50% dos golos obtidos resultam de jogadas em que a bola foi conquistada no terço ofensivo (Garganta et al., 2002; Hughes, 1992) e ainda que a recuperação de posse de bola em zonas ofensivas aumenta as hipóteses de finalização (Costa, 2005; Laranjeira, 2009).

Relativamente à relação numérica no centro de jogo estudos recentes constataram que as recuperações de bola foram realizadas substancialmente com a defesa em situações de superioridade numérica no centro de jogo (Andrade, 2010; Gréhaigne, Marchal & Duprat, 2002; Nascimento, 2008).

A recuperação da posse de bola resulta das ações técnico-táticas defensivas que podem ser classificadas como: recuperações da posse de bola por interceção, desarme, erro do adversário, bola parada e pressing.

No que concerne à forma de recuperação de posse de bola diversos autores em estudos recentes concluem que o desarme e a interceção são as formas mais frequentes de recuperação de posse de bola (Andrade, 2010; Costa, 2010; Gréhaigne et. al., 2002; Nascimento, 2008; Silva, 2007).

Estamos de acordo, assim, com Garganta (1997) quando o autor refere que, para aumentar a eficácia ofensiva, é necessário incentivar os jogadores a reconquistar a posse de bola o que garante a continuidade do jogo, permitindo criar desequilíbrios e surpreender a equipa adversária no seu processo defensivo. Devemos salientar ainda que quando a equipa defende em zonas mais avançadas do terreno de jogo, conseqüentemente defenderá mais longe da sua baliza, dificultando mais as ações ofensivas do adversário, aumentando simultaneamente a probabilidade de sucesso na finalização das jogadas (Mombaerts, 2000).

Pretendemos então, no presente trabalho, observar as sequências ofensivas após recuperação de posse de bola de forma dinâmica, ou seja, através de interceção ou desarme.

1.1.8 Transição Ofensiva

Se consideramos que o processo ofensivo se inicia com a recuperação de posse de bola, e nos propusemos a observar e analisar este momento, devemos também focar a nossa atenção nas ações imediatamente subsequentes.

Após a recuperação da posse de bola a equipa passa da fase defensiva para a fase ofensiva, passando pelo momento de transição. Garganta (1997) refere que o jogo não tem apenas duas fases, mas apresenta quatro momentos: o momento da organização ofensiva, o momento da transição ataque/defesa, o momento da organização defensiva e o momento da transição defesa/ ataque.

As transições são momentos em que se procura a alteração rápida e eficaz de comportamentos e atitudes com o intuito de surpreender o adversário, aproveitando a sua desorganização ou retardando ao máximo a sua organização. Estas surgem no momento em que se conquista a posse de bola (defesa-ataque) e no momento em que se perde a posse de bola (ataque-defesa), em que é necessário mudar o sentido do fluxo de jogo tão depressa quanto possível (Garganta, 2006).

Na transição defesa-ataque o objetivo fundamental é, caso existam condições para o efetuar, aproveitar a desorganização posicional do adversário e progredir em direção à baliza adversária, evitando ao máximo interrupções para criar, o mais rápido possível, situações de golo (Queiroz, 1983).

Segundo Castelo (2003) a transição defesa-ataque encontra-se dependente de dois aspetos fundamentais, o primeiro está relacionado com as atitudes e os comportamentos dos jogadores no momento logo após a recuperação da posse de bola, no que respeita a quatro questões fundamentais: i) a quem (todos os jogadores da equipa); ii) quando (momento imediato após a recuperação à posse de bola); iii) onde (em qualquer espaço do jogo); e iv) como (ocupando espaços apropriados, estabelecer linhas de passe, utilizar mudanças rápidas de ritmo e direção e executando procedimentos técnico-táticos individuais e coletivos). O segundo aspeto está dependente da rápida transição do centro de jogo, desde a zona de recuperação da posse de bola em direção a espaços dominantes de finalização.

De acordo com os autores referidos anteriormente verificamos que o momento de transição defesa-ataque se caracteriza pelos comportamentos que devem ser assumidos durante os segundos após se recuperar a posse de bola, procurando chegar rapidamente a zonas de finalização aproveitando a desorganização da equipa adversária.

Diversos estudos referem que as equipas utilizam preferencialmente o passe curto-médio e dirigido para a frente e para o lado no início / desenvolvimento das sequências ofensivas. Alguns estudos revelam ainda que o primeiro passe após a recuperação da posse de bola é curto/médio, para frente e rasteiro (Andrade, 2010; Castelo, 1994, Garganta, 1997; Mendes, 2002; Nascimento, 2008; Reis, 2004; Silva, 2007).

Noutra perspetiva Hughes e Franks (2005), ao analisarem os jogos da fase final dos Campeonatos do Mundo 1990 e 1994, evidenciaram a importância do passe longo como forma de colocar rapidamente a bola numa zona favorável à finalização. Os resultados do estudo

demonstraram que o número de finalizações realizadas na sequência do passe longo foi significativamente superior do que o número de remates na sequência do passe curto.

Laranjeira (2009) corrobora esta ideia, após observar 1094 sequências ofensivas do Chelsea FC concluiu que o início do processo ofensivo através de passes longo aumenta as situações de finalização.

1.1.9 Observação e Análise do jogo

Na atualidade é geralmente aceite que a observação e análise do jogo têm elevada importância para os treinadores, tanto para conhecerem e avaliarem a sua equipa, como a dos seus adversários. O processo de recolha, tratamento e análise dos dados conseguidos a partir da observação do jogo, apresenta-se como um aspeto cada vez mais importante na procura da elevação dos índices de rendimento coletivo e individual. Nos últimos anos a valorização da observação e análise do jogo tem crescido, mas já no início do século Garganta (2001) referia que a análise do jogo de futebol, a partir da observação da atividade dos jogadores e das equipas, estava a assumir uma importância crescente, apesar dos aspetos táticos patentearem uma importância reduzida tendo em conta a importância que é atribuída pelos agentes envolvidos para a obtenção de rendimento desportivo.

Ainda de acordo com o mesmo autor, numa primeira fase, a análise do jogo teve como objeto de estudo a atividade física dos jogadores durante o confronto desportivo, sendo que, numa fase posterior, se centrou a análise na frequência com que os diversos procedimentos de ordem técnica ocorrem, com o intuito de estabelecer relações de associação entre esses indicadores mediante o recurso a diversas técnicas estatísticas.

Apesar desta evolução, a análise dos resultados destes estudos de forma isolada pode fornecer uma imagem deturpada da *performance*, uma vez que não são consideradas variáveis importantes.

Assim, e a fim de produzir estudos que permitam uma representação mais fiel da *performance*, os investigadores nos últimos anos têm centrado a sua atenção sobre a análise dos comportamentos de ordem tática, que têm vindo a constituir-se como uma das principais linhas de investigação nos jogos desportivos, sendo o enfoque principal da investigação colocado nas ações do jogo, com o intuito de se detetar padrões de comportamento estáveis por parte de jogadores e equipas (Garganta, 2007).

A metodologia observacional, que se desenvolve em contextos naturais ou habituais (e.g., um jogo de futebol), consiste num procedimento científico em que se destaca a ocorrência de condutas perceptíveis em situação de contexto, com o objetivo de se proceder ao seu registo organizado e à sua análise, tanto qualitativa como quantitativa, mediante a utilização de um instrumento adequado assente em critérios e parâmetros convenientes, possibilitando a deteção das relações de diversa ordem existentes entre elas e uma avaliação das mesmas. Estas condutas, devido à forma espontânea ou habitual como ocorrem, irão revelar todos os elementos que serão necessários destacar para alcançar a sua adequada objetivação (Anguera, 2003).

Esta metodologia encontra-se, também, orientada para o registo das condutas em contextos naturais (terreno de jogo ou rua); não interfere com a espontaneidade do comportamento dos registos *standard*, como os da competição ou treino (o qual implica a ausência de consignas ou de preparação da situação); oferece a opção de levar a cabo um seguimento diacrónico ao longo de um tempo relativamente prolongado (uma série de jogos ou uma temporada, por exemplo) e, sobretudo, quando associado a instrumentos “*ad hoc*” (sistema de categorias ou formatos de campo) adequados para cada tipo de estudo proposto (Sarmiento, 2012).

A observação e a análise do jogo possibilitam a identificação das variáveis que condicionam a performance das equipas e dos jogadores, influenciando de forma decisiva o desenvolvimento do processo de treino e a gestão das equipas durante a competição, tornando-se assim, de forma crescente, uma ferramenta essencial para todos os treinadores, os quais, procuram assim detetar padrões ou modelos de atuação individuais ou coletivos.

1.1.10 Transição para o Futebol Sénior – Equipas B

O atual projeto das equipas B não foi o primeiro dos últimos anos, uma vez que, já em 2005, se assistiu à criação destas equipas secundárias, não tendo existido continuidade na maior parte dos projetos. Este insucesso poderá ter estado relacionado com o facto destas equipas competirem na II Divisão B, que correspondia a um escalão não profissional, não se apresentando como um desafio que respondesse aos anseios dos clubes para que os seus jogadores mais jovens evoluíssem.

A constituição das equipas B a partir da época 2012/13 com a possibilidade de competirem no futebol profissional (II Liga Portuguesa) levou a que 6 clubes profissionais⁷ do Campeonato Português se aventurassem neste projeto e formassem as suas equipas B (LPF, 2013).

A formação no futebol, por si só, tem sido um tema estudado pelos investigadores, tanto em Portugal como no estrangeiro. Facto diferente sucede quando procuramos estudos ou trabalhos de investigação relativamente à transição dos atletas do futebol de formação para o futebol sénior, ou no que concerne à comparação de métodos de treino ou modelos de jogo entre os diferentes escalões, cuja literatura encontrada foi escassa.

Costa (2009) num estudo efetuado sobre a formação em dois clubes de elite portugueses (FC Porto e Sporting CP), efetuou entrevistas aos responsáveis pela formação chegando a conclusões sobre a necessidade da aposta na formação como contributo para resolver alguns problemas financeiros dos clubes. Refere ainda que, para criar uma filosofia própria, o clube deve ter no plantel sénior jogadores oriundos da sua formação. Assim, conscientes desta necessidade temos observado que os clubes têm efetuado, nos últimos anos, avultados investimentos na formação com a criação de academias (Costa, 2009).

O mesmo autor refere ainda que, relativamente à transição de jogadores da formação para a equipa sénior, têm existido diferentes processos. Por exemplo, o FC Porto (FCP) opta por uma política de empréstimos a clubes de menor dimensão, enquanto o Sporting Clube de Portugal (SCP) opta por os integrar diretamente na equipa principal. Verificando que a transição para o futebol sénior apresentava elevadas dificuldades os clubes procuraram nos últimos anos criar protocolos com clubes satélite ou criar equipas B, que como já referimos acima não tiveram o sucesso que era expetável.

No que concerne à sua formação e relativamente ao modelo de jogo e treino utilizados pelos clubes nas suas equipas seniores e escalões de formação, existem diferentes vertentes. No caso do FCP o modelo de jogo é geral para o clube e o treinador deve seguir as normas que lhe estão inerentes e a sua filosofia. No caso do SCP o modelo de jogo das equipas de formação é semelhante, no entanto a equipa sénior pode ter um modelo de jogo próprio, dependendo claramente do treinador em funções (Costa, 2009).

Devido à grande instabilidade do futebol português no que à manutenção das equipas técnicas nos clubes diz respeito, a uniformização de um modelo de jogo transversal a toda a

⁷ SL Benfica; FC Porto; Sporting CP, SC de Braga; Vitória SC e SC Marítimo

estrutura é, por vezes, utópico (Moita, 2008). Apesar do aspeto referido anteriormente, alguns autores defendem que seria benéfica a existência de uma relação entre o modelo de jogo das equipas de formação e da equipa sénior pois no fundo, o clube está a formar jogadores para atingir o escalão máximo do clube. A existência de um modelo de jogo com as mesmas ideias e princípios iria permitir que a passagem para o escalão sénior fosse efetuada de forma mais natural (Oliveira, 2003).

Leal e Quinta (2001) partilham da mesma opinião e referem que para existirem maiores possibilidades de sucesso na integração de jogadores da formação na equipa sénior deve existir um modelo de jogo na formação semelhante ao modelo de jogo aplicado no escalão sénior.

Oliveira (2003) refere então que se deve caminhar para um modelo de jogo único no clube e que a contratação do treinador da equipa sénior deve ser congruente com este modelo.

Centrando-nos no clube que nos propusemos a observar e analisar no presente trabalho (SCP) verificamos que Moita (2008), tal como descrito anteriormente, referia que existia uma total sintonia entre todos os agentes relacionados com o processo de formação apesar de, relativamente ao modelo de jogo, este ser o mesmo em todos escalões de formação tal uniformidade não se verificava relativamente à equipa sénior. Esta não continuidade entre a formação e a equipa sénior, relativamente ao modelo de jogo, sucedia devido ao facto da segunda estar mais dependente de resultados e ser menos estável em termos de equipas técnicas (Moita, 2008).

O SCP tem vindo a ser reconhecido, há vários anos, como um dos clubes que mais e melhor investem na formação de jogadores de futebol. Para termos uma noção mais concreta desta evidência verificamos que os jogadores formados no SCP são uma presença assídua nas grandes competições de seleções, a título de exemplo, no Campeonato do Mundo de 2006 a seleção portuguesa contou com dez jogadores e em 2014 com nove. A convocatória para o último jogo oficial da seleção portuguesa para o apuramento do Europeu de 2016 contou com nove jogadores com formação no SCP.

Outra distinção da formação do clube surgiu em Outubro de 2013 quando foi considerado como o 4º clube da Europa com mais jogadores com passagem pelos escalões de formação, a atuar nas principais ligas europeias (CIES, 2013).

Dada a escassez de literatura sobre estes projetos, seus objetivos ou nível de sucesso, tentámos compreender os objetivos dos projetos das equipas B através dos relatórios e contas de três clubes de maior dimensão no nosso país.

O SCP referia quando iniciou o projeto que a equipa B iria permitir, por um lado, garantir a transição de forma correta dos juniores para o futebol sénior, por outro, fazer progredir investimentos efetuados para a equipa principal (R&C-SCP, 2012).

Na época em que a equipa B foi criada, um conjunto de jogadores provenientes da formação esteve na sua base (num total de 17 jogadores) sendo que a equipa principal teve também, até ao final da época, um considerável número de jogadores vindos da formação e da equipa B (R&C-SCP, 2012).

Relativamente à Benfica SAD, a mesma tomou a decisão de reativar a equipa B com os seguintes objetivos: permitir aos atletas provenientes dos escalões de formação completar a sua evolução futebolística, criando um espaço onde possam ser utilizados com regularidade, e contribuir para que os jovens que transitam das camadas jovens para o escalão sénior possam evoluir dentro do Sport Lisboa e Benfica (SLB), de acordo com os métodos de trabalho e modelos de jogo da equipa principal (R&C-SLB, 2012; R&C-SLB, 2013).

No que diz respeito ao FCP o objetivo da equipa B seria proporcionar aos jovens jogadores uma atividade competitiva que acelere a preparação, para que possam vir a integrar a equipa principal do clube (R&C-FCP, 2012).

Pelo descrito nos pontos acima, percebemos que 3 clubes de elite em Portugal optaram por criar em 2012/13 as suas equipas B com o objetivo de apoiar a transição dos seus jogadores juniores para o futebol sénior, dentro do clube e num ambiente de competitividade elevado.

Os regulamentos da Liga Portuguesa contribuem para consubstanciação do objetivo das equipas B permitirem a transição dos jogadores da formação para o futebol sénior. No anexo V do Regulamento de Competições da Liga de Clubes de Futebol é regulada a participação das equipas B nas competições profissionais. Deste regulamento, e com relevância para o tema que estamos a tratar, podemos observar que as equipas B nas fichas de jogo devem incluir um mínimo de dez jogadores formados⁸ localmente e apenas três jogadores podem ter mais de 23 anos.

⁸ Considera-se jogador formado localmente aquele que tenha sido inscrito na Federação Portuguesa de Futebol, pelo período correspondente a três épocas desportivas, entre os 15 e os 21 anos de idade, inclusive.

1.1.11 Síntese da Revisão de Literatura

Tendo por base a revisão de literatura apresentada podemos concluir que têm existido diversas investigações com o objetivo de caracterizar o jogo de futebol, nas quais o processo ofensivo no seu todo é um tema bastante estudado, nomeadamente a recuperação de posse de bola, desenvolvimento do processo ofensivo e finalização.

De acordo com os autores referidos no presente estudo, podemos concluir que o jogo de futebol exige elevada capacidade de decisão e antecipação de decisões, não sendo possível prever todas as ocorrências, o treinador deve ser capaz de analisar e compreender o jogo com o objetivo de auxiliar os seus atletas neste processo.

Consideramos que, apesar do jogo ser apresentado como tendo duas fases, a ofensiva e a defensiva, estas se encontram interligadas. As equipas devem então ter a capacidade de passar de uma para outra sem perder o equilíbrio, sendo por isso necessária uma elevada coordenação nas relações e inter-relações dos jogadores em todos os momentos do jogo. Assim, o estudo do processo ofensivo inicia-se no momento da recuperação de bola, passando pelo desenvolvimento do processo ofensivo e terminado na finalização ou perda de bola sem finalização. A forma e zona como se recupera a posse de bola e como se inicia o processo ofensivo exerce elevada influência no nível de eficácia do processo ofensivo das equipas.

É vulgarmente aceite pelos autores a existência de três métodos de jogo ofensivo, o contra-ataque, o ataque rápido e o ataque posicional, sendo possível identificar vantagens e desvantagens em todos eles, o que se traduz na falta unanimidade sobre qual o mais eficaz.

Seis clubes da primeira liga portuguesa de futebol criaram, na época de 12/13, as suas equipas B com o objetivo de auxiliar a transição de jogadores da formação para as equipas seniores, permitindo que estes evoluam no ambiente do clube, num meio de elevada competitividade e observados de uma forma mais próxima pelos seus treinadores e responsáveis do clube.

1.2. Apresentação do Problema

O presente trabalho reflete a importância do estudo do jogo de futebol enquanto modalidade complexa e influenciável por vários fatores.

O número de investigações sobre a ação do jogo em futebol tem vindo a aumentar nos últimos anos (Sarmiento, 2012), a observação e análise do jogo possibilita a identificação das variáveis que condicionam a *performance* das equipas e dos jogadores, influenciando de forma decisiva o desenvolvimento do processo de treino (Castelo, 2009; Garganta, 2007; Sarmiento, 2012) e a gestão das equipas durante a competição (Garganta, 2007).

Tendo em conta que o comportamento dos jogadores de futebol é um comportamento adaptativo, relacional, de permanente interação com os colegas e adversários, assumem pertinência a realização de estudos que preservem o carácter contínuo dos acontecimentos e tenham em conta a organização do jogo a partir das sequências das ações da equipa, assim como as características dos processos que conduzem a diferentes produtos (Garganta, 1997).

Pelo que foi descrito nos parágrafos anteriores julgamos assim existir elevada pertinência no estudo sobre o comportamento tático das equipas de futebol.

Nas três últimas épocas desportivas surgiram os projetos das equipas B, com o objetivo de, segundo os Relatórios e Contas dos três clubes mais representativos da Liga Portuguesa (2012), permitir aos atletas provenientes dos escalões de formação completar a sua evolução futebolística no seu clube de formação. As equipas B permitem, então, criar um espaço onde os jogadores podem ser utilizados com regularidade num contexto competitivo e ainda verem facilitada a sua transição das camadas jovens para o escalão sénior.

Os aspetos referidos anteriormente apontam para a importância de observar e analisar os princípios de jogo de uma equipa principal e da sua equipa B. Optámos assim por, no presente trabalho, estudar os padrões de jogo do processo ofensivo da equipa principal e da equipa B do Sporting Clube de Portugal. Na pesquisa efetuada não foram encontrados estudos que comparem os padrões de jogo entre equipas principais e as suas equipas B.

