

FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
UNIVERSIDADE DO PORTO



# Análise do 1x1 no Processo Ofensivo no Hóquei em Patins

ESTUDO REALIZADO COM A SELECÇÃO PORTUGUESA NO  
CAMPEONATO DO MUNDO 2003

Monografia realizada no âmbito da  
disciplina de Seminário (5ºano), da  
Licenciatura em Desporto e  
Educação Física.

Orientador: Professor Doutor Manuel Botelho

Daniel dos Santos Bastos

PORTO, Maio de 2005

BASTOS, D. (2005). Análise do 1x1 no Processo Ofensivo no Hóquei em Patins. Estudo com a Seleção Portuguesa no Campeonato do Mundo 2003. Dissertação apresentada com vista à obtenção do grau de Licenciatura em Ciências do Desporto e de Educação Física. Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade Física.

**PALAVRAS CHAVE:** HÓQUEI EM PATINS; CAMPEONATO MUNDIAL; 1X1; PROCESSO OFENSIVO; ANÁLISE DE JOGO.

## Agradecimentos

A realização deste trabalho não seria possível sem a disponibilidade e ajuda preciosa do de um conjunto de pessoas que directamente ou indirectamente contribuíram para a sua concretização.

Assim, pretendo agradecer:

- Ao Professor Doutor Manuel Botelho, que gentilmente deixou-me seguir a opção de Hóquei Patins, a minha modalidade de eleição e pela paciência, disponibilidade e sapiência que manifestou no desenvolvimento deste trabalho.
- Ao Professor Fernando Fallé, pelo incentivo e motivação gerada ao demonstrar qual o “Caminho do Mago”.
- Ao Professor Paulo Ferreira e Professor Luís Ferreira pela disponibilidade e fornecimento de documentação específica.
- Aos amigos Mónica Valente e Maximiliano Oliva pelo incentivo e pela colaboração prestada.
- À minha família, nomeadamente aos meus pais, avós e irmão por todo o apoio, carinho e força que me deram, pois foram fundamentais neste meu percurso e é a eles que dedico a minha licenciatura.

# Índice Geral

Agradecimentos	III
Índice Geral	IV
Índice de Figuras	VI
Índice de Quadros	VII
Índice de Gráficos	VIII
Resumo	IX
Abreviaturas	X
<b>1. Introdução</b>	<b>1</b>
1.1. Pertinência do Estudo	3
1.2. Objecto de Estudo	3
1.3. Objectivos do Estudo	4
<b>2. Revisão da Literatura</b>	<b>5</b>
2.1. Introdução Histórica	6
2.2. O Jogo de Hóquei em Patins	7
2.3. Caracterização do Esforço no Hóquei em Patins	7
2.4. O 1x1 no Contexto do Processo Ofensivo	8
2.5. Como Realizar o 1x1 Ofensivo	9
2.6. A Importância das Situações do 1x1 no Hóquei em Patins	10
2.7. Tendências Evolutivas no Hóquei em Patins	11
2.8. A Observação e a Análise de Jogo	12
2.8.1. Importância	12
2.8.2. Desenvolvimento de um sistema de observação	18
2.8.2.1. Delimitação precisa das condutas motoras	18
2.8.2.2. Verificação dos procedimentos	19
2.8.2.3. Escolha dos instrumentos de observação	19
2.9. Observação e Análise de Jogo: Limitações e Principais Dificuldades	19

2.10. Cuidados a ter no Momento da Observação	20
2.11. Importância do 1x1 no Futebol: Estudos Quantitativos	21
2.12. Os Estudos no Hóquei em Patins	21
<b>3. Material e Métodos</b>	<b>24</b>
3.1. Características da População e Definição da Amostra	25
3.2. Critérios de Escolha das Equipas	26
3.3. Técnicas e Meios de Recolha de Dados	26
3.4. Material Utilizado	26
3.5. Variáveis em Estudo	27
3.6. Determinação da Fidelidade	29
3.6.1. Fidelidade intra-observador	29
3.7. Procedimentos Estatísticos	30
<b>4. Apresentação e Discussão dos Resultados</b>	<b>31</b>
4.1. Enquadramento do 1x1 no Campeonato Mundial	32
4.2. O Golo durante a Execução de Situações de 1x1 (G1x1)	33
4.3. Frequência da Utilização do 1x1 no Ataque Organizado (FUt1x1AO)	35
4.4. Identificar o Tipo de 1x1 mais Utilizado (T1x1Ut)	38
4.5. Identificar as Consequências das Acções Utilizadas no 1x1 (CAUt1x1)	40
4.6. Zona de Terreno Utilizada no 1x1 (ZTUt1x1)	43
4.7. Corredores Utilizados na Execução do 1x1 (CUtE1x1)	48
<b>5. Conclusões</b>	<b>54</b>
<b>6. Bibliografia</b>	<b>57</b>
<b>7. Anexos</b>	<b>62</b>

## Índice de Figuras

Figura 1: A função da análise quantitativa nos JDC.	14
Figura 2: A observação em competição.	16
Figura 3: A observação em situações de treino.	17

## Índice de Quadros

Quadro 1 – Valores percentuais de acordos intra-observador registados para as variáveis em estudo.	30
Quadro 2 – Jogos observados, total de ataques, total de situações de 1x1 por ataque, percentagem de 1x1 por ataque, total de golos, total de golos em situações de 1x1 e percentagem relativa de golos marcados em situações de 1x1.	32
Quadro 3 – Golos obtidos em situações de 1x1 referentes à Selecção Portuguesa como dos seus adversários; total de golos em situações de 1x1 em cada jogo observado; resultado final de cada jogo.	33
Quadro 4 – Número de ataques, situações de 1x1 por ataque e valores percentuais das situações de 1x1 por ataque.	35
Quadro 5 – Tipo de drible utilizados nos jogos de Portugal na fase de qualificação.	38
Quadro 6 – Tipo de drible utilizados nos jogos de Portugal na fase final.	38
Quadro 7 – Consequências do 1x1 dos jogos da Selecção Portuguesa na fase de qualificação.	40
Quadro 8 – Consequências do 1x1 dos jogos da Selecção Portuguesa na fase final.	41
Quadro 9 – % relativas às zonas do terreno utilizadas no 1x1 na fase de qualificação.	43
Quadro 10 – % relativas às zonas do terreno utilizadas no 1x1 na fase final.	45
Quadro 11 – Frequências e % relativas aos corredores utilizadas no 1x1 na fase de qualificação.	49
Quadro 12 – Frequências e % relativas aos corredores utilizadas no 1x1 na fase final.	51

## Índice de Gráficos

Gráfico 1 – Número de golos marcados pela selecção Portuguesa e pelas selecções adversárias em situações de 1x1.	34
Gráfico 2 – Percentagem de número total de ataques.	36
Gráfico 3 – Número total de ataques/ataques 1x1.	36
Gráfico 4 – Número total de ataques/ataques 1x1.	37
Gráfico 5 – Tipos de drible utilizados.	39
Gráfico 6 – Totais das consequências do 1x1.	42
Gráfico 7 – % de zonas utilizadas no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.	44
Gráfico 8 – % de zonas utilizadas no 1x1 pelos adversários de Portugal na fase de qualificação.	44
Gráfico 9 – % de zonas utilizadas no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.	46
Gráfico 10 – % de zonas utilizadas no 1x1 pelos adversários de Portugal na fase de final.	47
Gráfico 11 – Totais das zonas de utilização no 1x1 no Campeonato Mundial.	48
Gráfico 12 – % de corredores utilizados no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.	50
Gráfico 13 – % de corredores utilizados no 1x1 pelos Adversários de Portugal na fase de qualificação.	50
Gráfico 14 – % de corredores utilizados no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.	52
Gráfico 15 – % de corredores utilizados no 1x1 pelos Adversários de Portugal na fase de qualificação.	52
Gráfico 16 – Corredores utilizados no 1x1 no Campeonato Mundial.	53

## Resumo

É consensual que em todos os Jogos Desportivos Colectivos o duelo 1x1 está inerente às várias fases que compõe o processo ofensivo das equipas. Assim, torna-se fundamental fornecer um conjunto de informações sobre as acções individuais no contexto do processo ofensivo de forma a que se possa tirar um conjunto de ilações sobre a sua utilização, quer nos treinos quer nas competições, por parte dos treinadores e/ou jogadores.

O presente estudo tem como objectivo analisar as situações de 1x1 no processo ofensivo efectuado pela Selecção Nacional de Hóquei em Patins masculino, no Campeonato do Mundo, em Oliveira de Azeméis, em 2003.

A análise destas situações foi efectuada através de observação sistemática indirecta (análise vídeo) de um total de 6 jogos da Selecção Portuguesa, na qual contabilizámos 439 ataques contra 437 dos seus adversários (França, Holanda, Alemanha, Brasil, Argentina e Itália). Os dados foram registados por anotação manual em fichas de observação, sendo depois processados e tratados por computador. As variáveis em estudo foram caracterizadas através da frequência de ocorrência, traduzida em percentagens.

Na apresentação e discussão dos resultados (dados), tivemos em conta as situações de 1x1 enquadradas nas fases de qualificação e final, de forma a estabelecermos as diferenças entre elas, devido à desigualdade de valores entre as Selecções que disputam as duas fases do Campeonato Mundial.

Perante os dados registados, chegámos às seguintes conclusões: (I) O número de golos marcados através do 1x1 é maior na fase de qualificação do que na fase final; (II) A frequência de utilização do 1x1 nos ataques organizados é menor na fase final; (III) O tipo de drible mais utilizado é o de progressão; (IV) A consequência do 1x1 mais frequente é a posse de bola; (V) Nas situações de 1x1 a zona do terreno mais utilizada é a ofensiva; (VI) Nas situações de 1x1 o corredor mais utilizado é o central.

**PALAVRAS CHAVE:** HÓQUEI EM PATINS; CAMPEONATO MUNDIAL; 1X1; PROCESSO OFENSIVO; ANÁLISE DE JOGO.

## Abreviaturas

1x1	Situação de confronto directo entre dois jogadores adversários.
CAUt1x1	Consequências das Acções Utilizadas no 1x1.
CC	Corredor Central.
CD	Corredor Direito.
CE	Corredor Esquerdo.
CUE1x1	Corredores Utilizados na Execução do 1x1.
DrP	Drible para Passe.
DrPg	Drible de Progressão.
DrPt	Drible de Protecção.
DrR	Drible para Remate.
DS	Desarme.
FUt1x1A	Frequência de utilização do 1x1 no Ataque.
G	Golo.
JDC	Jogos Desportivos Colectivos.
LD	Livre Directo.
PY	Pénalti.
R	Remate.
RP	Remate ao Poste.
RT	Remate à Trave.
T1x1Ut	Tipo de 1x1 Utilizado.
ZC	Zona Central.
ZD	Zona Defensiva.
ZO	Zona Ofensiva.
ZTUt1x1	Zona do Terreno Utilizada no 1x1.

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho está integrado no âmbito da disciplina de Seminário do 5º ano da Licenciatura em Ciências do Desporto e de Educação Física da FCDEF-UP, e tem como objectivo abordar a temática da observação e análise de jogo na modalidade de Hóquei em Patins.

Segundo Claudino (1993), o universo das modalidades e disciplinas desportivas, praticadas sob a forma de competição ou alta competição, requer uma constante análise e avaliação. Ora, isto remete-nos para a importância que a recolha e posterior análise dos dados tem no desporto actual.

Assim, parece-nos que cada vez se torna mais importante saber de forma objectiva, com recurso a dados fidedignos, o porquê das vitórias e das derrotas, que tática deve ser utilizada a fim de se atingirem os objectivos pretendidos, qual a forma mais eficaz de contrariar o jogo da equipa adversária, no fundo, como conseguir marcar mais golos/pontos que a equipa adversária.

É com base nesta interpretação que nos remetemos à importância do 1x1, logicamente subjugado à valorização do colectivo, pois o êxito na consecução do golo no Hóquei em Patins também poderá estar dependente de um desequilibrador, quando em confronto directo com o seu adversário.

O conhecimento dos factores de rendimento do próprio jogo, como dos jogadores é essencial tanto para o desenvolvimento das diferentes modalidades, como para os treinadores. É isto que permite que os treinadores se apoiem em dados concretos e objectivos de forma a orientarem os seus processos de treino com vista à optimização do rendimento tanto dos seus jogadores, como das suas equipas.

Ao contrário de outras modalidades, em que os investigadores têm produzido conhecimentos essenciais para o seu desenvolvimento, tal como no Basquetebol e Futebol (Duffour, 1989; Silva, 1991; Marques, 1990; Claudino, 1993; Galamba, 1993; Nazário, 1993; Viegas, 1993; Crisanto, 1993; Bezerra, 1996; Sampaio, 1997; Gaspar, Siniscachi & Junior, 2002), no Hóquei em Patins, infelizmente, essa não é a realidade.

Tal como refere Martins (1998), a escassez de estudos nacionais e internacionais relativos quer a aspectos estruturais, quer aos condicionais, quer a todos os outros aspectos associados à modalidade, colocam-na na “cauda” das modalidades desportivas colectivas, cuja intervenção do pesquisador ou estudioso menos se tem feito notar. Tal factor, em nada beneficia o futuro desta modalidade, na medida em que o desenvolvimento deverá estar associado ao estudo e à pesquisa (Martins, 1994, citado por Martins, 1998).