1.3. Objetivos do Trabalho

Como objetivo principal do trabalho propomo-nos a caraterizar os padrões de conduta ofensivos da equipa principal do Sporting Clube de Portugal e da sua equipa B após recuperação de posse de bola por desarme ou interceção.

Mais especificamente no nosso estudo procurámos:

- i) Identificar padrões de jogo da equipa principal e equipa B do Sporting Clube de Portugal desde a recuperação de posse de bola até ao final da fase ofensiva;
- ii) Caraterizar o início do processo ofensivo;
- iii) Caraterizar o desenvolvimento do processo ofensivo;
- iv) Identificar o método de jogo ofensivo mais utilizado após recuperação de bola de forma dinâmica com mais sucesso nas sequências ofensivas;
- v) Compreender, através de entrevistas aos treinadores principais das equipas a congruência dos resultados encontrados com o modelo de jogo adotado pelo treinador.

1.4. Hipóteses Levantadas

Hipótese 1 – É provável que existam semelhanças entre as duas equipas no momento da recuperação de posse de bola.

Hipótese 2 – Existem semelhanças entre as duas equipas na forma como desenvolvem o processo ofensivo após recuperação de posse de bola por interceção ou desarme.

Hipótese 3 – É possível que exista diferenças na escolha do método de jogo ofensivo mediante a forma como o adversário reage a perda de posse de bola.

Hipótese 4 – Existem semelhanças entre as duas equipas no que se refere ao método de jogo ofensivo utilizado que promove mais sucesso nas sequências ofensivas.

Hipótese 5 – Existem semelhanças entre as duas equipas no que se refere ao método de jogo ofensivo utilizado em função das zonas de recuperação de posse de bola.

Com o objetivo de analisar os dados observados e verificar se os resultados encontrados foram de encontro às ideias dos seus treinadores, efetuamos uma entrevista semiestruturada⁹ ao treinador principal da equipa B do SCP João de Deus.

2. Métodos

2.1. Desenho do Estudo

O estudo que realizámos é de carácter descritivo pré experimental, do tipo nomotético/seguimento/multidimensional: i) nomotético - porque se regista os comportamentos dos jogadores/equipa em interação contínua como o adversário; ii) seguimento – porque os dados são registados de forma contínua no tempo; iii) multidimensional – porque são vários os níveis de resposta analisados, utilizando um sistema misto de formato de campo com sistemas de categorias (Anguera, Blanco & Losada, 2001).

2.2. Instrumento de Observação

O jogo de futebol envolve uma variedade e complexidade de situações que fazem parte da lógica interna desta modalidade, exigindo dos jogadores um comportamento adaptativo, relacional e de permanente interação com os colegas e adversários (Garganta, 1997).

Sarmiento (2012) refere que têm vindo a aumentar o número de investigações sobre a ação do jogo em futebol assentes na metodologia observacional, recorrendo a diversos procedimentos metodológicos tais como a análise de coordenadas polares, a análise sequencial e a análise de *T-patterns*.

A análise de jogo constitui-se, assim, como uma fonte rica de informação para investigadores e treinadores, incrementando o conhecimento sobre o conteúdo do jogo.

A observação é, então, a principal fonte de informação que os treinadores possuem e o seu grande objetivo é separar meras opiniões empíricas de feitos científicos (Garganta, 2001).

⁹ Numa entrevista, *semiestruturada* o entrevistado fala abertamente sendo direcionado pelo entrevistador para o tema central sempre que se afasta dos objetivos. São utilizadas perguntas-guia, relativamente abertas, a propósito das quais é imperativo receber uma informação da parte do entrevistado. Serve para recolher informação com alguns objetivos precisos e caracterizasse, por conseguinte, pela existência de um guião previamente preparado que serve de eixo orientador da entrevista (Heinemann, 2003).

O sistema de observação que apresentamos e utilizámos no decorrer do presente trabalho pretende analisar e caracterizar o processo de jogo ofensivo, após a recuperação de posse de bola, a partir de desarme e interceção. Foi utilizado para observar e codificar a equipa principal e equipa B do Sporting Clube de Portugal, com o objetivo de caracterizar o processo ofensivo desde o seu início, o seu desenvolvimento e final.

No início do processo ofensivo o instrumento criado permitiu-nos saber o local, a relação numérica no centro de jogo e a forma como a posse de bola foi recuperada. No desenvolvimento do processo ofensivo verificámos a reação do adversário à perda de bola, a ação subsequente à recuperação da posse de bola e o método de jogo ofensivo utilizado. Relativamente ao final do processo ofensivo, analisámos a zona do campo onde terminou a sequência ofensiva e ainda a forma como acontece a finalização ou perda de bola.

Com os critérios apresentados procurámos conseguir analisar qual a zona do terreno onde acontecem mais recuperações de posse de bola por desarme ou interceção, relaciona-las com a relação numérica no centro de jogo, verificar o método de jogo ofensivo mais utilizado e a sua eficácia, relacionando-o com a reação do adversário à perda de bola e a zona do terreno onde esta foi recuperada.

O instrumento de observação que aqui apresentamos é adaptado de Sarmiento (2012), estando os critérios e categorias devidamente referenciados, tendo sido identificados outros critérios que consideramos importantes categorizar e apresentar no sistema de observação. O campograma utilizado no presente estudo foi adaptado de Loureiro (2014).

Critério 1 – Caracterização do Jogo

Critério 2 – Caracterização da zona de recuperação da posse de bola

Critério 3 – Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola

Critério 4 – Recuperação da posse de bola

Critério 5 – Reação do adversário à perda de posse de bola

Critério 6 – Forma de desenvolvimento do processo ofensivo

Critério 7 – Direção e sentido do passe

Critério 8 – Altura do passe

Critério 9 – Método de jogo ofensivo

Critério 10 – Final do processo ofensivo

Critério 11 – Caracterização da zona do final do processo ofensivo

2.2.1. Validação do Instrumento de Observação

Como procedimento de validação, de conteúdo e de constructo, decidiu-se recorrer ao acordo de um grupo de peritos em futebol que reunissem, simultaneamente, as seguintes condições: i) experiência como treinador de uma equipa de futebol; ii) terem realizado trabalhos de investigação nesta área de estudo (Prudente, 2006; Quina, Camões & Graça, 2011; Sarmiento, 2012).

Foi elaborado um documento onde foram explicitados tanto os objetivos como a missão do instrumento de observação. Seguidamente apresentámos os agradecimentos pela colaboração, e colocámos algumas questões relativas aos dados pessoais dos inquiridos por forma a caracterizar os especialistas. Numa segunda parte do documento foi explicada a metodologia que seria utilizada com o instrumento de observação, bem como apresentados os critérios e suas explicações.

Aos inquiridos, foi solicitado que dessem a sua opinião sobre a adequação dos critérios que constavam do instrumento de observação, assim como sobre a validade e coerência do conteúdo de descrição de cada um dos comportamentos. Sempre que não concordassem com as variáveis, ou com o total ou parcial conteúdo da descrição do comportamento, poderiam sugerir novos critérios ou uma nova descrição do comportamento.

Todos os inquiridos possuíam o grau de Licenciado ou Mestre em Ciências do Desporto, excepto um dos especialistas que possui grau superior aos restantes, sendo doutorado em Ciências do Desporto. Todos já tinham, à data, realizado trabalhos de investigação centrados no jogo de futebol. Possuíam, ainda, experiência como treinadores principais/adjuntos em diversos níveis competitivos, a nível nacional.

Foram contactados seis especialistas os quais, após serem informados sobre os objetivos do trabalho e procedimentos a efetuar, analisaram os documentos e preencheram-nos de acordo com as orientações. Após o preenchimento por parte dos especialistas o documento foi novamente analisado e explorado pelo seu autor, tendo sido elaborada a sua versão final, a partir das sugestões recolhidas.

Devemos salientar que entre as alterações sugeridas, algumas referiram-se apenas a alterações de códigos ou ligeiras correções no conteúdo de descrição do critério. Iremos apresentar abaixo as alterações sugeridas pelos especialistas consideradas de maior significado:

Critério 3 – “Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola.” Criamos duas novas categorias - Superioridade e Inferioridade Quase Absoluta - para diferenças de 2 jogadores no centro de jogo.

Critério 5 – “Reação do Adversário à perda de posse de bola”. Foi criada uma situação intermédia de reação do adversário à perda de posse de bola, em que 1 ou 2 jogadores efetuam forte pressão e os restantes recuam para as suas posições. A esta nova categoria foi dado o nome de - Recuperação Mista.

Critério 10 – “Final do Processo Ofensivo”. Foi criada uma nova categoria para o “Final do Processo Ofensivo com eficácia”, denominada por “Lançamento de Linha Lateral Ofensivo”, que seria registada quando a equipa observada terminava a sua sequência ofensiva com a obtenção dum lançamento de linha lateral nas zonas 13 e 15.

2.2.2. Instrumento de Observação – Versão Final

É apresentada, de seguida, a versão final do instrumento utilizado no presente estudo que se caracteriza por ser um sistema misto de formato de campo com sistemas de categorias (Anguera, 2003).

Tabela 1. Caracterização do Jogo

Critério de formato de campo 1 - Caraterização do Jogo		
Caraterização do Jogo		
Campeonato em que a equipa observada participa - subcritério relacionado com a competição onde a equipa observada participa. Propomos 2 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).		
Categoria	Código	Descrição
1ª Liga Portuguesa de Futebol	1L	A equipa observada participa no Campeonato da 1ª Liga do Futebol Português.
2ª Liga Portuguesa de Futebol	2L	A equipa observada participa no Campeonato da 2ª Liga do Futebol Português.
Tempo de Jogo: Subcritério relacionado com o tempo de jogo decorrido, conforme estabelecido na lei 7 (FIFA, 2014). A categoria selecionada representa o momento de início do processo ofensivo. Propomos 6 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).		
Categoria	Código	Descrição
1ª Parte: até aos 14 minutos e 59 segundos	1p15	Tempo de jogo que decorre desde o apito do árbitro para o início da primeira parte até aos 14 minutos e 59 segundos de jogo.
1ª Parte: dos 15 aos 29 minutos e 59 segundos	1p30	Tempo de jogo que decorre desde os 15 minutos até aos 29 minutos e 59 segundos de jogo.
1ª Parte: dos 30 minutos até ao final 1ª parte	1p45	Tempo de jogo que decorre desde os 30 minutos de jogo até ao apito do árbitro para o final da primeira parte.
2ª Parte: até aos 14 minutos e 59 segundos	2p15	Tempo de jogo que decorre desde o apito do árbitro para o início da segunda parte até aos 14 minutos e 59 segundos de jogo.
2ª Parte: dos 15 minutos aos 29 minutos e 59 segundos	2p30	Tempo de jogo que decorre desde os 15 minutos até aos 29 minutos e 59 segundos de jogo.
2ª Parte: dos 30 minutos até ao final do jogo	2p45	Tempo de jogo que decorre desde os 30 minutos de jogo até ao apito do árbitro para o final da segunda parte.

Resultado Momentâneo: Subcritério relacionado com o número de golos marcados, de acordo com a lei 10 (FIFA, 2014), pela equipa observada e pela equipa adversária na situação momentânea do jogo. Propomos 5 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).

Categoria	Código	Descrição
Ganha por mais de 1 golo	G2	Equipa observada possui, no mínimo, mais dois golos marcados que o adversário, no momento da observação.
Ganha por 1 golo	G1	Equipa observada possui mais um golo marcado que o adversário, no momento da observação.
Empate	G0	Equipa observada possui o mesmo número de golos marcados que o adversário, no momento da observação.
Perde por 1 golo	P1	Equipa observada possui menos um golo marcado que o adversário, no momento da observação.
Perde por mais de um golo	P2	Equipa observada possui, no mínimo, menos dois golos marcados que o adversário, no momento da observação.

Nível do Adversário: Subcritério relacionado com o nível do adversário da equipa observada, aferimos este critério consoante as equipas se classificaram no primeiro, segundo ou terceiro terço da tabela classificativa, no final da primeira volta do respetivo campeonato. Propomos 3 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).

Categoria	Código	Descrição
Oposição Forte	OpFo	O adversário da equipa observada, no final da 1ª volta, classificou-se entre o 1º e 6º, ou 1º e 8º lugar da tabela classificativa do campeonato da 1ª ou 2ª Liga respetivamente.
Oposição Média	OpM	O adversário da equipa observada, no final da 1ª volta, classificou-se entre o 7º e 12º, ou 9º e 16º lugar da tabela classificativa do campeonato da 1ª ou 2ª Liga respetivamente.
Oposição Fraca	OpFr	O adversário da equipa observada, no final da 1ª volta, classificou-se entre o 13º e 18º, ou 16º e 24º lugar da tabela classificativa do campeonato da 1ª ou 2ª Liga respetivamente.

Tabela 2. Caracterização da zona de recuperação da posse de bola

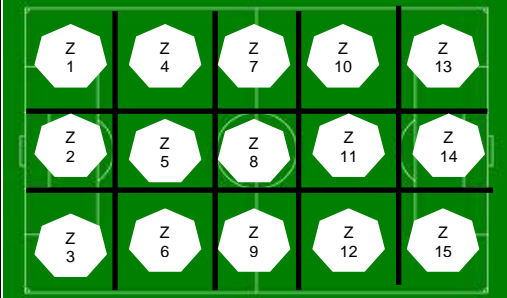
Critério de formato de campo 2 – Caracterização da zona de recuperação da posse de bola		
Caraterização da zona de recuperação da posse de bola		
<p>Definição Concetual - Com vista ao registo espacial do início do processo ofensivo, dividiu-se o campo em quinze zonas, a que se atribui a designação de Campograma.</p> <p>A cada zona corresponde uma categoria diferente, ou seja, um campo de jogo é constituído por quinze unidades categoriais que formam um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
		
<p>Espacialização do terreno de jogo em quinze zonas/categorias – Formado a partir da justaposição de 5 setores transversais: setor defensivo, setor médio defensivo, setor médio, setor médio ofensivo, setor ofensivo; e 3 corredores longitudinais corredor direito, corredor central e corredor esquerdo.</p>		
Categoria	Código	Descrição
Zona 1	Z1	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 1.
Zona 2	Z2	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 2.
Zona 3	Z3	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 3.
Zona 4	Z4	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 4.
Zona 5	Z5	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 5.
Zona 6	Z6	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 6.
Zona 7	Z7	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 7.
Zona 8	Z8	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 8.
Zona 9	Z9	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 9.
Zona 10	Z10	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 10.
Zona 11	Z11	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 11.
Zona 12	Z12	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 12.
Zona 13	Z13	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 13.
Zona 14	Z14	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 14.
Zona 15	Z15	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 15.

Tabela 3. Interação no centro de jogo no momento da recuperação da posse de bola

Critério de formato de campo 3 - Interação no centro de jogo no momento da recuperação da posse de bola		
Interação no Centro de Jogo no momento da recuperação da posse de bola		
<p>Definição Concetual - Define-se centro do jogo como a zona onde a bola se movimenta num determinado instante (Castelo, 1996), isto é, através do contexto de cooperação e de oposição dos jogadores influentes no jogo na zona do campograma onde se encontra o portador da bola.</p> <p>Tendo por base o número, a zona, e a possível participação dos jogadores da equipa em processo ofensivo, e o número, a zona, e a possível participação dos jogadores adversários na zona do campograma em que se encontra o portador da bola distinguem-se 5 categorias da equipa observada no processo ofensivo.</p> <p>Propomos 5 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
Categoria	Código	Descrição
Inferioridade Absoluta	Ia	No centro do jogo, a equipa observada encontra-se numa relação numérica de inferioridade com a equipa adversária. Esta inferioridade corresponde à equipa observada ter no centro do jogo menos três ou mais jogadores que a equipa adversária. Por exemplo: situação 1x4; 2x5; 2x6; 3x6.
Inferioridade Quase Absoluta	IQa	No centro de jogo, a equipa observada encontra-se numa relação numérica de inferioridade com a equipa adversária. Esta inferioridade corresponde à equipa observada ter no centro de jogo menos 2 jogadores que a equipa adversária. Por exemplo: situação de 1x3; 2x4; 3x5.
Inferioridade Relativa	Ir	No centro do jogo, a equipa observada encontra-se numa relação numérica de inferioridade com a equipa adversária. Esta inferioridade corresponde à equipa observada ter no centro do jogo menos um jogador que a equipa adversária. Por exemplo: situação 1x2; 2x3; 3x4.
Igualdade	Ig	No centro do jogo a equipa observada encontra-se numa relação numérica de igualdade com a equipa adversária. Por exemplo: situação 1x1; 2x2; 3x3.
Superioridade Relativa	Sr	No cento do jogo, a equipa observada encontra-se numa relação numérica de superioridade com a equipa adversária. Esta superioridade corresponde à equipa observada ter no centro do jogo mais um jogador que a equipa adversária. Por exemplo: situação 2x1; 3x2; 4x3.
Superioridade Quase Absoluta	SQa	No centro de jogo, a equipa observada encontra-se numa relação numérica de superioridade com a equipa adversária. Esta superioridade corresponde à equipa observada ter no centro de jogo mais dois jogadores que a equipa adversária. Por exemplo: situação de 3x1; 4x2; 5x3.
Superioridade Absoluta	Sa	No centro do jogo, a equipa observada encontra-se numa relação numérica de superioridade com a equipa adversária. Esta superioridade corresponde à equipa observada ter no centro do jogo três ou mais jogadores que a equipa adversária. Por exemplo: situação 4x1; 5x2; 5x1.

Tabela 4. Recuperação da posse de bola

Critério de formato de campo 4 - Recuperação da posse de bola		
Recuperação da posse de bola		
<p>Definição Concetual - Consideramos que se inicia uma posse da bola sempre que a equipa, até então não possuidora da bola, a consegue recuperar passando a estar na posse da mesma. Uma equipa encontra-se na posse de bola quando qualquer um dos seus jogadores respeita pelo menos uma das seguintes situações:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 – Realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; 2 – Executa um passe positivo (permite a manutenção da posse de bola); 3 – Realiza um remate (finalização) (Garganta, 1997). <p>Propomos 2 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
Categoria	Código	Descrição
Recuperação da posse de bola por interceção	RBI	O Processo Ofensivo (PO) inicia-se através da interceção de um passe ou remate do adversário, sem que exista interrupção do jogo. É também interceção quando o adversário efetua um passe errado para o espaço vazio.
Recuperação da posse de bola por desarme	RBD	O PO inicia-se através de desarme, intervindo sobre a bola, a uma situação de luta direta com um atacante adversário que a procura conservar, sem que exista interrupção do jogo.

Tabela 5. Reação do adversário à perda da posse de bola

Critério de formato de campo 5 - Reação do adversário à perda da posse de bola		
Reação do adversário à perda da posse de bola		
<p>Definição Concetual - A recuperação defensiva começa logo após a impossibilidade de recuperar a posse da bola através das ações que consubstanciam a fase do equilíbrio defensivo e dura até à fase da defesa propriamente dita. Durante este trajeto os jogadores têm como quadro referencial dois aspetos fundamentais: a linha de recuo e, até que posição recuperar (Castelo 1996).</p> <p>Propomos 2 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
Categoria	Código	Descrição
Recuperação Intensiva	RecInt	O adversário apresenta como atitude fundamental os jogadores concentrarem-se rapidamente em posições à frente da sua própria baliza, ocupando espaços e formando um bloco homogéneo (Castelo, 1996).
Recuperação Mista	RecM	O adversário após a perda da posse de bola realiza uma forte pressão através de um ou dois jogadores mais próximos da bola, enquanto os restantes se concentram nas posições defensivas à frente da própria baliza.
Recuperação em Pressing	RecPres	A atitude deste tipo de recuperação fundamenta-se essencialmente numa forte pressão (ainda durante o trajeto) sobre espaços e jogadores adversários que possam dar continuidade à progressão do processo ofensivo, tentando uma rápida recuperação da posse da bola (Castelo, 1996).

Tabela 6. Forma de desenvolvimento do processo ofensivo

Crítério de formato de campo 6 - Forma de desenvolvimento do processo ofensivo		
Forma de desenvolvimento do processo ofensivo		
<p>Definição Concetual - Intervenções motoras que realizam um jogador e colegas da mesma equipa para manter de forma controlada, em termos técnico táticos, a posse de bola e estar em disposição de dar continuidade ao processo ofensivo.</p> <p>Propomos 7 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
Categoria	Código	Descrição
Desenvolvimento por passe curto / médio	Dpc	Sempre que o portador da bola realiza um passe curto (passe dentro da mesma zona topográfica ou numa das zonas contíguas) para um dos companheiros com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe longo	Dpl	Sempre que o portador da bola realiza um passe longo (passe que cruza duas zonas contíguas e é jogada numa terceira zona) para um dos companheiros com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por condução	Dcd	O portador da bola realiza um número consecutivo de contactos, igual ou superior a três, fazendo-a progredir pelo terreno de jogo.
Desenvolvimento por drible	Ddr	O portador da bola procura ultrapassar o(s) seu(s) adversário(s) direto(s), manter a posse de bola ou ganhar posição ou espaço sobre o adversário direto para efetuar outra ação motora.
Desenvolvimento por duelo	Ddu	Ação em que um jogador da equipa em posse de bola disputa a bola com um adversário (p.e., uma bola em trajetória aérea não controlada por nenhum dos jogadores), tentando manter a continuidade do PO.
Desenvolvimento por remate	Dre	Ação em que o jogador da equipa em PO remata à baliza, não resultando em golo mas também não perdendo a posse de bola, ou seja, após o remate existe continuidade do PO.
Desenvolvimento por cruzamento	Dcz	O jogador em penetração, situado num dos corredores laterais e no setor médio ofensivo ou ofensivo, envia a bola para o corredor central em direção à grande área, seja em trajetória aérea ou junto ao solo.

Tabela 7. Direção e sentido do passe

Critério de formato de campo 7 - Direção e sentido do passe		
Direção e sentido do passe		
<p>Definição Concetual - Representa o sentido da bola durante a sua deslocação entre dois elementos da mesma equipa, com o objetivo de dar sequência ao jogo, de modo a permitir a manutenção da posse de bola ou finalização.</p> <p>Propomos 5 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
Categoria	Código	Descrição
Passe para a frente	PPf	Sempre que o portador da bola realiza um passe no sentido da baliza adversária.
Passe para trás	PPt	Sempre que o portador da bola realiza um passe no sentido da baliza defendida.
Passe para o lado	PPI	Sempre que o portador da bola realiza um passe lateralmente ao eixo de ataque.
Passe diagonal para a frente	Pdf	Sempre que o portador da bola realiza um passe diagonalmente ao eixo de ataque, no sentido da baliza adversária.
Passe diagonal para trás	Pdt	Sempre que o portador da bola realiza um passe diagonalmente ao eixo de ataque, no sentido da baliza defendida.

Tabela 8. Altura do passe

Critério de formato de campo 8 - Altura do Passe		
Altura do passe		
<p>Definição Concetual - Representa a altura a que a bola é enviada entre dois elementos da mesma equipa, com o objetivo de dar sequência ao jogo, de modo a permitir a manutenção da posse de bola ou finalização. Propomos 3 categorias possíveis para a orientação das ações técnicas.</p> <p>Propomos 3 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
Categoria	Código	Descrição
Passe raso	Pr	Sempre que a bola enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória, não ultrapassa o nível dos joelhos dos jogadores.
Passe média altura	Pma	Sempre que a bola enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória, ultrapassa o nível dos joelhos dos jogadores, mas não a sua altura.
Passe alto	Pa	Sempre que a bola enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória, ultrapassa a altura dos jogadores.

Tabela 9. Método de Jogo Ofensivo

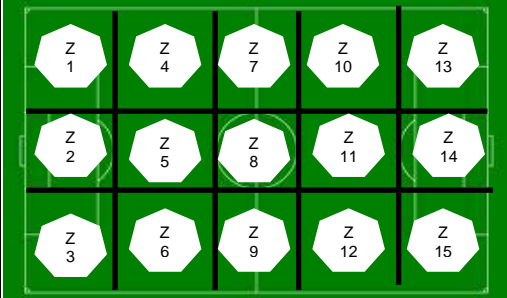

Critério de formato de campo 9 - Método de Jogo Ofensivo			
Método de Jogo Ofensivo (MJO)			
<p>Definição Concetual - Os métodos de jogo ofensivo confinam a forma geral de organização das ações dos jogadores no ataque, estabelecendo um conjunto de princípios (subjacentes ao modelo de jogo) que visam a racionalização do processo ofensivo, desde a recuperação de bola até à progressão/finalização e/ou à manutenção da posse de bola (Castelo, 1994; Garganta, 1997; Teodorescu, 1984).</p> <p>No futebol existem três MJO fundamentais: contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional e três métodos de jogo compostos: contra-ataque passando a ataque posicional; ataque rápido passando a ataque posicional; ataque posicional passando a ataque rápido (Castelo, 1994).</p> <p>Propomos 6 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p> <p>Para caracterizar esta variável, foram utilizadas as seguintes referências que apresentamos no quadro abaixo: local de recuperação de posse de bola; tipo de passe utilizado (direção e alcance); número de passes utilizados; tempo de realização do ataque; número de jogadores que contactam com a bola.</p>			
	Contra-ataque	Ataque Rápido	Ataque Posicional
Recuperação de posse de bola	A bola é recuperada no meio campo defensivo	A bola é recuperada no meio campo defensivo ou ofensivo	A bola é recuperada no meio campo defensivo ou ofensivo
Tipo de Passe	Utilizam-se sobretudo passes longos em profundidade. A Circulação da bola realiza-se mais em profundidade que em largura. As desmarcações são preferencialmente de rutura	Circulação da bola acontece em largura e profundidade com passes curtos e rápidos As desmarcações são preferencialmente de rutura	Circulação da acontece mais em largura do que em profundidade com passes curtos e desmarcações de apoio.
Número de Passes	Número reduzido de passes (igual ou inferior a 5).	Número reduzido de passes (máximo 7).	Elevado número de passes (superior a 7).
Tempo de realização do ataque	Rápida transição da zona de conquista da bola para a zona de finalização. Tempo reduzido de realização de ataque (inferior a 12 segundos).	Tempo de realização de ataque não ultrapassa os 18 segundos.	Tempo de realização de ataque elevado (superior a 18 segundos).
Número de jogadores que contactam com a bola	Número reduzido de jogadores que intervêm diretamente sobre a bola (igual ou inferior a 4).	Intervenção máxima de 6 jogadores sobre a bola.	Intervêm normalmente mais de 6 jogadores sobre a bola.

Categoria	Código	Descrição
Contra-ataque	CAAtq	Foram observadas predominantemente variáveis correspondentes ao MJO contra-ataque.
Ataque Rápido	AtqR	Foram observadas predominantemente variáveis correspondentes ao MJO ataque- rápido.
Ataque Posicional	AtqP	Foram observadas predominantemente variáveis correspondentes ao MJO ataque posicional.
Contra-ataque passando para ataque posicional	CAAtqP	Foram observadas características fundamentais de dois MJO, com predominância no início do processo ofensivo para características do MJO contra-ataque e posteriormente com características do ataque posicional.
Ataque Rápido passando para ataque posicional	AtqRP	Foram observadas características fundamentais de dois MJO, com predominância no início do processo ofensivo para características do MJO ataque rápido e posteriormente com características do ataque posicional.
Ataque posicional passando para ataque rápido	AtqPR	Foram observadas características fundamentais de dois MJO, com predominância no início do processo ofensivo para características do MJO ataque posicional e posteriormente com características do ataque rápido.

Tabela 10. Final do Processo Ofensivo

Critério de formato de campo 10 - Final do Processo Ofensivo		
Final do Processo Ofensivo		
<p>Definição Concetual - Entende-se por processo ofensivo finalizado uma ação de ataque, constituída por uma ou várias ações individuais, unidas e encadeadas de acordo com uma lógica organizacional própria, desenvolvida pela equipa em posse da bola. Consideramos que uma equipa finaliza o processo ofensivo quando concretiza uma das situações propostas neste critério, com ou sem eficácia. Propomos 11 categorias possíveis para este critério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
Categoria	Código	Descrição
Final do Processo Ofensivo com eficácia		
Remate com obtenção de golo	Fgl	O PO finaliza com a obtenção de um golo a favor devidamente validado pelo árbitro.
Remate dentro	Frd	O PO finaliza com remate efetuado por um jogador da equipa em PO que atinge o alvo (baliza adversária, incluindo os postes e a barra) sem que resulte em golo.
Remate defendido pelo Guarda-redes	Fgr	O PO finaliza com remate defendido pelo guarda-redes ou defesa quando impede que a bola entre na baliza numa situação iminente de golo.
Remate fora	Ffr	O PO finaliza com remate que sai pela linha de baliza e/ou fora do terreno de jogo sem atingir o alvo (baliza adversária).
Remate contra adversário	Fca	O PO finaliza com remate contra o adversário, é intercetado por um adversário no setor ofensivo dando origem ao final da posse de bola.
Livre direto	Fld	O PO finaliza devido a uma infração às leis do jogo cometida pela equipa adversária que origina livre direto no setor ofensivo.
Lançamento de Linha Lateral no Setor Ofensivo	LLOf	O PO finaliza devido a um lançamento para fora do terreno de jogo por um adversário no setor ofensivo, dando origem a lançamento de linha lateral para a equipa observada no setor ofensivo.
Pontapé de canto	Fpc	O PO finaliza dando origem a um pontapé de canto.
Grande penalidade	Fgp	O PO finaliza devido a uma infração às leis do jogo cometida pela equipa adversária que origina grande penalidade.
Passe para dentro da grande área adversária	Fgpa	O PO finaliza quando a bola atinge a grande área adversária por passe de forma intencional e organizada.
Final do Processo Ofensivo sem eficácia		
Recuperação de posse de bola pelo adversário	Fbad	O PO finaliza pela recuperação da posse de bola pela equipa adversária através de um desarme, interceção, duelo, etc., no setor ofensivo sem atingir a grande área.
Lançamento para fora	Ff	O PO finaliza devido a um lançamento para fora do terreno de jogo por um dos atacantes no setor ofensivo, dando origem à perda da posse de bola (excluindo a ação de remate que sai pela linha de fundo e/ou para fora do terreno de jogo sem atingir a baliza adversária), ou por um jogador adversário em qualquer zona do campo excetuando o setor ofensivo.
Infração às leis do jogo	Fi	O PO finaliza devido a uma infração às leis do jogo cometida pela equipa atacante no setor médio ofensivo e ofensivo.

Tabela 11. Caracterização da zona do final do processo ofensivo

Critério de formato de campo 11 – Caracterização da zona do final do processo ofensivo		
Caraterização da zona do final do processo ofensivo		
<p>Definição Concetual - Com vista ao registo espacial do final do processo ofensivo, dividiu-se o campo em quinze zonas, a que se atribui a designação de Campograma.</p> <p>A cada zona corresponde uma categoria diferente, ou seja, um campo de jogo é constituído por quinze unidades categoriais que formam um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
		
<p>Espacialização do terreno de jogo em quinze zonas/categorias – Formado a partir da justaposição de 5 setores transversais: setor defensivo, setor médio defensivo, setor médio, setor médio ofensivo, setor ofensivo; e 3 corredores longitudinais corredor direito, corredor central e corredor esquerdo.</p>		
<p style="text-align: center;">  Sentido do Ataque </p>		
Categoria	Código	Descrição
Zona 1	F1	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 1.
Zona 2	F2	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 2.
Zona 3	F3	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 3.
Zona 4	F4	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 4.
Zona 5	F5	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 5.
Zona 6	F6	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 6.
Zona 7	F7	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 7.
Zona 8	F8	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 8.
Zona 9	F9	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 9.
Zona 10	F10	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 10.
Zona 11	F11	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 11.
Zona 12	F12	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 12.
Zona 13	F13	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 13.
Zona 14	F14	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 14.
Zona 15	F15	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 15.

Critério 1	Critério 2/11	Critério 3	Critério 4	Critério 5	Critério 6	Critério 7	Critério 8	Critério 9	Critério 10
Caraterização do Jogo	Caraterização da zona de recuperação da posse de bola/Final do processo ofensivo	Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola	Recuperação da posse de bola	Reação do adversário à perda de posse de bola	Forma de desenvolvimento do processo ofensivo	Direção e sentido do passe	Altura do passe	Método de jogo ofensivo	Final do processo ofensivo
Competição									Com Eficácia
Campeonato 1ª Liga Portuguesa de Futebol (1L)	Z1								Remate com obtenção de golo (Fgl)
Campeonato 2ª Liga Portuguesa de Futebol (2L)	Z2								Remate dentro (Frd)
Tempo do Jogo	Z3								Remate defendido pelo GR (Fgr)
1ª Parte até 14' 59'' (1p15)	Z4	Inferioridade Absoluta							Remate fora (Ffr)
1ª Parte dos 15m a 29' 59'' (1p30)	Z5	Inferioridade Quase Absoluta			Passe curto / médio (Dpc)			Contra-ataque (CA tq)	Remate Contra adversário (Fca)
1ª Parte dos 30m até final (1p45)	Z6	Inferioridade Relativa			Passe longo (Dpl)	Passe para a frente (PPf)		Ataque Rápido (AtqR)	Livre direto (Fid)
2ª Parte até 14' 59' (2p15)	Z7	Inferioridade Relativa		Recuperação Intensiva (RecInt)	Condução (Dcd)	Passe para trás (PPt)	Passe raso (Pr)	Ataque Posicional (AtqP)	Lançamento de Linha Lateral no setor ofensivo (LLOf)
2ª Parte dos 15' a 29' 59'' (2p30)	Z8	Igualdade numérica	Interceção (RBI)	Recuperação Mista (RecM)	Drible (Ddr)	Passe para o lado (PPl)	Passe média altura (Pma)	Contra-ataque para ataque Posicional (CA tqP)	Pontapé de canto (Fpc)
2ª Parte dos 30m até final (2p45)	Z9	Superioridade Relativa	Desarme (RBD)	Recuperação em Pressing (RecPres)	Duelo (Ddu)	Passe diagonal para a frente (Pdf)	Passe alto (Pa)	Ataque rápido para ataque posicional (AtqRP)	Grande penalidade (Fgp)
Resultado	F1	Superioridade Quase Absoluta			Remate (Dre)	Passe diagonal para trás (Pdt)		Ataque posicional para ataque rápido (AtqPR)	Passe para dentro da grande área adversária (Fgpa)
Momentâneo	F2	Superioridade Absoluta			Cruzamento (Dcz)				Sem Eficácia
Ganhar por mais de 1 golo (G2)	F3	Superioridade Absoluta							Recuperação de posse de bola pelo adversário (Fbad)
Ganhar por 1 golo (G1)	F4	Superioridade Absoluta							Lançamento para fora (Ff)
Empate (G0)	F5	Superioridade Absoluta							Infração às leis do jogo (Fi)
Perde por 1 golo (P1)	F6	Superioridade Absoluta							
Perde por mais de um golo (P2)	F7	Superioridade Absoluta							
Nível do Opositor	F8	Superioridade Absoluta							
Oposição Forte (OpFo)	F9	Superioridade Absoluta							
Oposição Média (OpM)	F10	Superioridade Absoluta							
Oposição Fraca (OpFr)	F11	Superioridade Absoluta							
	F12	Superioridade Absoluta							
	F13	Superioridade Absoluta							
	F14	Superioridade Absoluta							
	F15	Superioridade Absoluta							

2.3. Instrumento de registo

No presente trabalho foi utilizado o *Videobserver* (Afra, 2013; Teixeira, Loureiro, Moderno & Sequeira, 2015), para codificação e catalogação dos vídeos dos jogos observados, permitindo, assim, codificar, de uma forma rápida e eficiente, todas as ações da sequência ofensiva, sendo possível aceder, posteriormente, às diferentes sequências de eventos, tanto em vídeo, como em formatos que permitiram que se exportassem os dados para *softwares* de análise.

Com crescente relevância e utilização em algumas investigações (Loureiro, 2014) o *Videobserver* é uma ferramenta de análise de jogo fundamentalmente utilizada por treinadores, em contexto prático. A escolha deste *software* em detrimento de outros existentes prendeu-se com a opção de aproximar o mais possível presente trabalho de investigação à componente prática.

2.4. Amostra de Observação

2.4.1. Justificação da seleção da amostra

As equipas B nos últimos anos têm representado um papel de destaque como meio de transição para os jogadores da formação para a equipa principal dos seus clubes.

A escolha da amostra para o presente estudo recaiu sobre os jogos das equipas principal e B do SCP devido à demonstração e reconhecimento, ao longo dos anos, do sucesso da academia e conseqüente “promoção” de jogadores da equipa B para a equipa principal. Outro aspeto que influenciou a seleção do SCP relativamente às outras equipas consideradas grandes foi o facto de ser possível ter acesso aos jogos em campo aberto permitindo uma análise com mais veracidade.

5.4.2. Amostra observacional

No presente trabalho foram observados e codificados 16 jogos do Sporting Clube de Portugal, 8 da equipa principal na Liga Portuguesa na época 2014/2015 e 8 da equipa B na II Liga Portuguesa, na condição de visitados. Os 8 jogos de cada equipa foram selecionados por forma diminuir o fator aleatório do adversário, selecionando-se 4 equipas que tiveram

classificação no final do campeonato respetivo na primeira metade da tabela classificativa e 4 equipas com classificação na metade inferior.

Tabela 12 – Jogos da Amostra Observacional

Equipa Observada	Adversário	Nível do Opositor	Sequências Ofensivas Registadas	Resultado	Jornada
SCP A	Arouca	Fraco	27	1-0	2ª
SCP A	Belenenses	Forte	29	1-1	4ª
SCP A	FC Porto	Forte	27	1-1	6ª
SCP A	P. Ferreira	Forte	31	1-1	10ª
SCP A	V. Setúbal	Fraco	23	3-0	11ª
SCP A	Moreirense	Fraco	22	1-1	13ª
SCP A	Rio Ave	Forte	32	4-2	17ª
SCP A	Gil Vicente	Fraco	25	2-0	22ª

Equipa Observada	Adversário	Nível do Opositor	Sequências Ofensivas Registadas	Resultado	Jornada
SCP B	Oliveirense	Fraco	27	0-0	12ª
SCP B	Sp Covilhã	Forte	26	0-0	15ª
SCP B	Trofense	Fraco	10	2-0 *	10ª
SCP B	FC Porto B	Fraco	29	2-1	19ª
SCP B	Benfica B	Forte	32	0-1	21ª
SCP B	Chaves	Forte	29	1-1	30ª
SCP B	Tondela	Forte	22	4-3	32ª
SCP B	Leixões	Fraco	26	3-1**	37ª

*(observação parou aos 48' devido a expulsão de um jogador do SCP)

***(observação parou aos 85' devido a expulsão de um jogador do Leixões)

2.5. Observação e registo

A metodologia observacional, que se desenvolve em contextos naturais ou habituais (e.g., um jogo de futebol), consiste num procedimento científico em que se destaca a ocorrência de condutas perceptíveis em situação de contexto. Proceda-se ao seu registo organizado e à sua análise, tanto qualitativa como quantitativa, mediante a utilização de um instrumento adequado assente em critérios e parâmetros convenientes, possibilitando a deteção das relações de diversa ordem existentes entre elas e uma avaliação das mesmas (Anguera, 2003; Sarmiento, 2012).

Tal como referenciado anteriormente para a realização deste estudo recorreremos à observação de imagens gravadas, de jogos do Sporting Clube de Portugal e Sporting Clube de Portugal B, nos jogos efetuados durante a época 2014/15, na condição de visitado. Os jogos

foram gravados em formato de campo aberto e passados posteriormente para um Computador Portátil Acer – Aspire 6930.

O registo dos dados foi realizado de forma sequencial, de acordo com a ordem em que ocorreram os eventos correspondentes a cada código durante cada sequência ofensiva recorrendo-se ao *Software Videobserver* (Afra, 2013; Teixeira et al, 2015) atendendo às suas características e aos objetivos a que este trabalho se propõe.