Assim sendo, torna-se custoso enumerar os factores que concorrem tanto para a sua caracterização, como para o seu sucesso. Falta ao Hóquei em Patins aquilo que podemos designar por “cultura dos números”, que tanta importância tem noutros desportos.

Neste sentido, o nosso trabalho além de se basear nos poucos dados recolhidos na modalidade de HP, é sustentado na utilização de dados relativos a outras modalidades colectivas que se encontram num patamar superior no que se refere à observação e análise de jogo.

Com efeito, é nosso propósito, com este estudo, contribuir para o colmatar desta lacuna, aumentando o número de conhecimentos acerca da modalidade, contribuindo desta maneira para a sua evolução, através da realização de um estudo exploratório de alguns factores de rendimento de uma modalidade desportiva.

## **1.1. Pertinência do Estudo**

Como referido anteriormente, são escassos os estudos realizados na modalidade de HP relativamente à observação e análise de jogo, nomeadamente na importância do 1x1 no processo ofensivo. Com este estudo pretendemos, de uma forma objectiva, contribuir para a caracterização do jogo e aprofundar os conhecimentos acerca dos factores que concorrem para o sucesso/insucesso na modalidade. Pensamos que o acesso a estes dados se reveste da maior importância, sobretudo para os treinadores, que desta forma podem apoiar os seus processos de treino em dados concretos, tirando o máximo de rendimento dos seus atletas e atingir os objectivos pré-estabelecidos (sucesso, que se pode obter através da fórmula: boas decisões = boas aplicações).

Assim, a pertinência do presente trabalho parece-nos justificada, não só pela escassez de estudos desta natureza, mas também pela necessidade de contribuir para o desenvolvimento da modalidade.

## **1.2. Objecto de Estudo**

Para a elaboração deste estudo, procedemos à observação dos jogos da Selecção Portuguesa que se sagrou campeã do mundo, que perfazem uma análise no total de seis jogos de equipas do escalão de Seniores Masculinos, participantes no Campeonato Mundial realizado

em 2003 na cidade de Oliveira de Azeméis. Os jogos observados envolveram as seguintes selecções: Portuguesa, Francesa, Holandesa, Alemã, Brasileira, Argentina e Italiana.

### **1.3. Objectivos do Estudo**

Na concepção deste trabalho estabelecemos como objectivo geral a análise da eficácia das situações de 1x1 no processo ofensivo, factor de extrema importância no enquadramento da sequência ofensiva e na definição de um conjunto de situações ocorridas ao longo do jogo de Hóquei em Patins.

Deste modo realizou-se um estudo exploratório, a partir das condições reais de competição no qual se pretende observar alguns pressupostos do jogo e das diferenças entre as equipas vencedoras e vencidas.

Assim, no presente estudo ambicionamos os seguintes objectivos específicos:

- Determinar as percentagens de golos obtidos durante a execução de situações de 1x1;
- Identificar o tipo de drible mais utilizado nas acções de 1x1;
- Determinar qual a frequência da utilização do 1x1 no ataque organizado;
- Identificar as consequências das acções utilizadas no 1x1;
- Observar as zonas do terreno onde estas acções ocorrem.

Relativamente aos parâmetros que distinguem as equipas vencedoras e vencidas.

- Observar as diferenças na concretização e na utilização de situações de 1x1 nas entre as equipas vencedoras e vencidas.

Dada a escassez de estudos nesta área de investigação para a referida modalidade, houve a necessidade de recorrer a um estudo exploratório, a fim de ser possível a análise das situações por nós pretendidas. Logo, não seria pertinente, em primeiro lugar, a formulação de qualquer tipo de hipóteses, bem como a utilização de técnicas estatísticas de forma a inferir ou relativizar uma determinada variável.

## **2. REVISÃO DA LITERATURA**

## 2.1. Introdução Histórica

O Hóquei em Patins teve a sua origem, tal como outros desportos, em Inglaterra nos finais do século XIX (Gayo, 1992). Segundo Gallén (1991), foi Edward Crawford, um cidadão Inglês, que depois de realizar uma viagem a Chicago, trouxe para a Europa uma série de novas ideias para a prática de novos desportos até então desconhecidos no nosso continente. Entre eles estava o “Rink Hockey”, que era uma adaptação do Hóquei no Gelo aos recintos em madeira, que na altura começavam a proliferar na Europa Ocidental, onde a patinagem já tinha muitos adeptos, especialmente em Inglaterra, França e Alemanha (Gallén, 1991). Aquela forma rudimentar de Hóquei em Patins inventado por Crawford, era jogada com uns patins, stick de madeira (igual ao utilizado no hóquei no gelo, com pá plana em vez da actual “curvada”) e um “puck” ou disco plano com 8 cm de grossura, sendo os seus sistemas de jogo similares aos utilizados no Hóquei no gelo (Gallén, 1991).

O primeiro passo para organizar este desporto foi dado em 1905, através da fundação da “Amateur Hockey Association”, realizando-se a partir daqui as primeiras competições em diversos locais de Inglaterra, como Herne Bay, Manchester, Wembley e Londres. A pouco e pouco, e graças aos emigrantes Ingleses, o Hóquei em Patins foi-se difundindo a outros países europeus, especialmente a França, Bélgica e Alemanha (Gallén, 1991).

As primeiras notícias de jogos internacionais datam de Novembro de 1910, quando o Royal Rink Hockey Club de Bruxelas venceu o Centaur Roller Club de Paris por 3-0 e o Metropolitan Club de Paris por 2-0. Em 21 de Abril de 1924 em Montreux (Suíça), foi dado o passo definitivo para a organização da modalidade a nível internacional, através da fundação da F.I.R.S (Federação Internacional de Roller Skating), procedendo-se então à regulamentação definitiva das formas de jogo (Gallén, 1991). O primeiro Campeonato da Europa foi realizado em Herne Bay, no ano de 1926, sendo o primeiro Campeonato do Mundo realizado em 1936, na cidade Alemã de Berlim (Gallén, 1991).

Segundo Meireles (s/d) em Portugal, a primeira tentativa para jogar HP foi feita pelo Inglês Arthur Vleesclovar em 12 de Outubro de 1925. Embora o jogo não se tenha realizado por falta de condições materiais e técnicas, foi o bastante para atrair adeptos e praticantes. O primeiro jogo formal realizou-se em 1915 entre duas equipas do Clube “Desportos de Benfica”, sendo utilizadas as regras de Hóquei no Gelo. Em 1921 foi fundada a “Liga Portuguesa de Hockey” e em 1929 o país filiou-se na F.I.R.S. No ano de 1930 verificou-se a 1ª participação de uma Selecção Nacional numa competição internacional, no 5º Campeonato da Europa, classificando-se em 5º lugar. A partir de 1939 começou-se a disputar anualmente o Campeonato

Nacional. No ano de 1947, Portugal conquista os seus primeiros títulos internacionais, vencendo o Campeonato do Mundo e da Europa.

## 2.2. O Jogo de Hóquei em Patins

Segundo Lopes (2002), o Hóquei em Patins é um jogo desportivo colectivo em que duas equipas se defrontam ambas com o mesmo objectivo: introduzir a bola na baliza do adversário, apenas com a ajuda do stick.

De acordo com o regulamento oficial da Federação Portuguesa de Patinagem, cada equipa pode ser constituída entre 6 (mínimo) e 10 jogadores (máximo), sendo obrigatório a presença de um guarda-redes suplente nas competições oficiais. Dentro do recinto de jogo, que poderá ter como dimensões mínimas 36x18 m e como máximas 44x22 m, deverão estar 5 jogadores de cada equipa. O jogo é composto por duas partes, em que para cada escalão etário é definido um tempo regulamentar para cada parte, com um intervalo de 10 minutos. No escalão de Seniores, as partidas têm a duração de 50 minutos de tempo útil, divididos em duas partes de 25 minutos cada (em Campeonatos da Europa e do Mundo são 40 minutos de tempo útil).

## 2.3. Caracterização do Esforço no Hóquei em Patins

O Hóquei em Patins actual reclama uma extraordinária preparação física junto a um excelente domínio da técnica individual e da tática (Manaças, 1988), encontrando-se incluído na lista dos desportos colectivos que requerem um alto grau de velocidade, força, resistência, assim como flexibilidade (Gayo, 1992).

Manaças (1988), caracteriza o Hóquei em Patins como um desporto de resistência em regime de velocidade de reacção, execução e de deslocamento (patinar), força e destreza (de técnica), em condições de luta corporal intensa e de tensão psíquica.

Assim, tal como noutras modalidades, também no HP as qualidades físicas são um factor de extrema importância, devido:

- o espaço de jogo aliado ao tempo de jogo e aos deslocamentos permanentes, constantes mudanças de direcção, travagens e choques exigem uma resistência extraordinária, tanto Aeróbia como Anaeróbia. Do ponto de vista fisiológico-mecânico, o

Hóquei em Patins é considerado como um desporto aeróbio-anaeróbio alterno. Esta alternância verifica-se pela existência de momentos de intensidade elevada, com momentos de intensidade moderada e paragens de jogo (Dal Monte, 1983, citado por Rodríguez, Acero & Vasquez, 1991);

- os arranques, choques e travagens reclamam uma força excepcional em quase todos os grupos musculares do corpo, como única solução para suportar a dureza e virilidade natural do jogo (Manaças, 1988);
- a Velocidade de Reacção, relacionada com o tempo de reacção ao estímulo e a Velocidade de Execução, capacidade de realizar rapidamente gesto adequado face ao estímulo recebido, são capacidades fundamentais para o praticante de HP, que assumem uma importância ainda maior no guarda-redes (Manaças, 1988);
- a Flexibilidade como factor de facilitação na aprendizagem de determinados elementos técnicos (nomeadamente no guarda-redes), como auxílio no desenvolvimento de outras capacidades, como forma de prevenção de lesões e aumentando a amplitude e qualidade dos movimentos (com maior incidência no guarda-redes) (Manaças, 1988).
- a estas capacidades, o jogador terá de aliar determinadas qualidades volitivas (decisão, coragem, arrojo, com predominância para a tenacidade) e psíquicas (inteligência, rapidez de decisão, capacidade de análise e concentração) (Manaças, 1988).

## 2.4. O 1x1 no Contexto do Processo Ofensivo

Importa clarificar no quadro conceptual que orienta este trabalho, que perspectivamos as situações de 1x1 desde o processo ofensivo, pelo que as entendemos como sendo as acções táctico-técnicas em que o portador da bola (em penetração) tenta ultrapassar o seu adversário directo (em contenção), no cumprimento dos objectivos do jogo ofensivo: manutenção da posse de bola, construção de situações de finalização e finalização. Ou seja, como refere Garganta (1999, p.15) “quando falamos de 1x1 queremos englobar as situações que se reportam a iniciativas individuais com oposição directa do adversário”, pelo que são enquadrados neste conceito os diversos tipos de drible.

Embora sejam diversas as classificações relativas aos tipos de drible (Mercier & Cross, s/d; Krunze, 1987; Folgueira, 2001), optamos por nos apoiar em Mombaets (1998, p. 39) que faz corresponder aos diferentes tipos de drible os objectivos das diferentes fases do ataque. Assim, à fase de construção das acções ofensivas, poderá estar preferencialmente associado o **drible**

**de protecção**; à fase de criação de situações de finalização, o de **progressão**; e à fase de finalização, estarão inerentes as noções de **drible para remate e para passe**, onde nem sempre se procura ultrapassar o adversário directo, ou proteger a posse de bola, mas tão só garantir o espaço necessário à realização, com êxito, da própria acção subsequente.

## 2.5. Como Realizar o 1x1 Ofensivo

A resposta a esta questão é aqui tratada superficialmente, já que procuraremos apenas verificar as alterações que o recurso aos diferentes tipos de drible, preconizados por Mombaerts (1998), poderá trazer ao padrão sequencial. De facto, a resposta ao como realizar o 1x1, implicaria que enveredássemos por uma análise mais microscópica a este tipo de situações.

Todavia, não deixará de ser importante relembrarmos que, para ser eficaz uma situação de 1x1, o jogador em penetração deve receber a bola e enquadrar-se com a baliza, fixar o defensor adoptando uma atitude de tripla ameaça (passar, conduzir, rematar) e arrancar rápido em direcção à baliza a atacar (Garganta, 1999, p.17).

Mais minuciosamente, poderemos lembrar Hughes (1973, p. 65-67), quando refere a existência de 5 factores importantes concorrentes para a eficaz execução do drible:

- a) **A aproximação**: do atacante em direcção ao defensor, deverá consubstanciar dois objectivos: a linha de aproximação deverá ser a mais directa possível e a velocidade deverá ser máxima, observando-se uma diminuição dessa velocidade no momento final de aproximação para que possa haver na ultrapassagem a possibilidade de mudar de direcção e velocidade;
- b) **O controlo da bola**: o drible envolve a ultrapassagem do adversário directo, logo, a recepção e o controlo da bola devem objectivar dois aspectos: controlo da bola de forma a que o defensor não o possa desarmar, e; rodar com a bola atacando de imediato o defensor;
- c) **O desequilíbrio** do adversário directo: é importante para o atacante fintar o defensor, desequilibrando-o, especialmente se este tem cobertura defensiva. A finta depende da velocidade e da distância a que o defensor se encontra, pois quanto mais rápida for a aproximação mais longe do defensor se deverá executar. O defensor ao reagir erradamente às intenções do atacante desequilibrar-se-á, sendo mais fácil a execução do drible. Idealmente, a habilidade de fintar deverá colocar o defensor fora da linha de progressão do atacante;

- d) **A mudança de direcção:** normalmente os defesas eficientes só reagem aos movimentos da bola, daí a importância de mudanças de direcção para desequilibrar o adversário;
- e) **A mudança de velocidade:** o tempo necessário para que o defesa retome o equilíbrio da sua posição, deve ser usado para que o atacante ultrapasse rapidamente o defesa.