Os dados registados foram posteriormente transferidos para um documento do Microsoft Word onde foram efetuadas as alterações necessárias nos códigos para que fossem enviados para o programa SDIS-GSEQ 5.1. (Bakeman & Quera, 1996) de acordo com o formato específico requerido por este *software* e para as diferentes análises estatísticas.

Para a análise de estatística descritiva foi utilizado o SDIS GSEQ 5.1 (Bakeman & Quera, 1996) e o Microsoft Office Excel 2007.

O instrumento de observação utilizado no estudo foi um instrumento *ad hoc* constituído por um Formato de Campo e um sistema de categorias adaptado de Sarmento (2012). O campograma utilizado no estudo foi adaptado de Loureiro (2014).

2.5.1. Exemplo de registo de uma sequência ofensiva

De acordo com a metodologia adotada iremos apresentar um exemplo do registo de uma sequência ofensiva. O registo da observação percorre os seguintes passos: i) contextualização; ii) início do processo ofensivo; iii) desenvolvimento do processo ofensivo; iv) final do processo ofensivo.

i) Contextualização - Como exemplo de um registo de sequência ofensiva iremos utilizar uma sequência do jogo da equipa principal do SCP – Arouca, da Liga Portuguesa (1L), após os 30 minutos da segunda parte do jogo (2p30). No momento do registo, o SCP encontrava-se empatado (G0) e o Arouca é considerado um opositor fraco (OpFr).

1L 2p30 G0 OpFr

ii) Início do processo ofensivo – Inicialmente, registámos a zona onde se deu início ao processo ofensivo (Z6), a relação numérica no centro de jogo no momento em que teve início era de igualdade numérica (Ig) e a forma de recuperação da posse de bola foi o desarme (RBD).

Z6 Ig RBD

iii) Desenvolvimento do processo ofensivo - Em seguida, introduzimos os códigos que nos dão informação quanto às condições sobre as quais se desenrolam as ações de desenvolvimento do Processo Ofensivo. Assim, a sequência desenvolveu-se através de desenvolvimento por passe curto ou médio (Dpc), rasteiro (Pr) e passe para trás (PPt). O adversário reagiu a perda da posse de bola com uma recuperação intensiva (RecInt), tendo a equipa observada selecionado o método de jogo ataque rápido (AtqR).

Dpc Pr PPt RecInt AtqR

iv) Final do processo ofensivo - Codificamos, por último, a forma como é finalizado o processo ofensivo que no exemplo apresentado terminou em pontapé de canto (Fpc) na zona F14.

Fpc F14

A sequência ofensiva completa será como apresentamos abaixo.

1L 2p30 G0 OpFr Z6 Ig RBD Dpc Pr PPt RecInt AtqR Fpc F14.

2.6. Controlo da Qualidade de Dados

Relativamente ao controlo da qualidade de dados importava avaliar a fiabilidade do instrumento de observação criado para o nosso estudo. Com este objetivo em mente realizámos a análise de concordância intra observador, para tal, foi utilizado o coeficiente de índice de Kappa de Cohen (Cohen, 1968), através do recurso “Calcular Kappa” do programa SDIS-GSEQ 5.1 (Bakeman & Quera 1996).

Para a análise do índice de concordância intra observador, procedeu-se à comparação dos dados registados em duas sessões de observação, correspondentes ao jogo *Manchester United vs Queens Park Rangers* da Premier League Inglesa, com duas semanas de intervalo entre as observações, nas quais foram registadas 33 sequências ofensivas após recuperação de posse de bola a partir de desarme ou interceção.

A observação, registo e codificação dos dados, foi efetuada recorrendo ao *software Videobserver* (Afra, 2013; Teixeira et al, 2015), sendo depois transpostos para um documento do *Microsoft Word* onde se realizaram, manualmente, todas as operações necessárias para reconhecimento dos dados pelo software SDIS-QGES 5.1.

Procedeu-se, posteriormente, à análise do coeficiente Kappa de Cohen através da opção “Calcular Kappa” do programa SDIS-GSEQ 5.1.

As categorias analisadas relativamente à concordância intra observador são as que apresentamos no quadro 13. Pelos resultados obtidos é possível verificar que o instrumento revelou elevados valores de fiabilidade intra observador atendendo a que os valores apresentados para o índice Kappa de Cohen são, para todas as categorias, superiores a 0,70 (Bakeman & Gottman, 1997).

Tabela 13 – Valores do índice de Kappa de Cohen nos testes de concordância intra observador

Categorias Observadas	Índice de Concordância	Índice Kappa
Caraterização da zona de recuperação de posse de bola	97%	0,97
Recuperação da posse de bola	100%	1
Interação no Centro de jogo no momento da recuperação da posse de bola	97%	0,95
Forma de desenvolvimento do processo ofensivo	97%	0,88
Altura do passe	100%	1
Direção e sentido do passe	100%	1
Reação do adversário à perda da posse de bola	97%	0,94
Método de jogo ofensivo	97%	0,95
Caraterização da zona do final do processo ofensivo	100%	1
Final do processo ofensivo	100%	1

A partir dos resultados de índice Kappa de Cohen observados podemos inferir que o nosso instrumento de observação revela uma fiabilidade intra observador elevada.

2.7. Análise dos Dados

Os dados relativos às 16 sessões de observação foram registados diretamente no programa *Videobserver*, sendo posteriormente exportados para folhas de trabalho do Microsoft Word onde se efetuaram, manualmente, todas as operações necessárias para o seu reconhecimento pelo *software* SDIS-QGES 5.1, tal como referenciado anteriormente. Nesta fase foram também recodificados alguns dos códigos referentes a algumas categorias de diferentes critérios, nomeadamente:

Critério 2 – Caraterização da zona de Recuperação de posse de Bola Zona: i) As Categorias Z1, Z2 e Z3 foram agrupadas na categoria Setor Defensivo (SD); ii) As categorias Z4, Z5 e Z6 foram agrupadas na categoria Setor Médio Defensivo (SMD); iii) As categorias Z7, Z8 e

Z9 foram agrupadas na categoria Setor Médio (SM); iv) As categorias Z10, Z11 e Z12 foram agrupadas na categoria Setor Médio Ofensivo (SMO) e As categorias Z13, Z14 e Z15 foram agrupadas na categoria Setor Médio Ofensivo (SO), procedendo-se de igual forma para as categorias da zona do Campograma onde se observou o Final do Processo Ofensivo.

Critério 10 - Final do Processo Ofensivo: i) os finais por remate dentro (Frd), remate defendido pelo guarda-redes (Fgr), remate fora (Ffr) e remate contra adversário (Fca) foram agrupados numa só categoria, designada final por remate (Frr); ii) final com livre direto (Fld), final com pontapé de canto (Fpc), Lançamentos de Linha de Lateral Ofensivo (LLof) e final com grande penalidade (fgp) foram agrupados numa nova categoria, designada final do processo ofensivo atingindo o setor ofensivo com sucesso (Fso); iii) final por lançamento para fora (Ff) e final por infração às leis do jogo foram agrupadas numa nova categoria denominada final do processo ofensivo por infração às leis do jogo (Flj);

2.8. Entrevista

Com o objetivo de analisar os dados observados, e verificar se os resultados encontrados iam ao encontro das ideias dos seus treinadores, tínhamos, no início do trabalho, o objetivo de efetuar duas entrevistas semiestruturadas aos técnicos das duas equipas. Devido à imprevisibilidade do futebol e ao elevado risco da pouca estabilidade das equipas técnicas permanecerem nos mesmos clubes, o presente estudo apresenta uma fragilidade, visto que somente conseguimos realizar a entrevista ao treinador da equipa B do SCP, João de Deus.

Optámos pela realização de uma entrevista semiestruturada (Anguera, 2003; Heinemann, 2003) devido às suas características (o entrevistado fala abertamente sendo direcionado pelo entrevistador para o tema central sempre que se afasta dos objetivos). São utilizadas perguntas-guia, relativamente abertas, a propósito das quais é imperativo receber uma informação da parte do entrevistado, servindo para recolher informação com alguns objetivos precisos, caracterizando-se, por conseguinte, pela existência de um guião previamente preparado que serve de eixo orientador da entrevista (Heinemann, 2003).

No processo de construção, validação e aplicação do guião da entrevista foram respeitadas as seguintes etapas (Loureiro, 2014; Sarmiento, 2012; Teixeira et al, 2015): i) Pesquisa sobre o marco teórico de referência; ii) Elaboração da primeira versão da entrevista; iii) Validação da entrevista com recurso a painel de especialistas; iv) Elaboração da versão final da entrevista e aplicação da mesma ao treinador da equipa B do SCP.

A elaboração do guião da entrevista foi sustentada pela revisão de literatura efetuada sobre o tema a abordar, que consta no presente trabalho no capítulo “revisão de literatura”, e com base nos resultados a que chegámos após a observação dos jogos que fazem parte da amostra do nosso estudo.

A estrutura da entrevista dividiu-se em três partes principais: i) recolha de dados pessoais e profissionais dos entrevistados; ii) questões relacionadas com o modelo de jogo e modelo de treino das equipas observadas, a qual incluía 3 questões com as quais procurávamos compreender se existia no clube um modelo de jogo e treino único para as duas equipas observadas e qual a importância que o treinador atribuía a esse facto; iii) questões relacionadas com o modelo de jogo e competição das equipas observadas, na qual se procurava compreender se os resultados a que chegámos com a observação dos jogos eram congruentes com o modelo de jogo conceptualizado pelos treinadores para as suas equipas.

Após a elaboração da primeira versão da entrevista, procedeu-se à sua validação, através da consulta a três peritos, aos quais foi solicitado que dessem a sua opinião sobre a adequação das questões que constavam no guião da entrevista. Sempre que não concordassem com as questões, ou com o seu conteúdo, os inquiridos poderiam sugerir novas questões ou alterações ao texto das mesmas.

Todos os inquiridos possuíam o grau de Licenciado ou Mestre na área do Desporto, tendo todos já realizado trabalhos de investigação centrados no jogo de futebol. Como critério de seleção foi também exigida experiência como treinador principal ou adjunto em diversos níveis competitivos, a nível nacional.

Após a receção dos contributos dos peritos foi elaborada a versão final da entrevista, a qual foi aplicada ao treinador João de Deus na Academia de Alcochete, em sala, onde se garantiu assim a privacidade do entrevistado. A entrevista foi gravada e posteriormente transcrita para um documento do Microsoft Word.

No final da entrevista o treinador foi questionado acerca da manutenção, ou não, do anonimato das suas declarações, tendo este concordado que o seu nome poderia ser colocado no presente trabalho.

3. Apresentação e Discussão dos Resultados

Apresentamos, de seguida, os principais resultados em três fases distintas:

- Inicialmente, apresentamos os resultados da estatística descritiva da totalidade da amostra, recorrendo aos procedimentos estatísticos característicos da análise descritiva - frequências absolutas e frequências relativas sob a forma de percentagens relativamente aos critérios observados, bem como a comparação entre os resultados das duas equipas.
- Numa segunda fase, e no sentido de se identificar correlações entre duas variáveis, analisou-se o Método Jogo Ofensivo utilizado mediante i) a zona de recuperação de posse de bola ii) a forma de fim da Sequência Ofensiva e iii) a reação do adversário à perda de posse de bola. A fim de averiguar se as diferenças encontradas têm significado estatístico, aplica-se a prova binomial, sendo que, se o valor de Z encontrado for maior ou igual a 1,96, existe a probabilidade de haver uma transição excitatória entre as condutas, enquanto se o valor de Z for inferior a -1,96, a relação entre as condutas é inibitória (Anguera, 1990).
- Por último, com o objetivo de detetar padrões sequenciais de conduta, recorreremos à análise sequencial onde, a partir da técnica de retardos ou transições, é possível realçar configurações mais ou menos estáveis, ou seja, detetar padrões de conduta (Anguera, 1992) mediante a avaliação da probabilidade estatística das diversas condutas consideradas se relacionarem de forma prospetiva ou retrospectiva com uma determinada conduta critério.

Esse cálculo torna possível, para cada retardo, conhecer quais as condutas em que a probabilidade condicional supera a incondicional, o que significa que existe uma probabilidade estatística superior ao acaso de estarem associadas (Oliveira, Campaniço & Anguera, 2001).

Com este intuito construímos a tabela 33 que será apresentada no subcapítulo análise sequencial do trabalho, na qual são definidas as condutas critério e as condutas objeto para análise prospetiva, retrospectiva e retrospectiva-prospetiva.

3.1. Caracterização do Jogo

No presente capítulo irão ser apresentadas as frequências absolutas e relativas das sequências ofensivas obtidas para cada uma das categorias definidas na caracterização do jogo, como o tempo de jogo (tabela 14), o nível do adversário (tabela 15) e o resultado momentâneo (tabela 16).

Tabela 14 - Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Tempo de Jogo (Valores absolutos e percentuais).

Tempo de Jogo				
	SCP A		SCP B	
1p15	38	17,59%	37	18,41%
1p30	36	16,67%	33	16,42%
1p45	28	12,96%	36	17,91%
2p15	42	19,44%	32	15,92%
2p30	33	15,28%	36	17,91%
2p45	39	18,06%	27	13,43%
Total	216	100,00%	201	100,00%

No que concerne ao registo de sequências ofensivas observadas mediante o tempo de jogo decorrido, este foi dividido em seis períodos, não se registando diferenças relevantes entre as sequências ofensivas observadas nos diferentes períodos. No caso do SCP A variaram entre 13,43% no último período e os 18,41% no início do jogo. No caso do SCP B os valores obtidos situam-se entre 12,44% no final da 1ª Parte e 19,44% no início da 2ª Parte do jogo.

Tabela 15 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Nível do Adversário (Valores absolutos e percentuais).

Nível do Adversário				
	SCP A		SCP B	
OpFo	119	55,09%	109	54,23%
OpFr	97	44,91%	92	45,77%
Total	216	100,00%	201	100,00%

No que diz respeito à categoria “Nível do Adversário”, o facto da amostra escolhida corresponder a 4 jogos contra opositor forte e quatro jogos contra opositor fraco levou a que os valores das sequências ofensivas observadas para cada critério se situassem próximos dos 50%.

Tabela 16 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Resultado Momentâneo (Valores absolutos e percentuais).

Resultado Momentâneo				
	SCP A		SCP B	
G	48	22,22%	43	21,39%
G0	139	64,35%	119	59,20%
P1	29	13,43%	39	19,40%
Total	216	100,00%	201	100,00%

Relativamente à categoria “Resultado Momentâneo” a principal diferença encontrada entre as duas equipas da amostra foi detetada ao nível das Sequências Ofensivas registadas quando a equipa em estudo estava a perder, onde a equipa principal do SCP regista apenas 13,43% de sequências ofensivas a perder enquanto a equipa B do SCP regista 19,40%.

A divergência de valores observada poderá dever-se ao menor equilíbrio no campeonato da 1ª Liga onde a diferença de valor da equipa principal do SCP A para com os seus adversários leva a que se encontre em desvantagem menos vezes do que a equipa B do SCP B no seu campeonato correspondente.

3.2. Início do Processo Ofensivo

Relativamente ao início do processo ofensivo observámos três critérios distintos, que apresentamos neste subcapítulo, no qual procuramos compreender a forma como as equipas observadas recuperaram a posse de bola uma vez que, como afirma Castelo (1996), as circunstâncias em que uma equipa recupera a posse de bola influenciam a forma como a sequência ofensiva termina.

3.2.1. Caracterização da Zona de Recuperação da Posse de Bola

Ao analisarmos os dados da tabela 17 verificamos que a zona do campo na qual registámos valores mais elevados para a recuperação de posse de bola é o setor médio defensivo para ambas as equipas observadas, com a equipa principal do SCP a apresentar um valor de 39,35% e a sua equipa B com 41,79%. Estes valores vão ao encontro de diversos estudos realizados nos últimos anos nos quais foram utilizadas diferentes amostras e se tem verificado que a maioria das recuperações de posse de bola acontece no meio campo defensivo (Andrade, 2010; Barros, 2002; Costa, 2010; Falcão, 2014; Fonseca, 2012; Manarte, 2009).

Tabela 17 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Zona de Recuperação de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais).

Zona de Recuperação de Posse de Bola				
	SCP A		SCP B	
SD	29	13,43%	40	19,90%
SMD	85	39,35%	84	41,79%
SM	65	30,09%	52	25,87%
SMO	35	16,20%	23	11,44%
SO	2	0,93%	2	1,00%
Total	216	100,00%	201	100,00%

O sector médio é a zona do campo onde existe maior aglomeração de jogadores o que permite e potencia mais situações de recuperação de posse de bola. Pelo facto de estar longe das linhas que delimitam o campo diminui as probabilidades da bola sair do terreno de jogo, permitindo que a recuperação de bola aconteça de forma dinâmica. Não obstante, temos consciência que as equipas, na sua maioria, procuram impedir que os seus adversários ganhem vantagem nas zonas próximas da sua baliza, ou seja, no setor médio e médio defensivo.

Na entrevista realizada ao treinador da equipa B do SCP verificamos que a sua equipa se baseia numa *“boa organização defensiva”* o que nos leva a concluir que procure a recuperação de bola em setores mais recuados.

As principais diferenças observadas entre as duas equipas surgem na quantidade de situações de recuperação de bola no setor defensivo no qual a equipa B do SCP apresentou valores de 19,90% perante 13,43% da sua equipa principal, e no setor médio e setor médio ofensivo nos quais verificamos que a equipa principal do SCP apresentou, respetivamente, valores de 30,09% e 16,20%, perante 25,87% e 11,44% da sua equipa B. Estes resultados demonstram que a equipa principal do SCP recupera a bola e conseqüentemente inicia o seu processo ofensivo em setores mais ofensivos do campo.

Alguns estudos realizados nos últimos anos referem que a recuperação de posse de bola em zonas ofensivas aumenta as hipóteses de finalização (Costa, 2005; Laranjeira, 2009). Analisando a zona onde a equipa principal do SCP recupera a posse de bola podemos então concluir que, comparativamente à sua equipa B, tem mais possibilidades de ter sequências ofensivas com finalização. O facto da equipa principal apresentar uma maior diferença de valor perante os seus adversários na 1ª Liga, comparativamente ao maior equilíbrio na 2ª Liga, pode

levar a que utilize como posicionamento defensivo um bloco mais alto relativamente à equipa B do SCP, o que leva a recuperações de bola em setores mais ofensivos.

3.2.2. Interação no Centro de Jogo no Momento da Recuperação de Posse de Bola

No que concerne ao critério “Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola” verificamos, na tabela 18, que as equipas observadas apresentam um maior número de recuperações de posse de bola quando no centro de jogo os seus jogadores estão numa situação de igualdade ou superioridade relativa. A equipa principal apresenta valores semelhantes para as duas categorias igualdade e superioridade relativa com 37,96% e 39,82%, respetivamente. Já a equipa B apresenta uma maior diferença entre as categorias referidas com 30,85% em situação de igualdade numérica no centro de jogo e 49,25% na condição de superioridade relativa.

Tabela 18 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Interação no Centro de Jogo no Momento de Recuperação de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais).

Interação no Centro de Jogo no momento de recuperação de posse de bola				
	SCP A		SCP B	
Ia	0	0,00%	0	0,00%
IQa	0	0,00%	0	0,00%
Ir	8	3,70%	11	5,47%
Ig	82	37,96%	62	30,85%
Sr	86	39,82%	99	49,25%
SQa	31	14,35%	21	10,45%
Sa	9	4,17%	8	3,98%
Total	216	100,00%	201	100,00%

Uma possível explicação para a diferença encontrada nos resultados entre as duas equipas observadas poderá estar relacionada com o facto da equipa principal do SCP recuperar a bola em setores mais ofensivos do campo, onde existem menos vezes situações de superioridade numérica no centro de jogo, ao contrário da equipa B que, ao recuperar a posse de bola mais vezes no seu setor defensivo, apresenta mais vezes a situação de superioridade numérica no centro de jogo.