## 2.6. A Importância das Situações de 1x1 no Hóquei em Patins

A importância que actualmente é atribuída às situações de 1x1 (e às acções táctico-técnicas que as consubstanciam), varia consoante a concepção do jogo considerada. Nos JDC as diferentes concepções, ou escolas, ponderam distintivamente as diversas acções de jogo, tal como o fazem para o privilégio que atribuem a um estilo de jogo directo ou indirecto (Garganta,1997).

O equilíbrio que caracteriza as competições de alto nível, remete, tal como procuramos retractor anteriormente, para um domínio das defesas sobre os ataques, pelo que no contexto do Futebol actual, a situação do confronto individual (1x1) vem ganhando uma importância crescente: 1) porque permite, do ponto de vista do ataque, induzir rupturas quando o equilíbrio numérico e espacial está instalado(Garganta, 1999, p.15).

No Hóquei em Patins acontece o mesmo que no Futebol, não só por possuir as características análogas a todos os JDC, mas também pelas condicionantes do jogo, o espaço reduzido a rapidez das movimentações dos jogadores, levam a um domínio das acções individuais relativizadas no contexto colectivo de forma a serem criados desequilíbrios em momentos onde a igualdade numérica está presente.

É através desta possibilidade de se criar um desequilíbrio ofensivo numa situação de igualdade ou inclusive inferioridade quantitativa, que consideramos natural que na actualidade se enalteça o talento individual que se traduz qualidade, logo maiores possibilidades de se alcançar uma superioridade posicional. Ou seja, que se valorize “cada vez mais os jogadores que podem realizá-lo [ao drible], sem abusar, no momento idóneo, criando a superioridade que se espera definitiva” (Uriondo, 1997, p.67).

Contudo, são diversos os autores que realçam a importância da resolução das situações de 1x1, frequentes num universo competitivo cada vez mais equilibrado. Entre eles salientamos:

- Hedergott (1978, p. 147), ao realçar que “as equipas de alto rendimento se destacam pelos seus movimentos em campo serem criados essencialmente por jogadores,

capazes de driblar com grande habilidade técnica e tática e, sobretudo, de se imporem no duelo pessoal (1x1) ante as diversas formas de disputa de bola”;

- Hughes (1990, p. 123), que refere “o jogo de Futebol (HP) é um conjunto de situações de 1x1, em todo o campo, algumas envolvem velocidade, outras técnica, outras contacto físico, quantas mais situações destas uma equipa ganhar maior será o seu domínio psicológico sobre a outra equipa”;
- Folgueira (2001, p. 19), ao salientar que “ não nos admiremos que uma equipa por muito bem que esteja organizada, se não possui jogadores hábeis no drible dificilmente disporá de ocasiões de golo.

## **2.7. Tendências Evolutivas no Hóquei em Patins**

Aquando do seu aparecimento, o Hóquei em Patins caracterizava-se pelo seu carácter lúdico, verificando-se uma carência quase total ao nível dos sistemas táticos, sendo a única finalidade do jogo marcar o maior número de golos possível (Gayo, 1992). À medida que a filosofia lúdica do jogo se transformou em competitiva, deu-se o aparecimento dos primeiros sistemas táticos, assentes numa deficiente técnica individual e caracterizados sobretudo por uma mentalidade ofensiva em detrimento da defensiva (Honório, 1988). Esta concepção de Hóquei em Patins verificou-se até aos anos 40, período em que apareceu a primeira tática defensiva denominada “Y”, que era caracterizada pela presença de um defesa estático, um médio (à frente do anterior), e dois avançados (em linha um com o outro) mais adiantados (Clemente, 1991). Este sistema de jogo mostrou-se vulnerável à medida que a qualidade técnica dos jogadores foi aumentando, devido sobretudo à zona defensiva que cada jogador tinha que cobrir durante o jogo (Clemente, 1991).

Entretanto, os aspectos de “natureza” competitiva começaram a sobrepor-se aos de “natureza” puramente desportiva. Assim, nos anos 50, aparece desenvolvido pelos Italianos o sistema de jogo denominado “Quadrado”, assim chamado devido à figura geométrica que os jogadores formavam em posição defensiva. Este sistema de jogo era caracterizado por ter dois jogadores colocados em posição defensiva, sendo responsáveis pelo espaço defensivo que dantes era da responsabilidade de apenas um jogador (Clemente, 1991). Este sistema de jogo foi a base dos sistemas defensivos à zona que se desenvolveram posteriormente (Gayo, 1992). Verifica-se então, que nem sempre as equipas consideradas superiores, traduziam a sua

superioridade em termos de resultados. A ascendência do sistema defensivo espevitou as táticas ofensivas que começaram a aparecer (Honório, 1988):

- Os designados rematadores de meia-distância;
- Os jogadores de área ou do meio do Quadrado.

As equipas consideradas superiores começam a praticar um jogo de alto calculismo matemático, arriscando o indispensável para conseguir o golo de vantagem e depois praticavam a chamada posse de bola. Devido a isto apareceram as derivações do Quadrado. Como mais importante apareceram o “Triângulo” (com três defesas em linha e um pivot) e o “Losango” (um defesa, dois laterais e um atacante), sendo ambos os sistemas de marcação zonal. O “Quadrado” e as suas derivações foram os sistemas de jogo que caracterizaram a modalidade durante 30 anos (Honório, 1988).

A par da evolução técnica dos jogadores e desenvolvimento do material, foi implementado, em Espanha, um novo sistema tático que assentava na marcação individual aos jogadores adversários, contribuindo para uma mudança das concepções de defesas estáticas que eram praticadas até então (Gayo, 1992). Estas novas concepções contribuíram fortemente para a evolução do Hóquei em Patins, quer ao nível dos planeamentos estratégicos, quer dos sistemas táticos que se desenvolveram até ao momento (Gayo, 1992).

Com esta mudança de sistemas defensivos, os sistemas ofensivos foram-se adaptando, havendo um incremento da importância de iniciativas individuais e de situações de 1x1.

## **2.8. A Observação e a Análise de Jogo**

### **2.8.1. Importância**

O desporto tem experimentado ao longo dos tempos uma tendência significativa, a ponto de se constituir num dos grandes temas da nossa época (Silva, 1991).