Os resultados apresentados são congruentes com estudos recentes nos quais se concluiu que, relativamente à relação numérica no centro de jogo, as recuperações de bola

foram realizadas substancialmente com a defesa em situações de superioridade numérica no centro de jogo (Gréhaigne, 2002; Nascimento, 2008; Andrade, 2010; Barbosa, 2014).

Os resultados a que chegámos confirmam, ainda, os princípios específicos de jogo defendidos por Queirós, de recusar a inferioridade numérica, evitar a igualdade numérica e procurar a superioridade numérica, sugerindo que devemos aumentar o número de jogadores e conseqüentemente a pressão na zona da bola, aumentando o constrangimento do espaço de jogo e limitando as opções ao adversário, dificultando-lhe a tomada de decisão e assim aumentando a probabilidade de recuperar a posse de bola nessa zona ou noutras zonas como consequência de tomadas de decisão erradas da equipa adversária.

3.2.3. Recuperação da Posse de Bola

Analisando os dados da tabela 19 verificamos que relativamente ao critério “recuperação da posse de bola”, ambas as equipas observadas recuperaram a posse de bola mais vezes por desarme com 50,93% para a equipa principal e 56,22% para a equipa B do SCP. Ainda assim, os valores para a situação de desarme e intercepção não apresentam diferenças relevantes.

Tabela 19 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Recuperação de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais).

Recuperação da Posse de Bola				
	SCP A		SCP B	
RBI	106	49,07%	88	43,78%
RBD	110	50,93%	113	56,22%
Total	216	100,00%	201	100,00%

Os estudos encontrados na literatura, na sua maioria analisam a recuperação de posse de bola com mais variáveis, tornando assim difícil o enquadramento de alguns dados do nosso estudo, no qual registamos as sequências ofensivas a partir do desarme ou intercepção, relativamente a algumas conclusões desses autores. Ainda assim, verificamos que diferentes autores concluíram que o desarme e a intercepção são as formas mais frequentes de recuperação de posse de bola (Andrade, 2010; Costa, 2010; Gréhaigne et. al., 2002; Nascimento, 2008; Silva, 2007).

Falcão (2014) verificou que o tipo de recuperação mais utilizada pelas três equipas por ele observadas (Real Madrid, Manchester City e Juventus) foi a intercepção. No presente

trabalho tal facto não se verifica ainda assim, a semelhança de valores entre os resultados do nosso estudo não nos permite que se tirem conclusões relativamente às ideias ou princípios de jogo das duas equipas no que concerne ao desarme ou intercepção como forma preferencial de recuperação de posse de bola.

Não obstante, podemos deduzir que o facto da equipa B do SCP recuperar mais vezes a posse de bola em situação de superioridade numérica no centro de jogo e em zonas mais defensivas, onde a disputa pela posse de bola assume maior importância, tem como consequência que essa mesma recuperação de posse de bola aconteça mais vezes através de desarme. Podemos ainda analisar os valores através de questões técnicas, ou seja, a recuperação de bola por intercepção requer antecipação, ou seja, uma atitude pro ativa do defensor, o que lhe exige uma leitura de jogo mais aprimorada, sendo algo que jogadores mais experientes e/ou com maior qualidade façam com mais regularidade. Este fator poderá explicar o facto da equipa principal apresentar valores para intercepção mais elevados que a sua equipa B.

Relativamente ao início do processo ofensivo a entrevista efetuada ao treinador da equipa B do SCP vem confirmar os resultados que observamos. No que concerne à zona do campo onde se realizam mais recuperações de posse de bola João de Deus refere que *“a equipa B do SCP era uma equipa de transição, que primava por ter uma organização defensiva muito forte”* o que nos leva a crer que se preocupava em defender em bloco médio/baixo.

João de Deus refere ainda que procuravam recuperar a bola quando *“se geravam situações de 1x1”* o que ajuda a explicar o facto da equipa B apresentar uma maior percentagem para recuperações de bola através do desarme em contraponto com a intercepção. Este aspeto ajuda também a perceber a relação numérica no centro de jogo no início do processo ofensivo onde a igualdade e superioridade relativa são as situações mais vezes observadas. Atendendo a que a equipa procurava uma organização em bloco baixo, a recuperação de posse de bola nesses momentos geraria, na maior parte das vezes, superioridade numérica no centro de jogo.

3.3. Desenvolvimento do Processo Ofensivo

No que concerne ao desenvolvimento do processo ofensivo, observámos cinco critérios distintos, que apresentamos neste subcapítulo, e a partir dos quais tentamos compreender como os adversários reagiram a perda de posse de bola e quais as atitudes

técnicas desenvolvidas pelas equipas observadas após recuperarem a posse de bola, assim como qual o método de jogo ofensivo utilizado.

3.3.1. Reação do Adversário à Perda de Posse de Bola

Ao analisarmos a tabela 20 observamos que, quanto ao critério “reação do adversário à perda de bola”, verificaram-se valores muito semelhantes para os adversários das duas equipas observadas. A recuperação intensiva foi o critério que registou os valores mais elevados, 50,93% e 53,73% para a equipa principal e equipa B, respetivamente. A diferença entre as duas equipas registou-se no caso da recuperação em pressing na qual os adversários da equipa principal do SCP apresentaram valores de 5,09% das vezes, enquanto os adversários da sua equipa B apenas por 2,99% das vezes reagiram à perda de bola de forma pressionante.

Tabela 20 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Reação do Adversário à perda de Posse de Bola (Valores absolutos e percentuais).

Reação do Adversário à perda de posse de bola				
	SCP A		SCP B	
RecInt	110	50,93%	108	53,73%
RecM	95	43,98%	87	43,28%
RecPres	11	5,09%	6	2,99%
Total	216	100,00%	201	100,00%

Podemos procurar explicar estes valores a partir de dois contextos, por um lado, no caso dos adversários da equipa principal do SCP, são na sua maioria equipas de menor valor ainda com a agravante de se encontrarem a jogar na condição de visitante, o que as levava a procurar defender com bloco baixo tendo também como principal preocupação após a perda da posse de bola os seus jogadores ocuparem as suas posições em setores mais recuados.

Por outro lado, no caso da equipa B do SCP, que compete na 2ª liga, a explicação passará mais pelo contexto de campeonato, no qual as equipas, devido ao elevado equilíbrio, utilizam normalmente uma estratégia mais expectante, recuando a linha defensiva após a perda de posse de bola, evitando exporem-se a situações de finalização positiva para os seus adversários.

3.3.2. Forma de Desenvolvimento do Processo Ofensivo

A partir dos dados da tabela 21 é possível verificar que ambas as equipas observadas manifestam valores semelhantes na forma como desenvolvem o seu processo ofensivo após recuperação de posse de bola, apresentando os valores mais elevados para o desenvolvimento

por passe curto com 62,50% para a equipa principal e 61,19% para a equipa B, sendo o desenvolvimento por passe longo e desenvolvimento por condução as formas para o desenvolvimento do processo ofensivo que surgem logo a seguir, em termos de valores observados.

Tabela 21 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Forma de Desenvolvimento do Processo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).

Forma de Desenvolvimento do Processo Ofensivo				
	SCP A		SCP B	
Dpc	135	62,50%	123	61,19%
Dpl	26	12,04%	20	9,95%
Dcd	32	14,82%	32	15,92%
Ddr	0	0,00%	12	5,97%
Ddu	15	6,94%	13	6,47%
Dre	2	0,93%	1	0,50%
Dcz	6	2,78%	0	0,00%
Total	216	100,00%	201	100,00%

Em contraponto, Hughes e Franks (2005) chegaram a conclusões diferentes quando analisaram jogos do Campeonato do Mundo de 1990 e 1994, no qual destacaram a importância do passe longo, afirmando ser este o tipo de passe que mais situações de finalização criaram. Este tipo de ação vai ao encontro do que Garganta (1997) também defendia quando afirmava que um passe longo pode induzir desequilíbrios na estabilidade defesa / ataque e provocar ruturas no sistema defensivo adversário.

Os resultados do nosso estudo são congruentes com diferentes estudos nos quais se concluiu que o passe curto e médio são a ação mais utilizada após recuperação de posse de bola de forma dinâmica (Costa, 2010; Falcão, 2014; Mendes, 2002; Reis, 2004).

Se compararmos os estudos mais recentes com os mais antigos, podemos concluir que se está a verificar uma mudança no paradigma da opção mais utilizada após a recuperação de posse de bola. Atualmente, assistimos como opção primordial a uma forma mais segura de iniciar o processo ofensivo após a recuperação da posse bola, procurando a continuidade da ação através de passes curtos, contrariamente ao apresentado em estudos mais antigos em que o passe longo surgia como a opção mais utilizada e era também defendida por alguns autores. O facto de a equipa que recupera a posse de bola ter, na zona de recuperação da bola, igualdade ou superioridade numérica permite que, através de um jogo de passes curtos e

futebol apoiado, retire a bola da zona de pressão procurando depois criar desequilíbrios noutras zonas.

3.3.3. Direção do Passe

Ao analisarmos os dados da tabela 22, verificamos que as equipas em estudo apresentaram valores semelhantes na forma como desenvolvem o seu processo ofensivo após recuperação de posse de bola, no que diz respeito à direção do passe. O tipo de passe mais utilizado é o passe para a frente, no qual a equipa principal apresenta valores de 36,08% e a equipa B valores de 46,85%, e ainda o passe diagonal frente com 33,54% para a equipa principal e 26,57% para a equipa B. Apesar da diferença de valores encontrados quando analisados os critérios de forma isolada, se estes forem analisados em conjunto, tendo em conta que o passe para a frente ou diagonal frente se considera um passe com intenção ofensiva, as diferenças entre as duas equipas dissipam-se, apresentando a equipa principal do SCP 69,62% e a equipa B 73,42%.

Tabela 22 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Tipo de Passe (Valores absolutos e percentuais).

Direção de Passe				
	SCP A		SCP B	
PPf	57	36,08%	67	46,85%
PPt	17	10,76%	17	11,89%
PPI	27	17,09%	14	9,79%
Pdf	53	33,54%	38	26,57%
Pdt	4	2,53%	7	4,90%
Total	158	100,00%	143	100,00%

Os resultados apresentados anteriormente levam-nos a concluir que tanto a equipa principal do SCP como a sua equipa B, procuravam, após a recuperação de posse de bola de forma dinâmica, progredir no terreno de jogo, aproveitando os desequilíbrios momentâneos na equipa adversária

3.3.4. Altura do Passe

Relativamente à altura do passe, os dados da tabela 23 mostram que os valores entre as equipas são semelhantes. O passe raso é o mais utilizado por ambas as equipas com valores de 79,11% e 83,92% para a equipa principal e equipa B, respetivamente. Estes valores são expectáveis após verificarmos que o passe curto e médio apresenta valores muito mais

elevados que o passe longo, uma vez que o passe curto e médio, sendo de curta distância é efetuado maioritariamente com a bola junto ao solo.

Tabela 23 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério o critério - Altura do Passe (Valores absolutos e percentuais).

Altura do Passe				
	SCP A		SCP B	
Pr	125	79,11%	120	83,92%
Pma	14	8,86%	8	5,59%
Pa	19	12,03%	15	10,49%
Total	158	100,00%	143	100,00%

Numa análise conjunta entre os dois critérios apresentados anteriormente verificamos que os resultados a que chegámos estão de acordo com diversos estudos nos quais se concluiu que o passe para a frente e rasteiro é o primeiro passe efetuado após a recuperação de posse de bola (Castelo, 1994; Garganta, 1997; Mendes, 2002; Reis, 2004; Silva, 2007; Nascimento, 2008; Andrade, 2010).

3.3.5. Método de Jogo Ofensivo

A tabela 24 mostra-nos que o método de jogo ofensivo mais utilizado pelas equipas observadas é o ataque rápido com valores de 59,26% para a equipa principal do SCP e 48,76% para a equipa B. A maior diferença observada entre os métodos de jogo ofensivos utilizados pelas duas equipas surge no contra-ataque, utilizado pela equipa principal apenas em 8,80% das sequências ofensivas e 25,37% pela equipa B.

Se considerarmos também os métodos de jogo ofensivos compostos, verificamos que a equipa principal utiliza o ataque rápido em mais 15,21% das sequências ofensivas registadas, uma vez que encontramos este método de jogo ofensivo, no ataque rápido para posicional, e no ataque posicional para rápido, ou seja, o ataque rápido está presente em 74,54% das sequências ofensivas da equipa principal do SCP. Efetuando uma análise semelhante no caso da equipa B do SCP encontramos mais 12,44% de sequências ofensivas com características do ataque rápido, perfazendo assim um total de 61,2% de sequências ofensivas que utilizaram o método de jogos ofensivo ataque rápido.

Tabela 24 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério o critério - Método de Jogo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).

Método de Jogo Ofensivo				
	SCP A		SCP B	
CA tq	19	8,80%	51	25,37%
Atq R	128	59,26%	98	48,76%
Atq P	34	15,74%	25	12,44%
CA tq P	2	0,93%	2	1,00%
Atq RP	17	7,87%	10	4,98%
Atq PR	16	7,41%	15	7,46%
Total	216	100,00%	201	100,00%

Verificamos assim que o ataque rápido é claramente o método de jogo ofensivo preferencial para ambas as equipas observadas, mas devemos ressaltar a diferença entre ambas na utilização do contra-ataque. A equipa B do SCP utiliza este método de jogo ofensivo em mais do triplo das sequências ofensivas observadas, quando comparado com a sua equipa principal. Este facto poderá resultar da equipa B recuperar mais vezes a posse de bola no setor defensivo, o que potencia a utilização do contra-ataque. Estes dados são corroborados pelo que referiu o treinador João de Deus na entrevista que realizámos e na qual afirma que *“com jogadores como Gelson, Ousmane Dramé, Bakary Sako ou Matheus, que são todos jogadores muito rápidos, aproveitávamos essas características e procurávamos sempre velocidade máxima na transição”*.

Relativamente aos métodos de jogo ofensivos mais utilizados, encontramos estudos com resultados bastante díspares, se por um lado encontramos resultados que demonstram que o ataque rápido é o método de jogo ofensivo mais utilizado, seguido pelo ataque posicional e contra-ataque (Costa, 2010), por outro, Manarte (2009), analisou a equipa da Espanha no Campeonato do Mundo de 2008 e concluiu que o método de jogo ofensivo mais utilizado foi ataque posicional, seguido de ataque rápido e contra-ataque. Consideramos que nesta categoria o nível da equipa observada, a competição ou contexto no qual se realiza a observação tem elevada influência nos resultados, derivando, então, em estudos conclusões variáveis.

3.4. Final do Processo Ofensivo

Relativamente ao final do processo ofensivo, foram observados dois critérios distintos, que apresentamos neste subcapítulo, nos quais registamos de que forma e em que zona do campo terminou o processo ofensivo.

3.4.1. Final do Processo Ofensivo

Relativamente ao critério “final do processo ofensivo”, ao analisarmos os dados da tabela 25, encontramos diferenças entre as duas equipas quando se observam as categorias “final do processo ofensivo com / sem eficácia”, nas quais a equipa principal do SCP apresentou valores mais elevados para o final do processo ofensivo com eficácia (63,89%) revelando então um maior sucesso ofensivo quando comparado com a sua equipa B (51,25%).

Tabela 25 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Final do Processo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).

		Final do Processo Ofensivo					
		SCP A			SCP B		
Final do Processo Ofensivo com Eficácia	Fgl	7	3,24%	63,89%	5	2,49%	51,25%
	Frr	27	12,50%		25	12,44%	
	Fso	44	20,37%		37	18,41%	
	Fgpa	60	27,78%		36	17,91%	
Final do Processo Ofensivo sem Eficácia	Fbad	57	26,39%	36,11%	75	37,31%	48,75%
	Flj	21	9,72%		23	11,44%	
Total		216	100,00%		201	100,00%	

Os resultados apresentados anteriormente são expeáveis, se tivermos em consideração que a equipa principal do SCP recupera a posse de bola em setores mais ofensivos comparativamente à sua equipa B, indo ao encontro de estudos recentes nos quais se conclui que a recuperação de posse de bola em zonas ofensivas aumenta as hipóteses de finalização (Costa, 2005; Laranjeira, 2009). O facto da equipa principal do SCP ter uma maior diferença de valor perante os seus adversários na 1ª Liga, comparativamente ao maior equilíbrio na 2ª Liga, poderá contribuir igualmente para que as sequências ofensivas da sua equipa tenham mais sucesso.

Numa análise isolada às categorias observadas, os resultados mais elevados para a equipa principal do SCP são o final do processo ofensivo com passe para a grande área com

27,78% e recuperação de posse de bola pelo adversário com 26,39%. No que concerne à equipa B do SCP encontramos o valor de 18,41% para final do processo ofensivo com sucesso e 17,91% para o passe para a grande área adversária. No caso da equipa B do SCP devemos realçar que o valor mais elevado para o final das sequências ofensivas surge numa categoria para final do processo ofensivo sem eficácia, 37,31% para a recuperação de bola por parte do adversário.

Um estudo recente no qual se observaram os comportamentos efetivados no final do processo apresentou como conclusões que o final da sequencia ofensiva com passe para dentro da grande área e atingir o setor ofensivo com sucesso, foram duas das situações com valores mais elevados. Nesse mesmo estudo o final por remate surge também com valores elevados (Barbosa, 2014) contrariamente ao estudo que aqui apresentamos.

3.4.2. Caraterização da Zona de Final do Processo Ofensivo

Os dados da tabela 26 mostram-nos que relativamente ao critério “zona do final do processo ofensivo”, encontramos resultados semelhantes para ambas as equipas observadas, com os valores mais elevados a registarem-se no setor médio ofensivo com 40,74% e 37,31% e no setor ofensivo com 46,30% e 47,76% para a equipa principal e equipa B, respetivamente.

Tabela 26 – Total das Sequências ofensivas observadas em função do critério - Zona do Final do Processo Ofensivo (Valores absolutos e percentuais).

Caraterização da Zona do Final do Processo Ofensivo				
	SCP A		SCP B	
SD	0	0,00%	0	0,00%
SMD	5	2,31%	4	1,99%
SM	23	10,65%	26	12,94%
SMO	88	40,74%	75	37,31%
SO	100	46,30%	96	47,76%
Total	216	100,00%	201	100,00%

Estes valores são congruentes com diversos estudos realizados nos últimos anos, os quais concluíram que as sequências ofensivas terminam maioritariamente no setor ofensivo e médio ofensivo (Fernandes, 2013; Laranjeira, 2009; Ramos 2011).

3.5. Análise do Método Jogo Ofensivo utilizado em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola

Dados já apresentados no trabalho mostram que a equipa principal do SCP utiliza o ataque rápido como método de jogo ofensivo preferencial, esta circunstância verifica-se principalmente quando recupera a bola no setor médio onde, aplicando a prova binomial (tabela 27), encontramos uma relação com significado estatístico. Situação semelhante foi observada relativamente à utilização do contra-ataque, com a diferença deste método de jogo ofensivo ser o escolhido nas situações em que a recuperação de bola aconteceu no setor defensivo e médio defensivo.

Observamos ainda outra correlação no método de jogo ofensivo contra-ataque passando para ataque posicional, nas sequências ofensivas em que a recuperação de posse de bola aconteceu no setor medio defensivo, o que demonstra alguma tendência da equipa principal do SCP para a utilização do contra-ataque quando a recuperação de posse de bola acontece em setores mais recuados.

Analisando as correlações que inibem outras condutas, verificamos que a recuperação de posse de bola no setor médio ofensivo é inibidor da utilização do método de jogo ofensivo contra-ataque tal como acontece relativamente ao ataque rápido quando a recuperação de posse de bola acontece no setor defensivo.

Tabela 27 – Caracterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas da equipa principal do SCP (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola.

Método de Jogo Ofensivo em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola - SCP A						
	CAAtq	AtqR	AtqP	CAAtqP	AtqRP	AtqPR
SD	1,98	-2,51	0,79	-0,56	1,27	0,65
SMD	1,98	-1,24	-1,67	2,01	1,19	0,91
SM	-1,42	2,05	1,13	-0,93	-1,72	-1,03
SMO	-2,01	1,6	0,25	-0,62	-0,52	-0,42
SO	-0,44	1,18	-0,61	-0,14	-0,42	-0,4

A equipa B do SCP utiliza como métodos de jogo preferenciais o ataque rápido logo seguido do contra-ataque. Relativamente a correlações com significado estatístico foi identificada a recuperação de posse de bola no setor defensivo como comportamento excitatório do contra-ataque e inibidor do ataque posicional passando para rápido, como se pode verificar na tabela 28.

Em contrapartida observamos como fator inibidor do contra-ataque a recuperação de posse de bola nos setores médio e médio ofensivo. A recuperação de bola no setor médio ofensivo potencia a utilização do ataque rápido assim como a recuperação de posse de bola no setor médio defensivo potencia a utilização do ataque posicional para ataque rápido no entanto ser realçar que neste caso são valores absolutos muito baixos.

Tabela 28 – Caracterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas da equipa B do SCP (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola.

Método de Jogo Ofensivo em função da Zona de Recuperação de Posse de Bola - SCP B						
	CA tq	AtqR	AtqP	CA tqP	AtqRP	AtqPR
SD	3,59	-1,24	-1,06	1,07	-0,8	-2,01
SMD	0,88	-1,42	-0,63	-1,2	0,54	2,03
SM	-2,29	1,18	1,24	0,78	-0,43	0,07
SMO	-2,46	1,98	0,76	-0,51	0,87	-0,6
SO	-0,83	1,46	-0,54	-0,14	-0,33	-0,4

Analisando os resultados e correlações encontrados para as duas equipas, verificamos que ambas se caracterizam pela primazia de escolha do contra-ataque quando o início do processo ofensivo acontece no setor defensivo e setor médio defensivo, sendo substituído pelo ataque rápido nos setores mais adiantados. No caso da equipa do SCP B encontramos uma seleção do ataque rápido com maior incidência nos setores mais avançados.

A entrevista efetuada ao treinador João de Deus relativamente à equipa B do SCP ajuda-nos a confirmar os dados apresentados uma vez que segundo o treinador a equipa procurava recuperar a bola em setores recuados através de uma “*organização defensiva muito forte*” procurando depois “*explorar a transição onde o adversário apresentasse mais debilidades e aproveitando as características dos jogadores rápidos da equipa*”.

Os resultados encontrados no nosso estudo são corroborados por estudos recentes como o de Laranjeira (2009) em que se verificou que um jogo mais direto era utilizado quando a bola era recuperada no seu setor defensivo.

No entanto, no estudo efetuado por Barbosa (2014) verificou-se que o método de jogo ofensivo ataque posicional e ataque rápido são selecionados de forma semelhante pelas equipas do Real Madrid e Inter de Milão independentemente da zona em que a bola é recuperada. Situação diferente acontece para o contra-ataque que é ativado de forma superior quando a bola é recuperada em zonas mais defensivas.

Consideramos que a seleção do método de jogo ofensivo varia com base em inúmeras variáveis, desde o modelo de jogo que o treinador procura impor na sua equipa, a capacidade dos jogadores o porem em prática, o valor relativo da equipa no seio da competição ou o contexto do campeonato ou torneio. Apesar dos dados que apresentamos anteriormente verifica-se que no futebol a maior percentagem de golos ou eficácia ofensiva acontece quando se consegue aproveitar os desequilíbrios das equipas adversárias (Castelo, 1996), ou seja, aproveitar o momento em que a equipa está a reorientar comportamentos mentais e físicos, passando do ataque para a defesa. Assim, torna-se lógico que após a recuperação de posse de bola por interceção ou desarme se procure atacar a baliza adversária de forma rápida (ataque rápido ou contra-ataque) aumentando assim as probabilidades de encontrar o adversário desequilibrado.

3.6. Análise da forma de Fim da Sequência Ofensiva em função do Método de Jogo Ofensivo

Com base na tabela 29, analisando o grau de sucesso das sequências ofensivas da equipa principal do SCP verificamos que o método de jogo ofensivo ataque rápido ativa um final da sequência ofensiva com sucesso, revelando-se inibidor de situações de perda de bola para o adversário.

Encontramos, também, uma correlação para as sequências ofensivas que terminam com recuperação de posse de bola pelo adversário, ou seja, terminam sem sucesso, quando o método de jogo ofensivo utilizado é o ataque posicional ou ataque rápido passando para ataque posicional, o que nos leva a concluir que a equipa principal do SCP tem mais sucesso nas suas sequências ofensivas quando utiliza o método de jogo ofensivo ataque rápido. A equipa principal do SCP garante mais eficácia nas suas sequências ofensivas recorrendo a um futebol com ritmo elevado e desmarcações de rutura constantes, procurando constantemente criar desequilíbrios no seu adversário.

Se fizermos a nossa análise cingindo-nos a sequências ofensivas com e sem sucesso detetamos a existência de uma correlação entre o ataque rápido e as sequências ofensivas que terminam com sucesso. Nos métodos de jogo ofensivos com características de ataque posicional encontramos uma correlação de insucesso nas sequências ofensivas.

Tabela 29 – Caracterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Fim da Sequência Ofensiva.

Fim da Sequência Ofensiva em função do Método de Jogo Ofensivo – SCP A							
	Fgl	Frr	Fso	Fbad	Flj	Final do PO com Sucesso	Final do PO sem Sucesso
CAAtq	0,52	0,45	0,41	-1,1	0,12	0,93	-0,93
AtqR	1,45	0,84	2,04	-3,07	-0,68	3,24	-3,24
AtqP	-1,16	-1,27	-1,63	3,4	-0,19	-3,00	3,00
CAAtqP	-0,26	-0,54	0,05	-0,85	1,93	-0,41	0,41
AtqRP	-0,79	0,67	-2,62	3,16	-0,56	-2,56	2,56
AtqPR	-0,76	-0,79	0,67	-0,72	1,27	-0,12	0,12

Relativamente à equipa B do SCP, tal como exposto na tabela 30, encontramos apenas uma correlação nas suas sequências ofensivas, observamos então que o método de jogo ofensivo contra-ataque ativa a conduta final do processo ofensivo com golo. Os restantes métodos de jogo ofensivos da equipa B do SCP não revelam nenhuma correlação quando relacionados com a forma de fim da sequência ofensiva.

Tabela 30 – Caracterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Fim da Sequência Ofensiva.

Fim da Sequência Ofensiva em função do Método de Jogo Ofensivo – SCP B							
	Fgl	Frr	Fso	Fbad	Flj	Final do PO com Sucesso	Final do PO sem Sucesso
CAAtq	2,84	0,32	-0,51	-1,02	0,59	0,61	-0,61
AtqR	-1,3	-0,08	-0,47	1,59	-0,98	-0,91	0,91
AtqP	-0,85	-0,07	-0,04	-0,59	1,44	-0,35	0,35
CAAtqP	-0,23	-0,54	0,4	0,37	-0,51	-0,04	0,04
AtqRP	-0,52	-0,24	1,6	-1,16	-0,15	1,22	-1,22
AtqPR	-0,64	0,11	0,31	0,22	-0,6	0,17	-0,17

Estudos recentes efetuados por diversos autores (Fernandes, 2013; Laranjeira, 2009; Lopes, 2007; Nascimento, 2008; Ramos, 2007; Ramos, 2011), em que foram analisados os métodos de jogo ofensivos que mais situações de finalização positivas criam em diversas competições (estudos com jogos do Chelsea FC, Seleção Espanhola, do Manchester United ou ainda o Mundial de 2010) indicam o contra-ataque e ataque rápido como a forma de criar mais situações de finalização.

Os dados do presente estudo parecem demonstrar que as equipas procuram ser fortes e rápidas nas suas transições após a recuperação de posse de bola, procurando aproveitar os desequilíbrios das equipas adversárias no momento da perda de posse de bola, corroborando o que referem os estudos dos diversos autores referenciados no parágrafo anterior.

3.7. Análise do MJO utilizado mediante a reação do adversário à perda de posse de bola

Analisando os dados da tabela 31, no que à equipa principal do SCP diz respeito, verificamos que ao analisarmos a relação entre a reação à perda de posse de bola do adversário e o método de jogo ofensivo escolhido não se verifica a existência de valores em que a probabilidade condicional supera a incondicional, o que significa que não existe uma probabilidade estatística superior ao acaso, de estarem associadas.

Tabela 31 – Caracterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Reação do Adversário à Perda de Posse de Bola.

Método de Jogo Ofensivo em função do Tipo de Reação do Adversário à Perda de Posse de Bola – SCP A						
	CAAtq	AtqR	AtqP	CAAtqP	AtqRP	AtqPR
RecInt	0,64	0,23	-0,49	-0,03	-1,85	1,48
RecM	-0,17	-0,92	0,77	0,17	1,79	-1,07
RecPres	-1,06	1,56	-0,62	-0,33	0,15	-0,96

Relativamente à equipa B do SCP observamos através dos resultados da tabela 32, que a recuperação intensiva do adversário é excitatória do método de jogo ofensivo contra-ataque, sendo no entanto inibidora do ataque rápido. Encontramos ainda outra correlação, podemos verificar que encontramos características do ataque rápido quando o adversário opta por recuperação mista.

Tabela 32 – Caracterização dos parâmetros estruturais das sequências ofensivas (valores ajustados binomiais de Z) para o critério - Método de Jogo Ofensivo em função do critério – Reação do Adversário à Perda de Posse de Bola.

Método de Jogo Ofensivo em função do Tipo de Reação do Adversário à Perda de Posse de Bola – SCP B						
	CAAtq	AtqR	AtqP	CAAtqP	AtqRP	AtqPR
RecInt	2,14	-2,45	0,24	1,32	-0,24	0,51
RecM	-1,66	1,97	-0,35	-1,24	0,44	-0,27
RecPres	-1,45	1,72	0,32	-0,25	-0,57	-0,71

Não conseguimos encontrar na literatura estudos que associassem os indicadores do método de jogo ofensivo com a forma de reação do adversário à perda de posse de bola no entanto, procurámos através da entrevista efetuada, entender os valores apresentados nas tabelas acima. João de Deus, sobre a influência que a reação do adversário à perda de posse de bola poderia ter no jogo da sua equipa afirma que *“a partir do momento em que recuperávamos a posse de bola era o nosso jogo, tirávamos a bola da zona de pressão ou procurando logo o corredor lateral ou pela retaguarda apenas o tempo necessário para que os corredores laterais funcionassem”*. Através das suas palavras podemos então inferir que a sua equipa não alterava a forma de jogar em função da reação do adversário à perda de bola, procurando sempre jogar com velocidade. Ainda assim, face aos valores encontrados, expostos na tabela 32, verificamos que a recuperação intensiva do adversário inibia a utilização do ataque rápido por parte da equipa B do SCP.

Relativamente ao facto da equipa principal do SCP não apresentar correlações relacionadas com a forma como o adversário reagia à perda de posse de bola poderá advir à semelhança da equipa B, do facto da equipa após recuperar a posse de bola procurar colocar as suas ideias em prática, tomando a iniciativa do jogo e não o fazer depender da forma de jogar do adversário.

3.8. Análise Sequencial

Apresentamos, de seguida, os padrões de jogo encontrados mediante o recurso à técnica de análise sequencial, na qual procurámos identificar as transições conducturais que resultam da observação das equipas em jogo, podendo ser identificadas em dois sentidos: i) prospetiva – quando se analisam os retardos negativos, ou seja, as condutas que levam à conduta critério; ii) retrospectiva – quando se analisam os retardos positivos, ou seja, condutas que surgem até chegar à conduta critério.

A tabela 33 apresenta as diferentes análises que foram efetuadas (prospetiva, retrospectiva e retrospectiva-prospetiva) partindo das condutas critério início, desenvolvimento ou final do processo ofensivo, e a partir das quais apurámos a existência de padrões sequenciais de conduta, em que se verifica que a probabilidade condicional supera a incondicional, o que significa que existe uma probabilidade estatística superior ao acaso de estarem associadas (Oliveira et al, 2001).

Tabela 33 – Perspetivas prospetiva, retrospectiva e retrospectiva-prospetiva utilizadas para a análise sequencial de retardos, tendo como condutas critério o catálogo de condutas que fazem parte do processo ofensivo (Início, Desenvolvimento e Final).

Condutas Critério	Condutas Objeto		
	Análise Sequencial Prospetiva	Análise Sequencial Retrospectiva	Análise Sequencial Prospetiva e Retrospectiva
Condutas de Início do Processo Ofensivo			
Recuperação da posse de bola RBD; RBI.	<p>Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola Ia; IQa; Ir; Ig; Sr; SQa; Sa.</p> <p>Caraterização da zona de recuperação de posse de bola SD; SMD; SM; SMO; SO.</p> <p>Reação do adversário à perda de posse de bola RecInt; RecM; RecPres.</p> <p>Forma de desenvolvimento do processo ofensivo Dpc; Dpl; Dcd; Ddr; Ddu; Dre; Dcz.</p> <p>Método de jogo ofensivo CAAtq; AtqR; AtqP; CAAtqP; AtqRP; AtqPR.</p> <p>Caraterização da zona de final do processo ofensivo SD; SMD; SM; SMO; SO.</p> <p>Final do processo ofensivo Fgl; Frr; Fso; Fbad; Flj.</p>		
Condutas de Desenvolvimento do Processo Ofensivo			
Forma de desenvolvimento do processo ofensivo Dpc; Dpl; Dcd; Ddr; Ddu; Dre; Dcz			<p>Recuperação da posse de bola RBD; RBI</p> <p>Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola Ia; IQa; Ir; Ig; Sr; SQa; Sa</p> <p>Caraterização da zona de recuperação de posse de bola SD; SMD; SM; SMO; SO</p> <p>Reação do adversário à perda de posse de bola RecInt; RecM; RecPres</p> <p>Método de jogo ofensivo CAAtq; AtqR; AtqP; CAAtqP; AtqRP; AtqPR</p> <p>Caraterização da zona de final do processo ofensivo SD; SMD; SM; SMO; SO</p> <p>Final do processo ofensivo Fgl; Frr; Fso; Fbad; Flj</p>

Condutas de Final do Processo Ofensivo			
Final do processo ofensivo Fgl; Frr; Fso; Fbad; Flj		Recuperação da posse de bola RBD; RBI Interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola Ia; IQa; Ir; Ig; Sr; SQa; Sa Caraterização da zona de recuperação de posse de bola SD; SMD; SM; SMO; SO Reação do adversário à perda de posse de bola RecInt; RecM; RecPres Forma de desenvolvimento do processo ofensivo Dpc; Dpl; Dcd; Ddr; Ddu; Dre; Dcz Método de jogo ofensivo CAAtq; AtqR; AtqP; CAAtqP; AtqRP; AtqPR Caraterização da zona de final do processo ofensivo SD; SMD; SM; SMO; SO	

3.8.1. Início do Processo Ofensivo

Relativamente ao início do processo ofensivo podemos verificar, com base nos resultados apresentados na tabela 34, que na equipa principal do SCP o início do processo ofensivo por interceção acontece numa relação numérica de superioridade relativa e no setor defensivo. Esta situação é expetável numa zona do campo, setor defensivo, onde a equipa que está a defender tem normalmente uma maior aglomeração de jogadores no centro de jogo, o que permite que recupere a bola numa relação de superioridade numérica e seja potenciada a interceção, uma vez que as linhas de passe estão cobertas.

A recuperação de bola por interceção ativa posteriormente um desenvolvimento do processo ofensivo através de passe longo, potenciando o método de jogo ofensivo ataque rápido para posicional, ou seja, a equipa principal do SCP após a recuperação de bola no seu setor defensivo procura uma rápida transição ofensiva de forma a aproveitar a desorganização do posicionamento adversário. O facto do método de jogo ofensivo apresentar no início características de ataque rápido, passando posteriormente para ataque posicional, leva-nos a acreditar que a tentativa de aproveitar o desequilíbrio adversário acaba por não ter sucesso obrigando a que a equipa principal do SCP passe para um método de jogo mais demorado e elaborado com mais características de segurança e manutenção de posse de bola.

Este tipo de desenvolvimento do processo ofensivo contraria os resultados encontrados nos estudos de Silva (2007) e Lopes (2007) em que a interceção ativava a condução de bola e o passe curto.

No que concerne ao início do processo ofensivo através de desarme, os resultados sugerem que a recuperação de posse de bola por desarme potencia uma grande variabilidade de comportamentos, uma vez que não encontramos padrões de desenvolvimento do processo ofensivo. No entanto, verificamos que a relação numérica no centro de jogo é de igualdade numérica, o que podemos considerar natural tendo em conta que o desarme é uma ação técnica que resulta normalmente de um duelo individual.

Tabela 34 – Padrões sequenciais de conduta obtidos a partir da conduta critério Início do Processo Ofensivo (Interceção e Desarme), tendo como condutas objeto as condutas comportamentais Desenvolvimento e Final do Processo Ofensivo e Condutas Estruturais (Zona do Campograma) e Contextuais (Relação Numérica no Centro de Jogo).

Equipa Principal do SCP					
Conduta Critério	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Início do Processo Ofensivo					
INTERCEÇÃO	Sr 2,72	SD 3,1		Dpl 3.03	AtqRP 2,35
DESARME	lg 2,87				
Equipa B do SCP					
Conduta Critério	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Início do processo ofensivo					
INTERCEÇÃO					
DESARME		SMO 2,26		Dcd 2,34	

Ao analisarmos o início do processo ofensivo da equipa B do SCP não encontramos nenhuma conduta padrão para a recuperação de bola por interceção. Pelo contrário, a recuperação de posse de bola por desarme acontece maioritariamente no setor médio ofensivo, potenciando a conduta de desenvolvimento por condução, o que vai ao encontro de estudos realizados anteriormente (Lopes, 2007; Silva, 2007).

Sendo o desarme uma ação técnica que possibilita a recuperação de posse de bola numa situação de duelo individual, somos levados a crer que o jogador, após recuperar a posse de bola, a conduz para uma zona do campo onde lhe seja possível continuar o processo ofensivo sem a pressão do adversário.

3.8.2. Desenvolvimento do Processo Ofensivo

Ao analisarmos a tabela 35 verificamos que, no que concerne ao desenvolvimento do processo ofensivo da equipa principal do SCP, o passe curto é excitatório do método de jogo ofensivo ataque posicional. Uma das características do ataque posicional prende-se com o facto da equipa adversária se encontrar organizada defensivamente e a equipa com posse de bola procurar situações de jogo que se caracterizam pela segurança e manutenção de posse de bola. A equipa em processo ofensivo procura não correr riscos no desenvolvimento do ataque. Assim, é expectável que o passe curto, que é uma das características do ataque posicional, seja um comportamento que potencia este método de jogo ofensivo.

O resultado apresentado está de acordo com estudos realizados anteriormente onde se conclui que o passe curto é indicador de comportamentos utilizados frequentemente no desenvolvimento do ataque posicional, com o intuito de proporcionar uma resolução das situações de jogo de forma segura, diminuindo o risco de perda de posse de bola (Lopes, 2007).

Nesta equipa, o desenvolvimento por passe longo é potenciado, como vimos quando analisámos o início do processo ofensivo, pela recuperação de bola por interceção em superioridade relativa e no setor defensivo, ativando prospectivamente o contra-ataque. O método de jogo ofensivo contra-ataque, caracteriza-se por a bola ser recuperada no setor defensivo e existir um aproveitamento, através de desmarcações de rutura e passes rápidos e longos, da desorganização defensiva adversária, o que exige passes de risco e para zonas mais ofensivas do campo. Tendo em conta a descrição feita anteriormente parece-nos lógico que o passe longo no desenvolvimento do processo ofensivo conduza ao método de jogo ofensivo contra-ataque.