O Hóquei em Patins, segundo a definição de Teodorescu (1984), pode ser englobado no grupo dos jogos desportivos colectivos, já que é uma modalidade caracterizada por um processo organizado de cooperação, realizado através da coordenação das acções dos jogadores de uma equipa - desenrolado em condições de luta com os adversários - os quais, por sua vez, coordenam as suas acções para desorganizar a cooperação dos jogadores da primeira equipa.

Segundo Oliveira (1996), o estudo dos JDC é enquadrado em estruturas muito próprias que nos permitem analisar e identificar os diferentes elementos comuns que caracterizam a sistematização e organização do conhecimento.

O estudo detalhado do jogo e do jogador tem produzido um conjunto de conhecimentos essenciais para a direcção e condução do processo de treino e competição em JDC (Sampaio, 1997).

Para Garganta (1996), a análise do jogo entendida como o estudo do jogo a partir da observação da actividade dos jogadores e das equipas, tem vindo ao longo dos tempos a constituir um argumento de crescente importância, traduzido no aporte de informação que pode disponibilizar para:

- Aceder ao conhecimento da organização do jogo e dos factores que concorrem para a sua qualidade;
- Planificar e organizar o treino, tornando mais específicos os seus conteúdos;
- Regular a aprendizagem, o treino e a competição.

O mesmo autor (1996), afirma que recolher, coligir, tratar e interpretar os dados relativos ao jogo, são passos importantes que possibilitam produzir informação útil, visando a optimização do rendimento dos jogadores e das equipas. Claudino (1993), reforça esta ideia, afirmando que a observação do comportamento desportivo em JDC é considerada como factor essencial para a avaliação das características fundamentais das equipas e jogadores e consequente intervenção do treinador.

A análise quantitativa dos jogos pode ser utilizada pelo treinador, pelos jogadores e pela equipa (Sampaio, 1997)

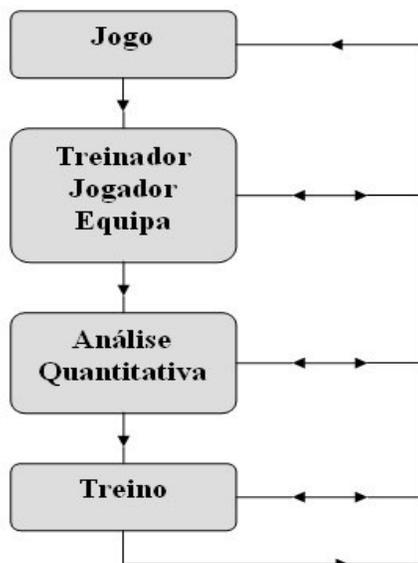


Figura 1: A função da análise quantitativa nos JDC (adaptado de Smith, 1981, in Sampaio, 1997).

Por outro lado, parece-nos importante que o treinador seja capaz de construir/utilizar um sistema de observação que reflecta objectivamente aquilo que se passa durante o jogo, podendo deste modo evitar: por um lado, os conflitos entre jogadores e por outro, entre jogadores e o próprio treinador, relativamente às interpretações e percepções que cada um teve do jogo.

No fundo, através das análises quantitativas, pretendemos abordar uma questão antiga e altamente polémica: é ou não possível medir de uma forma exacta a eficácia de um jogador ou de uma equipa durante um jogo? Posso ou não justificar objectivamente, que um determinado jogador jogou mal ou jogou bem? Porque razão uma equipa ganhou o jogo e a outra perdeu? Podemos dizer que jogou melhor quem marcou mais golos ou marcou mais pontos. Mas que factos é que levaram a isso? O que distinguiu de forma determinante a prestação das duas equipas? (Marques, 1995).

O que se pretende é que o treinador seja o mais objectivo e rigoroso possível, no que concerne à análise de jogo, utilizando para isso instrumentos claros e fiáveis, evitando de certa maneira aquilo que Silva (1991), designa por “olhómetro”, tão utilizado pelos adeptos das equipas. Assim, o treinador evita os erros que podem resultar de uma observação espontânea, que muitas vezes é influenciada em grande medida pelo resultado final. Este aspecto, adquire maior importância na medida em que as exigências impostas às equipas são cada vez maiores, seja através dos patrocinadores ou dos próprios adeptos, obrigando os treinadores a serem rigorosos nas suas análises, podendo tirar desta forma o máximo rendimento das suas equipas.

A análise quantitativa não permite apenas aumentar a quantidade de informação sobre um jogo; ela é, além disso, um produto permanente que permite que possibilite a realização de comparações com as prestações dos jogos seguintes. Ainda que os dados quantitativos não possibilitem prever o comportamento futuro dos jogadores, ou das equipas, (já que o que caracteriza a prestação dos jogadores e equipas de excepção é, precisamente, a imprevisibilidade e adaptabilidade dos seus comportamentos), isso não quer dizer que não nos seja útil. A quantificação do jogo permite caracterizar os padrões de comportamentos, o que é constante nas prestações, assim como detectar os pontos fracos e fortes das equipas (Marques, 1990).

Neste sentido, os especialistas têm procurado desenvolver instrumentos e métodos que lhes permitam reunir material importante para treinadores e investigadores (Garganta, 1998).

Na medida em que as técnicas e os sistemas de observação diferem segundo as disciplinas desportivas, para analisar os comportamentos nos JDC torna-se necessário desenvolver métodos de recolha e análise específicos (Garganta, 1998).

Nos desportos individuais, desde há muito que a observação incide preferencialmente nos aspectos técnicos. Nestas modalidades, a Biomecânica, as técnicas de vídeo, podem bastar para informar com exactidão sobre o comportamento do atleta e, assim, fornecer dados suficientes que permitam estabelecer um plano de treino ou detectar talentos. Pelo contrário, nos JDC as capacidades dos atletas são condicionadas fundamentalmente pelas imposições do meio, isto é, pelas sucessivas configurações que o jogo vai experimentando e, por tal motivo, a observação de todos os jogadores em movimento torna-se extremamente complexa. Para além disso, a interdependência dos comportamentos constitui um obstáculo difícil de ultrapassar (Dufour, 1991).

Ortega & Contreras (2000), reforçam esta ideia, afirmando que nos desportos colectivos o rendimento dos jogadores é influenciado por vários factores, como o clima, os companheiros, adversários, entre outros, e por esse motivo a observação dos jogadores em movimento torna-se extremamente complexa. Assim a tarefa do observador fica dificultada devido ao grande número de variáveis envolvidas.

Segundo os mesmos autores, verificam-se duas formas totalmente distintas de realizar a observação: em situação de competição ou de treino. Através da observação em situação de jogo, o treinador poderá obter, analisar e armazenar dados relevantes com o propósito de melhorar o rendimento da sua equipa. O ideal seria o treinador obter a informação em tempo real daquilo que se está a suceder no jogo, já que esta informação facilitaria a constante tomada de decisão do treinador.