Observamos, ainda, condutas relacionadas com ações técnicas de finalização no desenvolvimento do processo ofensivo, como o remate e o cruzamento, quando encontramos retrospectivamente, situações em que a bola é recuperada nos setores ofensivo e médio ofensivo. Estes dados levam-nos a induzir que, quando a bola é recuperada em zonas do campo que permitem uma situação propícia de finalização imediata, a equipa principal do SCP procura finalizar imediatamente. Analisando os resultados anteriormente apresentados, e tendo em conta que as equipas do SCP utilizam o ataque rápido como método de jogo ofensivo preferencial, é expectável que quando a recuperação de posse de bola acontece em

setores mais ofensivos, procure uma finalização rápida, impedindo que o adversário se equilibre e aproveitando a vantagem espacial e comportamental perante o seu oponente.

Tabela 35 – Padrões sequenciais de conduta obtidos a partir da conduta critério Desenvolvimento do Processo Ofensivo (Passe Curto/Médio, Passe Longo, Condução, Drible, Duelo, Remate e Cruzamento), tendo como condutas objeto as condutas comportamentais Início e Final do Processo Ofensivo e Condutas Estruturais (Zona do Campograma) e Contextuais (Relação Numérica no Centro de Jogo).

Equipa Principal do SCP A							
R-4	R-3	R-2	R-1	Conduta Critério	R+1	R+2	R+3
				DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO OFENSIVO			
				Passe Curto/Médio	AtqP 2,38		
RBI 3,03	Sr 3,27	SD 2,15		Passe Longo	CAtq 2,00		
				Condução			
				Drible			
				Duelo			
		SMO		Remate		Fgl 3,75	
		SMO 3,4 SO 8,41		Cruzamento			
Equipa B do SCP B							
R-4	R-3	R-2	R-1	Conduta Critério	R+1	R+2	R+3
				DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO OFENSIVO			
				Passe Curto/Médio	AtqPR 2,1		
RBI 2,49		SD 2,37		Passe Longo	CAtq 4,29		
				Condução		Fgl 2,73	
				Drible		Fbad 2,17	
	Ir 2,89	SO 2,52		Duelo		Frr 2,07	
		SO 10		Remate			
				Cruzamento			

Relativamente à equipa B do SCP o desenvolvimento por passe curto ou médio ativa a conduta de ataque posicional passando para ataque rápido. Tal como no caso da equipa principal do SCP encontramos o passe curto ou médio associado a características do ataque posicional. A diferença que podemos observar entre as duas equipas é que a equipa B do SCP, já no decorrer do processo ofensivo, passa para o ataque rápido.

Na equipa B do SCP o desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo é ativado pela recuperação de posse de bola por interceção no setor defensivo, potenciando prospectivamente o método de jogo ofensivo contra-ataque. Tal acontece também na equipa principal do SCP, situação que se revela algo expectável tendo em conta as características do contra-ataque e consequente aproveitamento do desequilíbrio defensivo do adversário

À semelhança do que referimos para a equipa principal do SCP, na equipa B, encontramos o remate como uma conduta padrão quando a recuperação de posse de bola acontece no setor ofensivo, ou seja, também a equipa B do SCP procura finalizar imediatamente se a recuperação de bola acontecer numa zona do campo que o permita fazer.

Encontramos ainda padrões para as condutas de desenvolvimento do processo ofensivo como condução de bola, drible ou duelo. A condução de bola revela-se excitatória da conduta golo, o que nos pode levar a considerar que a condução de bola terá sido observada em condições em que a situação momentânea de jogo se revelava favorável e levou a um final de processo ofensivo com sucesso, assim como o duelo que foi potenciado por zonas do campo mais ofensivas e que foi excitatório do final do processo ofensivo por remate.

O drible revelou-se uma conduta que levou à recuperação de posse de bola pelo adversário. Esta é uma ação técnica com risco e que deverá ser utilizada como último recurso, facto que com certeza contribuiu para que, na observação efetuada, se tenha revelado uma opção que levou ao insucesso do desenvolvimento do processo ofensivo.

3.8.3. Final do Processo Ofensivo

Ao dados da tabela 36 permitem-nos observar que na análise do final do processo ofensivo da equipa principal do SCP o indicador final da sequência ofensiva com sucesso é ativado pelo método de jogo ofensivo ataque rápido. Durante o nosso trabalho já verificámos que o ataque rápido é o método de jogo ofensivo preferencial desta equipa, sendo aquele que tem maior sucesso. Assim, é expectável que encontremos um padrão entre o ataque rápido e o sucesso ofensivo das sequências da equipa principal do SCP.

Por outro lado, o ataque rápido para posicional leva a que seja ativada a conduta da perda de bola para o adversário o que nos sugere que, quando a equipa principal do SCP não consegue ter sucesso imediato no seu ataque, e se vê obrigado a um jogo mais demorado e elaborado, em que a manutenção de posse de bola é uma das prioridades, e o adversário se encontra organizado defensivamente, perde eficácia ofensiva.

Os dados apresentados anteriormente podem ainda levar-nos a concluir que existe maior sucesso quando a equipa opta por um método de jogo ofensivo que aproveita os desequilíbrios defensivos dos adversários. Este resultado vai ao encontro de diversos estudos, com diversas equipas, em diferentes competições (Chelsea FC, Seleção Espanhola, Manchester United e Campeonato do Mundo de 2010), nos quais os resultados demonstraram que o método de jogo ofensivo contra-ataque e ataque rápido se revelam mais eficazes a criar situações de finalização (Fernandes, 2013; Laranjeira, 2009; Lopes, 2007; Nascimento, 2008; Ramos, 2007; Ramos, 2011).

Tabela 36 – Padrões sequenciais de conduta obtidos a partir da conduta critério Final do Processo Ofensivo (Golo, Remate, Sucesso Ofensivo, Perda de Bola para o Adversário e Infração às Leis do Jogo), tendo como condutas objeto as condutas comportamentais Início e Desenvolvimento do Processo Ofensivo e Condutas Estruturais (Zona do Campograma) e Contextuais (Relação Numérica no Centro de Jogo).

Equipa Principal do SCP A				
R-4	R-3	R-2	R-1	Conduta Critério
				FINAL DO PROCESSO OFENSIVO
				Golo
			SO 2,68	Remate
		AtqR 2,04	SO 2,42	Sucesso Ofensivo
		AtqRP 3,16	SM 2,97 SMO 3,07	Perda de bola para adversário
			SMD 2,31	Infração às leis do jogo
Equipa B do SCP				
R-4	R-3	R-2	R-1	Conduta Critério
				FINAL DO PROCESSO OFENSIVO
	Dcd 2,73	CAtq 2,84	SO 2,37	Golo
	Ddu 2,07		SO 4,30	Remate
				Sucesso Ofensivo
RecM 3,69	Ddr 2,17		SMD 2,62 SM 3,17 SMO 2,42	Perda de bola para adversário
				Infração às leis do jogo

Relativamente ao final do processo ofensivo da equipa B do SCP, a análise dos dados indica-nos, que a conduta do final do processo ofensivo golo é ativada pelo contra-ataque e desenvolvimento por condução após a recuperação da posse de bola. Tal como referimos anteriormente para a equipa principal do SCP, também na equipa B do SCP, os métodos de jogo ofensivos com mais velocidade e que aproveitam os desequilíbrios defensivos momentâneos do adversário, são aqueles que levam a maior sucesso ofensivo. As restantes condutas do final do processo ofensivo são ativadas por condutas de desenvolvimento que já foram discutidas neste trabalho, sendo no entanto importante realçar, mais uma vez, o insucesso ofensivo quando a equipa B do SCP procura desenvolver o seu processo ofensivo através do drible.

4. Conclusões e Recomendações

4.1. Conclusão Geral

O presente estudo permitiu-nos recolher um elevado número de dados, sendo então possível encontrar dados relevantes que auxiliem no entendimento do jogo de futebol.

Propusemo-nos, então, a caracterizar o padrão de jogo ofensivo da equipa principal do Sporting Clube de Portugal e da sua equipa B após recuperação de posse de bola por desarme ou interceção.

Com base nos resultados obtidos a partir da análise descritiva efetuada, estudo estatístico relacionando duas variáveis e análise sequencial, apresentamos neste capítulo as conclusões retiradas e algumas considerações sobre o padrão de jogo de ambas as equipas.

Por uma questão de organização as conclusões serão apresentadas com base nas hipóteses definidas no início do trabalho.

Hipótese 1 – É provável que existam semelhanças entre as duas equipas no momento da recuperação de posse de bola.

Com o objetivo de verificar a hipótese 1 foram utilizados os resultados relativos à zona de recuperação de posse de bola, interação no centro de jogo no momento da recuperação e forma como a bola foi recuperada.

Nas duas equipas em estudo a zona do campo na qual registámos valores mais elevados para a recuperação de posse de bola foi o setor médio defensivo, seguido do setor médio. No entanto, não encontramos concordância relativamente aos restantes setores. A este respeito a equipa principal do SCP apresenta valores mais elevados seguintes para o setor médio ofensivo, enquanto a equipa B os apresenta no setor defensivo.

Assim, apesar do setor no qual as equipas recuperam mais vezes a posse de bola ser o mesmo (setor médio defensivo), podemos concluir que a equipa principal do SCP recupera a bola em setores mais ofensivos do campo do que a sua equipa B.

Foram também encontradas semelhanças entre as duas equipas no que concerne à interação no centro de jogo no momento de recuperação de posse de bola, onde foram registadas, com maior frequência, situações de igualdade e superioridade relativa. Na equipa

principal encontramos valores muito próximos para as duas situações apresentadas (igualdade e superioridade relativa) enquanto a equipa B apresenta valores mais elevados para as situações de superioridade relativa.

A recuperação de posse de bola por desarme e a recuperação de posse de bola por interceção apresentam valores semelhantes para ambas as equipas.

Com base nos três critérios apresentados, e apesar das ligeiras diferenças entre alguns resultados, consideramos que a hipótese 1 é confirmada.

Hipótese 2 – Existem semelhanças entre as duas equipas na forma como desenvolvem o processo ofensivo após recuperação de posse de bola por interceção ou desarme.

Relativamente ao desenvolvimento do processo ofensivo os resultados mostram que ambas as equipas observadas manifestam valores semelhantes na forma como desenvolvem o seu processo ofensivo após recuperação de posse de bola. Os resultados demonstram que o passe curto ou médio é a opção mais vezes utilizada, pelas duas equipas, para desenvolverem o seu processo ofensivo após recuperarem a bola de forma dinâmica.

No que concerne à direção e altura do passe, foram registadas semelhanças entre as duas equipas, com o passe para a frente e diagonal frente, em termos de direção, e o passe rasteiro em termos de altura, a apresentarem os valores mais elevados.

Assim a hipótese 2 é confirmada, com as duas equipas a desenvolverem o seu processo ofensivo de forma semelhante, com passe curto ou médio para a frente, ou diagonal frente e rasteiro.

Hipótese 3 – É possível que exista diferenças na escolha do método de jogo ofensivo mediante a forma como o adversário reage à perda de posse de bola.

O método de jogo ofensivo mais utilizado pelas equipas observadas é o ataque rápido. No entanto, são detetadas diferenças no método de jogo ofensivo alternativo ou seja, no caso da equipa B do SCP o contra-ataque surge como segunda opção, enquanto a equipa principal do SCP quando não utiliza o ataque rápido opta pelo ataque posicional.

Quanto à relação encontrada entre a forma como a equipa adversária reage à perda de posse de bola e a opção pelo método de jogo ofensivo, no caso da equipa principal do SCP não existe nenhum padrão que esteja relacionado com essa variável. Pelo contrário, relativamente à equipa B do SCP podemos concluir que a recuperação intensiva do adversário

promove a utilização do método de jogo ofensivo contra-ataque, enquanto é inibidora do ataque rápido. Podemos ainda verificar que no caso da equipa B do SCP encontramos características do método de jogo ofensivo ataque rápido quando o adversário opta por recuperação mista.

Assim, relativamente à hipótese 3, esta é verificada no caso da equipa B do SCP, pois encontramos diferenças na escolha do método de jogo ofensivo quando o adversário reage de diferentes formas à perda de posse de bola, no entanto, é contrariada no caso da equipa principal.

Hipótese 4 – Existem semelhanças entre as duas equipas no que se refere ao método de jogo ofensivo utilizado que promove mais sucesso nas sequências ofensivas.

Na equipa principal do SCP os dados revelam que o método de jogo ofensivo ataque rápido potencia um final da sequência ofensiva com sucesso revelando-se, também, inibidor de situações de perda de bola para o adversário. É possível ainda detetar um padrão de sequências ofensivas com sucesso quando é utilizado o ataque rápido.

Relativamente à equipa B do SCP foi encontrado um padrão entre o método de jogo ofensivo contra-ataque e final das sequências ofensivas que terminaram em golo.

Com base nos resultados a que chegámos no presente trabalho, a hipótese 4 não é confirmada.

Hipótese 5 – É nossa convicção que existem semelhanças entre as duas equipas no que se refere ao método de jogo ofensivo utilizado em função das zonas de recuperação de posse de bola.

A partir dos resultados encontrados verificamos que ambas as equipas optam pelo método de jogo ofensivo contra-ataque quando a recuperação de posse de bola acontece no setor defensivo e setor médio defensivo, sendo substituído pelo ataque rápido nos setores mais adiantados.

Nesta consonância a hipótese 5 é confirmada pelos resultados do nosso estudo.

4.1.1. Síntese

Verificadas as hipóteses de forma individual parece-nos pertinente realizar uma síntese em relação ao padrão de jogo ofensivo de cada uma das equipas observadas, de forma a apresentar as ideias chave das semelhanças ou diferenças de como cada equipa realiza o seu processo ofensivo após a recuperação de posse de bola.

Podemos então concluir que ambas as equipas recuperam a posse de bola primordialmente nos seus setores mais defensivos, e em situações de igualdade ou superioridade numérica, sendo este facto mais notório na equipa B. Este facto é também corroborado pelo seu treinador João de Deus que na entrevista efetuada afirmou que a sua equipa se caracterizava “*por uma organização defensiva forte*”.

Quanto ao desenvolvimento do processo ofensivo, ambas as equipas optam por desenvolver as suas sequências ofensivas após recuperarem a bola de forma dinâmica recorrendo a passes curtos ou médios e com uma intenção ofensiva.

Os dados indicam que o processo ofensivo da equipa principal do SCP não é influenciado pela forma como o adversário reage à perda de posse de bola, pelo contrário a equipa B apresenta algumas diferenças no seu processo ofensivo mediante a reação do seu adversário.

Em relação ao final do processo ofensivo, ou eficácia das sequências ofensivas, os resultados a que chegámos parecem demonstrar que ambas as equipas têm mais sucesso quando após a recuperação de posse de bola realizam transições rápidas, ou seja, contra-ataque ou ataque rápido, procurando aproveitar os desequilíbrios das equipas adversárias no momento da perda de posse de bola.

4.2. Recomendações para Estudos Futuros

Em relação a futuros estudos no âmbito do trabalho que realizámos consideramos pertinente:

- Procurar estender a análise a mais projetos de Equipas B nacionais, aumentando a amostra a mais clubes e ainda ponderando analisar e comparar, além das equipas principal e B, a equipa de Juniores;
- Efetuar um estudo no âmbito da correlação do modelo de jogo entre equipas principais e equipas B, recorrendo a entrevistas aos seus treinadores com o intuito de compreender a sua conceção do modelo atual dos projetos de equipas B;
- Efetuar a análise comparativa de equipas principais e equipas B recorrendo a diferentes variáveis e momentos do jogo: bolas paradas, reação à perda de posse de bola, processo defensivo, entre outros.

4.3. Recomendações para a Prática

- Realizar exercícios treino que potenciem situações de superioridade numérica na zona da bola explorando rápidas transições após a recuperação da mesma.
- Incluir, de forma regular no processo de treino, exercícios de organização defensiva que potenciem a recuperação de posse de bola de forma dinâmica, permitindo que o processo ofensivo se inicie sem paragens e sem permitir que o adversário se reorganize.
- Procurar que os exercícios de organização defensiva tenham continuidade para o processo ofensivo, com o objetivo de potenciar comportamentos de transição após a recuperação de posse de bola.
- Elaborar exercícios de finalização em que seja utilizada a velocidade e rapidez nos movimentos dos jogadores e na progressão no terreno de jogo, potenciando situações de finalização rápida após a recuperação de posse de bola.
- Procurar desenvolver nos jogadores capacidades de antecipação defensiva para aumentar as situações de interceção.
- Concetualizar e colocar em prática no processo treino, exercícios que potenciem a alteração de comportamentos defensivos para ofensivos, e vice-versa, permitindo rápidas reações à perda e recuperação de posse de bola.

5. Referências Bibliográficas

- Afra, A. (2013). *Construção de um instrumento de observação do ataque organizado no Andebol - Observação e análise de jogos da equipa sénior feminina da Juventude Desportiva do Lis utilizando o Videobserver*. Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Desporto de Rio Maior – Instituto Politécnico de Santarém, Santarém.
- Andrade, C. (2010). *Análise do Processo Defensivo no Futebol. Ações e comportamentos defensivos associados à recuperação da posse de bola em diferentes contextos do jogo (Estudo de caso com uma equipa da Liga Portuguesa de Futebol Profissional – Liga Sagres 2009/2010)*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Anguera, M. T. (Ed.). (1992). *Metodología de la observación en las ciencias humanas*. Madrid: Ediciones Cátedra Teorema.
- Anguera, M. T. (2003). La observación. In R. Moreno (Ed.), *Evaluación psicológica. Concepto, proceso y aplicación en las áreas del desarrollo y de la inteligencia* (pp. 271-308). Madrid: Sanz y Torres
- Anguera, M. T., Blanco-Villaseñor, A. & Losada, J. (2001). Diseños observacionales, cuestión clave en el proceso de la metodología observacional. *Metodología de las Ciencias del Comportamiento*, 3.
- Araújo, M. & Garganta, J. (2002). Do modelo de jogo do treinador ao jogo praticado pela equipa. Um estudo sobre o contra-ataque, em Futebol de alto rendimento. In J. Garganta, A. Ardá Suarez & Lago Peñas (Eds.), *A investigação em Futebol*. Estudos Ibéricos. Universidade do Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, 161-168.
- Bakeman, R. & Quera, V. (1996). *Analyzing Interaction: Sequential Analysis with SDIS and GSEQ*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Bakeman, R. & Gottman, J.M. (1997). *Observing interaction: An introduction to sequential analysis*. Cambridge University Press, Cambridge, 2nd edition.
- Bardin, L. (Ed.) (2008). *Análise de conteúdo* (5ª Ed.). Lisboa: Edições 70.
- Barreira, D. (2006). *Transição defesa-ataque em futebol. Análise sequencial de padrões de jogo relativos ao campeonato português 2004-2005*. Monografia de Licenciatura. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Barros, L. (2002). *Estudo descritivo das sequências ofensivas positivas finalizadas pelo Brasil, seleção campeã do Mundo, durante o Campeonato do Mundo 2002 Coreia/Japão*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.

- Barbosa, D. (2014). *Configuração espacial de interação no momento da recuperação da posse de bola em futebol: Estudo de Caso realizado com recurso ao sistema Amisco*. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Basto, J. & Garganta, J. (1996). Análise do processo ofensivo em equipas de futebol de elevado nível. Estudo das jogadas que culminam com golo. In *Estudos CEJD 1*: 60. C. Moutinho & D. Pinto (Eds.) CEJD. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Benfica Futebol, SAD (2012). *Relatório & Contas do Sport Lisboa e Benfica - Época 2011/12*. Lisboa.
- Benfica Futebol, SAD (2013). *Relatório & Contas do Sport Lisboa e Benfica - Época 2012/13*. Lisboa.
- Bergier, J. & Buraczewski, T. (2007). Analysis of successful scoring situations in football matches. *Journal of Sports Science and Medicine*, 10.
- Castelo, J. (1992). *Conceptualização de um modelo técnico-tático do jogo de futebol. Identificação das grandes tendências evolutivas do jogo das equipas de rendimento superior (Tomos I e II)*. Dissertação de Doutoramento, Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Castelo, J. (1993). Os princípios do jogo de futebol. *Ludens*, 13, 47-60. Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Castelo, J. (Ed.) (1994). *Futebol - Modelo técnico-tático*. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Castelo, J. (1999). A lógica interna do jogo de futebol. *Ludens*, 16, 21-32. Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Castelo, J. (Ed.) (1996). *Futebol - A organização do jogo*. Lisboa. Edição do autor.
- Castelo, J. (Ed.) (2003). *Futebol - Atividades Físicas e Desportivas*. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Castelo, J. (Ed.) (2006). *Futebol. Conceptualização e organização prática de 1100 exercícios específicos de treino*. Lisboa. Visão e Contextos.
- Castelo, J. (Ed.) (2009). *Futebol - Organização Dinâmica do jogo (3ª ed.)*. Lisboa: Centro de Estudos de Futebol da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa.
- Campaniço, J. & Oliveira, C. (2003). As condutas aquáticas padrão em natação elementar e sua avaliação em programas de ensino. In *Comunicação do 26º Congresso da Associação Portuguesa de Técnicos de Natação – 8º Congresso Ibérico*. Estoril.
- Costa, C. (2010). *Análise das Ações Ofensivas com Finalização Resultantes de Jogo Dinâmico- Estudo realizado no Campeonato Europeu de Futebol de 2008*. Dissertação de

Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade de Coimbra, Coimbra.

- Costa, H. (2005). *Análise do Jogo em Futebol – Caracterização do Processo Ofensivo da Seleção Alemã Sénior de Futebol Feminino – Estudo de Caso*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Costa, J. (2009). *Análise e caraterização da estruturação do departamento desportivo de futebol de dois clubes de elevada dimensão em Portugal*. Monografia de Licenciatura, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Cohen, J. (1968). Weighted kappa: Nominal scale agreement provision for scaled disagreement or partial credit. *Psychological Bulletin*. Vol.70, 213-220.
- Falcão, H., (2014). *Análise do Momento de Transição Defesa-Ataque em função do Tempo, Localização e Resultado do Jogo – Uma Comparação entre Culturas Futebolísticas*. Dissertação de Mestrado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa.
- Fonseca, J. (2012). *As ações ofensivas que resultam em golo análise de variáveis associadas à eficácia da fase ofensiva na 1ª Liga na Época Desportiva 2010/2011*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade de Coimbra, Coimbra.
- Frade, V. (1990). *A interação, invariante estrutural da estrutura do rendimento do Futebol, como objeto de conhecimento científico. Uma proposta de explicitação de causalidade*. Projeto de provas de Doutoramento. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Futebol Clube do Porto Futebol, SAD (2012) Relatório & Contas do Futebol Clube do Porto – Época 2011/12. Porto.
- Futebol Clube do Porto Futebol, SAD (2013) Relatório & Contas do Futebol Clube do Porto – Época 2012/13. Porto.
- Fernandes, D. (2013). *Análise das sequências ofensivas resultantes em golo no Campeonato Mundial de Futebol de 2010 Estudo com equipas de nível de sucesso distinto*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra.
- Garganta, J. (1997). *Modelação tática do jogo de futebol - estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. Tese de Doutoramento, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Garganta J. (1999). *Análise do Jogo em futebol. Percurso evolutivo das conceções, métodos e instrumentos*. In *Conferência de apresentação às VIII Jornadas Internacionais de Futebol – Xacobeo 99*. Santiago de Compostela.

- 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.
- Garganta, J. (2006). (Re) Fundar os conceitos de estratégia e tática nos jogos desportivos coletivos, para promover uma eficácia superior. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 20, 201-203.
- Garganta, J. (2007). A análise da performance nos jogos desportivos. Revisão acerca da análise do jogo. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 7 (suplemento1), 13.
- Garganta, J. & Oliveira, J. (1996): Estratégia e tática nos jogos desportivos coletivos. In *Estratégia e tática nos jogos desportivos coletivos: 7-23*. Oliveira, J. & Tavares, F. (Eds.) CEJD. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Garganta, J. & Pinto J. (1994). O ensino dos jogos desportivos – o ensino do futebol. In *Estratégia e tática nos jogos desportivos coletivos*. Graça, A. & Oliveira, J. (Eds.) Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Garganta, J. Suarez A. & Penãs, C. (2002). A investigação em futebol. In *Estudos Ibéricos: 3-4*. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, Porto.
- Garganta, J.; Marques, A. & Maia, J. (2002). Modelação Tática do jogo de futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. In *A investigação em Futebol. Estudos Ibéricos: 51-56*. Garganta J., Suarez A. & Penãs, C. (Eds.) Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade do Porto, Porto.
- Gréhaigne, F. (1992). L'Organisation du jeu en football. In *Editions Actio*, Joinville-le-Pont.
- Gréhaigne, F., Marchal, D. & Duprat, E. (2002). Regaining possession of the ball in the defensive area in soccer. In *Science and Football IV: 112-120*. W. Spinks, T Reilly & A. Murphy (Eds.) London.
- Heinemann, K. (2003). Introducción a la metodología de la investigación empírica en las ciencias del deporte. *Editorial Paidotribo*. Barcelona
- Hughes, C. (1994). The football association coaching book of soccer tactics and skills (ed.) *British Broadcasting Corporation and Queen Anne Press*.
- Hughes, M. (1992). How goals were scored in the 1990 World Cup Finals? In *First World Congress of Notational Analysis of Sport (Abstracts): 37-38*. Liverpool.
- Hughes, M. & Franks, I. (2005). Analysis of passing sequences, shots and goals in soccer. *Journal of Sports Sciences*, 23, 509-514.
- Laranjeira, J. (2009). *Análise sequencial do processo ofensivo no futebol. Chelsea F.C. Época 2004-05. Um estudo de caso*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.

- Liga Portuguesa de Futebol. (2013). *Regulamento das Competições Organizadas pela Liga Portuguesa de Futebol Profissional (com as alterações aprovadas nas Assembleias Gerais Extraordinárias de 27 de Junho de 2011, 14 de Dezembro de 2011, 21 de Maio de 2012, 28 de Junho de 2012 e 27 de Junho de 2013)*, Portugal.
- Leal, M. & Quinta, R. (2001). O treino no futebol: Uma conceção para a formação. In APPACDM. Braga.
- Lopes, J. (2007). *Análise diacrónica heterocontingente dos métodos de jogo ofensivo no futebol*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Loureiro, N. (2014). *As bolas paradas no futebol jovem: A opinião dos treinadores profissionais e a caracterização da competição, treino e relação entre ambos, em equipas de sub15, sub17 e sub19*. Tese de Doutoramento, Universidade da Madeira, Funchal.
- Manarte, T. (2009). *Análise sequencial do processo ofensivo da seleção espanhola no campeonato da europa Áustria/Suíça 2008*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Matos, F. (2006). *Análise do jogo em futebol: caracterização da finalização nos Mundiais de Futebol Sénior Masculino de 1998 e 2002*. Tese de Mestrado, Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa.
- Matveiev, P. (1986). Aspects fondamentaux de l'entraînement. Ed. In Vigot, Paris.
- Mendes, A. (2002). *Transição defesa-ataque no Futebol – estudo comparativo das características do modelo adotado por uma equipa da I Liga e correspondente equipa B*. Monografia de Licenciatura, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Moita, M. (2008). *Um percurso de sucesso na formação de jogadores em futebol. Estudo realizado no Sporting Clube de Portugal – Academia Sporting/Puma*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Mombaerts, E. (Ed.) (1991). Football - De l'analyse du jeu à la formation du joueur. In *Éditions Actio*, Joinville-le-Pont.
- Mombaerts, E. (Ed.) (2000). Fútbol: Del análisis del juego a la formación del jugador. In INDE, Barcelona.
- Nascimento, P. (2008). *Caraterização da transição defesa-ataque de uma equipa de sucesso no futebol contemporâneo. Estudo de caso na equipa do Manchester United F.C.*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.

- Oliveira, J. (2003). Organização do jogo de uma equipa de Futebol. Aspetos metodológicos na abordagem da sua organização estrutural e funcional. In *Comunicação nas Jornadas técnicas de futebol*, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real.
- Oliveira, M. (2006). *Caraterização técnico tática do modelo de jogo de duas equipas de futebol da superliga portuguesa. Estudo de caso*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Oliveira, C., Campaniço, J. & Anguera, M.T. (2001). La metodología observacional en la enseñanza elemental de la natación: el uso de los formatos de campo. *Metodologia de las Ciencias del Comportamiento*, 3, 267-282.
- Queiroz, C. (1983). Para uma teoria do ensino/ treino do Futebol. *Futebol em Revista*, 4, 47-49.
- Ramos, A. (2011). *Análise do comportamento ofensivo em equipas de alto nível: Comparação entre o FC Barcelona e o Manchester United na Uefa Champions League (2010-11)*. Dissertação de Mestrado, Universidade da Beira Interior, Covilhã.
- Prudente, J. (2006). *Análise da Performance Tático-Técnica no Andebol de Alto Nível - Estudo das acções ofensivas com recurso à análise sequencial*. Tese de Doutoramento, Universidade da Madeira, Funchal.
- Ramos, M. (2009). *Análise sequencial de padrões de jogo ofensivos relativos à Seleção Nacional de Espanha no Euro 2008*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Reina, E., Abad, P. & Losa, J. (1997). La velocidad en el juego de ataque: análisis táctico de los goles de la eurocopa 96 de fútbol. In *cuadernos técnicos*, 8, 36 – 43.
- Reis, J. (2004). *Transição defesa-ataque e método de jogo ofensivo: que relação?* Monografia de Licenciatura, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Queirós, C. (1983). Para uma teoria de ensino/treino do futebol. In *Ludens*, 8, 25-44.
- Quina, J., Camões, M. & Graça, A. (2011). Desenvolvimento e validação de um instrumento de avaliação da competência tática em futebol. In *3º Congresso Internacional de Jogos Desportivos*. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Porto, Porto.
- Sarmiento H. (2012). *Análise do jogo de futebol - Padrões de jogo ofensivo em equipas de alto rendimento: uma abordagem qualitativa*. Tese de Doutoramento, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real.
- Silva, E. (2007). *Análise do jogo no Futebol: Características do processo de transição defesa-ataque das sequências ofensivas com finalização*. Dissertação de mestrado, Universidade Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real.
- Sporting Futebol, SAD (2012). Relatório & Contas do Sporting Clube de Portugal – Época 2011/12. Lisboa.

Sporting Futebol, SAD (2013). Relatório & Contas do Sporting Clube de Portugal – Época 2012/13. Lisboa.

Teixeira, E., Loureiro, N., Moderno, M. & Sequeira, P. (2015). Construção e validação de um sistema de observação em competição no futebol de bolas paradas. *Revista da Unidade de Investigação do Instituto Politécnico de Santarém, Santarém.*

Teodorescu, L. (Ed.) (1984). *Problemas da teoria e metodologia dos jogos desportivos coletivos.* Lisboa: Livros Horizonte.

CIES (2013). International Centre for Sports Studies. Acedido em Novembro, 2013, em <http://www.football-observatory.com/>.

6. Anexos

I – Entrevista

Índice Geral

1. Identificação Pessoal e Profissional.....	1
2. Guião da Entrevista	2
2.1. Entrevista – Caracterização dos padrões de jogo ofensivos após recuperação de posse bola a partir de desarme ou interceção.	3

1. Identificação Pessoal e Profissional

Identificação

Nome Completo: **João Carlos Pires de Deus**

Idade: **38 anos**

Formação Académica e Técnica

Grau de Formação Académica mais elevado:

Licenciado em Educação Física.

Qual o curso de formação de treinador de futebol que possui?

Curso de Treinador de Futebol Nível IV.

Data da entrevista 02 / 10 / 2015

Local: **Academia de Alcochete**

Situação Profissional e Percorso Desportivo

Experiência profissional 9 anos

Ano de Início da carreira 2008

Ano	Clube	Função	Equipa / Escalão	Nível competitivo	Classificação Obtida
08/09/10	Seleção de Cabo Verde	Treinador			
10/11	Ceuta	Treinador			
10/11	Farense	Treinador	2 Divisão B		
11/12	Atlético	Treinador	II Liga		
12/13	UD Oliveirense	Treinador	II Liga		
13/14	Gil Vicente	Treinador	I Liga		
14/15	SCP B	Treinador	II Liga		
15/16	SCP B	Treinador	II Liga		

2. Guião da Entrevista

Entrevista referente ao estudo de caso com o Treinador João de Deus da equipa do Sporting Clube de Portugal B.

Caro Treinador,

A entrevista que se segue insere-se no âmbito da unidade curricular anual de tese em Mestrado em Desporto – Especialização Treino Desportivo na Escola Superior Desporto de Rio Maior e pretende conhecer os padrões de jogo ofensivos pretendidos para as equipas do Sporting Clube Portugal e Sporting Clube de Portugal B após recuperação de posse de bola por desarme ou interceção.

A entrevista que se segue tem como objetivo compreender o modelo de jogo conceptualizado para ambas as equipas no que se refere ao *início, desenvolvimento e final do processo ofensivo após recuperação de posse de bola por desarme ou interceção*. A presente entrevista irá permitir verificar o grau de importância do modelo de jogo conceptualizado, bem como verificar a sua implementação através da observação de oito jogos de cada equipa.

Optámos por utilizar a entrevista semiestruturada, na qual o entrevistado fala abertamente sobre o tema do estudo. O entrevistador irá formular perguntas, relativamente abertas, que servirão de guião, para que o entrevistado aborde o objeto do estudo, a fim de serem concretizados os objetivos específicos da entrevista.

2.1. Entrevista – Caracterização dos padrões de jogo ofensivos após recuperação de posse bola a partir de desarme ou intercepção.

A entrevista que se segue refere-se à época 2014/15 e encontra-se organizada da seguinte forma: I. Modelo de jogo e modelo de treino; II- Modelo de Jogo e Competição

Parte I - Modelo de jogo e treino

1. Existe um modelo de jogo adotado pelo clube para todos os escalões, ou somente para a equipa B e equipa Principal do Sporting Clube de Portugal? Se não existe, considera que poderia ser um fator facilitador para o crescimento dos jogadores no seio do clube e futura integração na equipa principal ou se por outro lado considera que os jogadores da equipa B do SCP têm mais vantagens ao ter desafios e aprendizagens diferentes?

“A minha ideia, conceção do que deve ser uma dinâmica de formação, eu diria que faria todo o sentido haver uma articulação das ideias numa equipa A com uma equipa B e sobretudo que viesse já desde a base. Infelizmente no futebol português não é muito exequível, porque não há treinadores principais que se mantenham numa equipa principal durante um largo período de tempo, situação extensível à equipa B. e considero que esse é o grande obstáculo a que isso se processe. Acredito que no caso do sporting e tendencialmente tendo em conta que o ano passado entrou um coordenador técnico para o futebol formação que a tendência e aquilo que irá ficar enraizado no curto prazo e por uns bons anos é que vai haver um modelo de jogo e um manancial de ideias comuns às equipa de formação. No topo da pirâmide já tenho mais dificuldade em pensar que seja assim porque é tudo muito dinâmico e muito volátil portanto não acredito que seja assim no futuro para toda a estrutura de futebol do Sporting.

Por outro lado também não me parece que seja de todo contraproducente que a formação tenha uma matriz de jogo, a equipa B tenha uma matriz de jogo e a equipa A tenha uma matriz de jogo porque isto tudo são experiências e vivências distintas que o jogador vai passar e que quando for chamado para o topo da pirâmide vai ter maior capacidade para se ajustar às ideias do treinador que no momento está a liderar o processo.”

2. Portanto considera a equipa B ainda processo de formação?

“Dentro do profissionalismo acho que estamos no “nim” já nem é formação e apesar de ser profissionalismo ainda é a antecâmara da equipa principal. Já não é formação mas também ainda não é, salvo esta exceção agora do Mateus, porque ainda nem todos, ou quase nenhum jogador, está ainda preparado para integrar a equipa principal. Na época 2014/15 tivemos alguns jogadores que transitaram para a equipa profissional e além disso todos os jogadores que eram titulares da equipa do SCP B na

época 2014/15 que não ficaram no Sporting foram para bons clubes em Espanha, França ou Portugal.”

3. Existe um modelo de treino referência para os diversos escalões, ou somente para a equipa B e equipa Principal do Sporting Clube de Portugal? Se sim, qual a importância que atribui a esse facto, ou caso na exista, considera que seria importante existirem princípios de treino que fossem transversais pelo menos às duas equipas.

Resposta dada na questão anterior.

Parte II – Modelo de Jogo e a Competição

Com o objetivo de analisarmos os resultados que obtivemos após a observação de oito jogos de cada equipa gostaria de ouvir a sua opinião relativamente ao início, desenvolvimento e final do processo ofensivo. Perguntas relativas à época 2014/15 e apenas em relação à equipa B do SCP.

1. Relativamente ao início do processo ofensivo, no caso do nosso estudo, iniciamos com o momento de recuperação de posse de bola, assim, relativamente a este momento qual o método de jogo defensivo utilizado? O posicionamento defensivo e zonas de pressão variam de acordo com o contexto da competição (valor do adversário, resultado momentâneo;)? Pode haver alterações ao posicionamento defensivo resultante da análise ao adversário e concomitantemente decisões estratégicas?

Isto parece uma ideia pouco inteligente mas a equipa B do SCP na época 2014/15 era iminentemente uma equipa de transição, jogava em transição, e normalmente aquelas equipa que são equipas de posse, que tendencialmente deveriam dominar o jogo são sempre fortíssimas em transição. A equipa B do SCP era uma equipa de transição, primávamos por ter uma organização defensiva muito forte, não era fácil fazer-nos um golo em situações do jogo, era relativamente fácil fazerem-nos um golo porque nós nos desestabilizávamos, era uma equipa jovem, jogadores entre os 18 e os 21 anos que se habituaram desde sempre a viver o contexto de sucesso, mesmo os que vêm de outros países são normalmente dos melhores dos países deles e isto também traz alguns problemas, como o que foi referido, com facilidade eles se desestabilizam. No entanto a equipa primava por uma organização defensiva muito forte e no momento de recuperar a bola, sempre que se geravam situações de 1x1 no corredor lateral procurávamos aproveitar.

Relativamente ao conhecimento e estudo prévio do adversário, não alterava a nossa forma de organizar defensivamente, o que poderíamos fazer era potenciar as debilidades que sentíamos do adversário. Por exemplo, uma equipa que tivesse um defesa central com dificuldades de construção, nós deixávamos jogar esse jogador, para que ele nos entregasse a bola. No jogo com o FC Porto permitíamos que o eles atacassem pelo lado esquerdo deles e aproveitávamos depois o espaço nas costas desse jogador. Mas a observação e estudo do adversário é extremamente importante

em todos os casos e também para nós que explorávamos a transição onde o adversário apresentasse debilidades e nos permitisse provocar danos ao adversário.”

2. No que concerne ao desenvolvimento do processo ofensivo após a conquista da posse de bola a equipa procura a velocidade e profundidade ou a segurança, a fim de aproveitar o desequilíbrio momentâneo do adversário ou romper a organização defensiva adversária e criar situações vantajosas para finalizar?

Com jogadores como Gelson, Ousmane Dramé, Bakary Sako ou Matheus, que são todos jogadores muito rápidos, aproveitávamos estas características e procurávamos sempre velocidade máxima na transição.

3. A forma como a equipa adversária reage à perda da posse de bola pode influenciar o desenvolvimento do processo ofensivo da equipa e desta forma, tendo em conta o modelo de jogo, levar a adaptações estratégicas pontuais?

A partir do momento em que tínhamos a bola, em que recuperávamos a posse de bola, era o nosso jogo. No início antes da chegada do Rubio ainda apresentámos algumas dificuldades na forma como tirávamos a bola da zona de pressão, mas a partir da fase em que tínhamos Rubio, tirávamos a bola da zona de pressão ou por este jogador ou procurando logo o corredor contrário ou por trás, na certeza porém que era apenas o tempo que necessitávamos para os corredores funcionarem, procurando depois os corredores laterais para aproveitarmos os desequilíbrios.