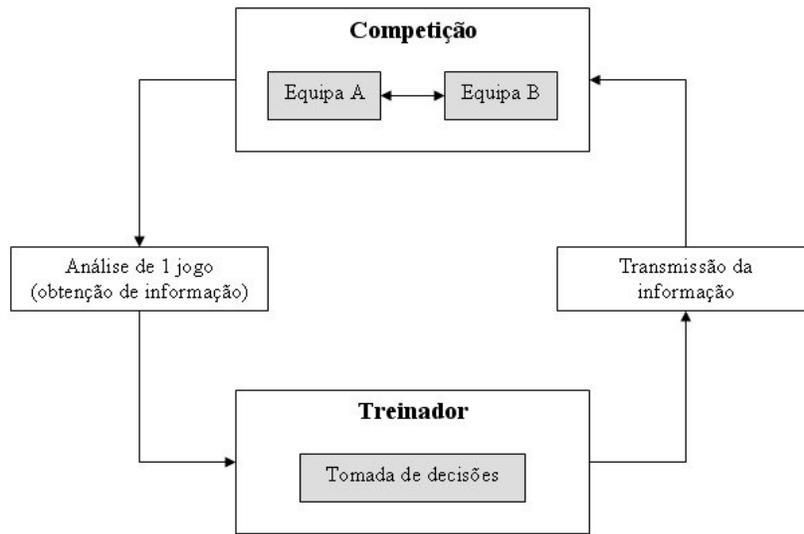


Figura 2: A observação em competição (adaptado de Ortega & Contreras, 2000).

A observação também poderá ser utilizada como ferramenta do processo de treino. Poderão ser utilizadas situações globais, onde por um lado se pode observar o comportamento motor de todos os jogadores, ou situações reduzidas, onde numa situação de treino em que participam todos os jogadores, se observa um determinado grupo. Por último, também podemos observar em situação reduzida de treino, exercícios onde participa um reduzido grupo de jogadores (Ortega & Contreras, 2000).

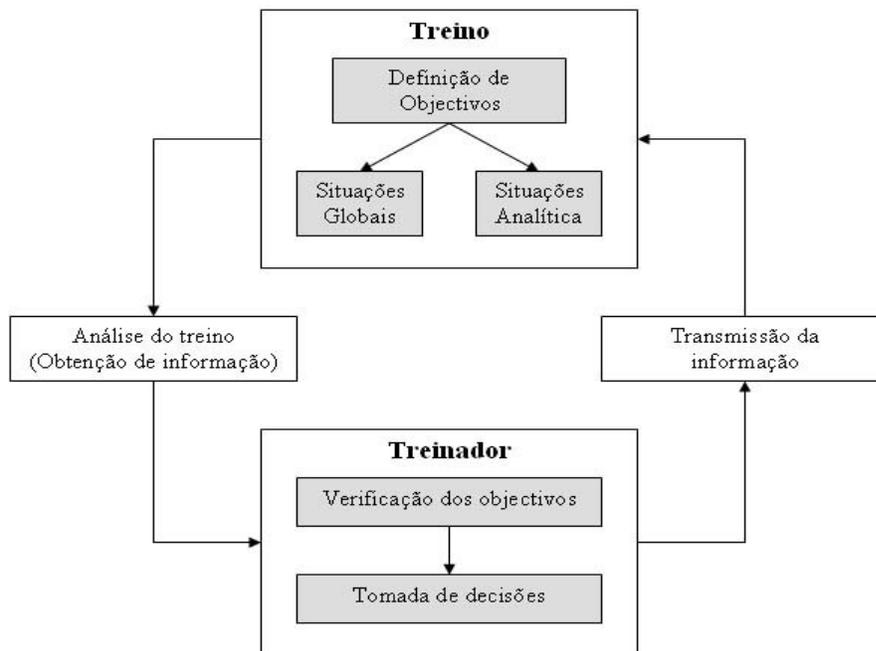


Figura 3: A observação em situações de treino (adaptado de Ortega & Contreras, 2000).

A observação e análise do jogo assumem ainda maior importância, se tivermos em atenção que os treinadores conseguem apenas recordar 12% do que aconteceu num jogo (Franks, 1985, citado por Silva, 1991). Outro estudo realizado por (Franks & Miller, 1986), revela que, mesmo os treinadores de Futebol mais experientes e de nível internacional, apenas retiveram 30% dos elementos que mais influenciaram o sucesso num jogo. Este dado assume, em nossa opinião, maior pertinência no Hóquei em Patins, já que é uma modalidade que é praticada em grande velocidade e envolve muitas variáveis (stick, bola, patins, etc).

Para (Sarmiento, 1990, citado por Silva, 1991) é imprescindível que o acto de observar se apresente sistematizado. Assim, para que qualquer processo de análise tenha fiabilidade e validade, é necessário desenvolver sistemas e métodos de observação que possibilitem o registo de todos os factos relevantes do jogo, no nosso caso o Hóquei em Patins, produzindo-se deste modo informação objectiva e quantificável (Gaspar, 2001, citado por Júnior, Gaspar & Siniscalchi, 2002).

Quando há uma tentativa de fazer uma análise quantitativa nos JDC torna-se imprescindível determinar, então, quais são as condições iniciais ou condições de fronteira, de forma a construirmos um referencial válido para a nossa realidade. Por outro lado, é sempre

preciso ter em conta que é uma realidade em constante transformação; daí a necessidade de ajustamentos permanentes na definição destas condições de fronteira (Marques, 1990).

Neste processo, o treinador tem um papel fundamental, já que os dados quantitativos referentes às análises a realizar, por si só não fornecem toda a informação contida num jogo. Tais sistemas de recolha e análise de informação só têm validade quando associados ao conhecimento acumulado sobre o jogo que os treinadores possuem. O inverso também é verdade, i.e., não existe nenhum treinador que, sem qualquer sistema de análise quantitativa a apoiá-lo, consiga realizar um retracto fiel do jogo (Marques, 1990).

Relativamente à validade das observações e posteriores análises, (Grosgeorge *et al.* 1991, citado por Garganta, 1998) referem que a análise sistemática do jogo apenas é viável se os propósitos da observação estiverem claramente definidos. A apreensão de determinados elementos e das suas relações depende dos modelos que orientam a acção do observador. É este quem fixa os critérios em função dos objectivos perseguidos.

## **2.8.2. Desenvolvimento de um sistema de observação**

Ao construirmos um sistema de observação devemos seguir determinados passos e regras, de modo a que o resultado que se obtenha seja válido e fiável. Segundo Ortega & Contreras (2000), o desenvolvimento de sistemas de observação implica os seguintes passos: delimitação precisa das condutas motoras, verificação dos procedimentos, escolha dos instrumentos de registo e treino dos observadores.

### 2.8.2.1. Delimitação precisa das condutas motoras

O que supõe uma categorização das mesmas. O principal problema que enfrentamos quando temos que definir uma conduta motora é o estabelecimento de critérios. Para que esse sistema de categorias seja correctamente delimitado, é necessário obedecer aos seguintes requisitos (Palmer, 1996, citado por Ortega & Contreras, 2000):

- Exaustividade: todas as condutas motoras devem poder ser categorizadas, ou seja, o sistema de categorias deve contemplar todas as condutas possíveis de ocorrer;
- Não podem acontecer sobreposições: as características de uma conduta motora não podem encaixar noutra. As categorias devem estar perfeitamente definidas de modo a evitar confusões;

- Número de dimensões: as categorias devem ser, por um lado, em número suficiente de modo a integrar as diferentes condutas intervenientes, mas por outro, suficientemente pequenas para que o registo seja operativo, pelo que durante a fase de categorização o número de dimensões será sempre susceptível de variar até se conseguir o objectivo pretendido.

#### 2.8.2.2. Verificação dos procedimentos

Uma vez delimitadas as condutas motoras a observar, deve-se fazer uma tentativa inicial de observação que funcionará como um treino, de modo a verificar se todos os procedimentos estão correctos.

#### 2.8.2.3 Escolha dos instrumentos de observação

De acordo com os nossos objectivos e recursos técnicos, podemos escolher os seguintes instrumentos:

- Papel e caneta: é o procedimento de mais baixo custo e fácil de usar, que requer apenas uma boa codificação das diferentes categorias/variáveis a observar, mas que apresenta o inconveniente de que em situações de interacção complexa o registo exacto é dificultado;
- Vídeo: permite registar as acções com todos os detalhes da observação e depois analisar os dados.

### **2.9. Observação e Análise de Jogo: Limitações e Principais Dificuldades**

Marques (1990), aponta algumas limitações ao processo de recolha e análise do jogo. Assim, refere que:

- Os processos de recolha de dados mostram apenas o que os jogadores fazem no jogo. Nunca é assinalado o que eles não fazem e deviam ter feito;
- A observação incide sempre sobre o que o portador da bola faz deixando de parte a influência que os restantes quatro colegas decerto tiveram, no sucesso ou insucesso da acção desse jogador;

- Nunca são considerados factores que influenciam, como os de liderança dentro da equipa, estado de motivação, ambientes psicológicos, que se vão criando ao longo do jogo e que dependem dos diversos momentos em que as acções ocorrem;
- Influência do público, ou qualquer outro aspecto relacionado com o jogo que não diga respeito directamente à resposta motora do jogador;
- As equipas e os jogadores são sempre avaliados independentemente das prestações da equipa adversária.

Por sua vez, (McDonald 1984, citado por Marques, 1990), detectou que os treinadores cometem quatro erros psicológicos, quando analisam a prestação de jogadores em situação de jogo. Tais falhas parecem estar relacionadas com perturbações intrínsecas e extrínsecas ao próprio treinador e que, naturalmente fazem parte do jogo. Os quatro erros estão ligados a uma perturbação da percepção, a que qualquer ser humano está sujeito:

**Efeito de halo**: consiste na formulação de juízos avaliativos da capacidade de uma pessoa, num determinado aspecto, que são posteriormente generalizados;

**Erro de lógica**: consiste em determinados erros de julgamento por este se basear em associações, que parecem lógicas ao indivíduo que se está a julgar;

**Erro de tolerância**: o observador sobrevaloriza as prestações dos jogadores, de forma a tirá-los de classificações muito negativas;

**Erro de tendência central**: o observador transforma a distribuição normal da população numa distribuição muito centralizada, devido à prestação ser frequentemente julgada “assim-assim”.

## 2.10. Cuidados a ter no Momento da Observação

Durante o processo de recolha da informação, é necessário que o observador evite determinados erros que comprometam seriamente a fiabilidade e validade dos dados. Deste modo o observador deverá (Gaspar, 1998; Ferrão, 2003):

- Preparar previamente o trabalho de observação, quer as fichas disponíveis, quer os aparelhos a utilizar;
- Não observar sem um claro objectivo;
- Evitar distrações;

- Não ter simpatia pelos jogadores, nem pela própria equipa. Se isto não for possível, toda a observação será subjectiva e os resultados não serão verdadeiros;
- Quando se faz a observação, o observador não “vê” o jogo;
- Posicionar-se de modo a ter um amplo campo de visão (sendo preferível estar num plano superior ao terreno de jogo);
- Ter prática dos documentos ou aparelhos a utilizar;
- Ter conhecimento dos aspectos a observar (técnicos, táticos,...) de modo a facilitar a sua identificação;
- Uniformização dos procedimentos de observação;
- Deve-se tentar ler tudo a partir do registo e não fazer especulações.

## 2.11. Importância do 1x1 no Futebol: Estudos Quantitativos

A constatação da importância das situações de 1x1 no jogo ofensivo, é relatada por diversos estudos, entre os quais:

- Dufour, ao concluir que 24% dos golos são consequências de um *slalom* ou de uma penetração individual (1989, p.164);
- Hughes ao salientar que “a análise dos golos marcados nos últimos 20 anos demonstra que o drible é um factor chave em mais de um em cada seis golos obtidos” (1994, p.54);
- Grant, Williams & Reilly (1999, p.826), ao constatarem, no campeonato do mundo de 1998, que “o jogo individual foi o factor decisivo em 20% dos golos marcados”.

Por outro lado, da revisão da literatura realizada, verificamos que os estudos que de alguma forma se debruçam com maior pormenor sobre a influência das situações de 1x1 no Futebol, com recurso à quantificação das acções, acabam por não confirmar a importância das acções atribuídas às situações de 1x1 na obtenção de golos, na predição do resultado de um jogo.

## 2.12. Os Estudos no Hóquei em Patins

Na literatura consultada os únicos estudos disponíveis relativamente à análise de jogo em Hóquei em Patins foram realizados por Almeida (1996), Carvalho (1997) e Gomes (2004).

Almeida (1996), analisou o processo ofensivo da Selecção Nacional de HP e dos seus adversários (Argentina, Brasil, Andorra, Angola, Alemanha, e Holanda), nos jogos referentes ao Campeonato do Mundo de 1995. O autor pretendeu identificar e analisar as características das jogadas de perigo efectivo, tendo para isso observado os 8 jogos que Portugal efectuou ao longo do Campeonato, analisando 296 acções ofensivas das quais resultaram 80 golos. Os principais resultados encontrados pelo autor foram os seguintes:

- Foi na faixa central que se recuperou com maior frequência a posse de bola, em detrimento das faixas laterais;
- A zona defensiva foi aquela onde se recuperou uma maior percentagem de bolas, seguindo-se a zona ofensiva e depois a intermédia;
- A principal causa de recuperação da posse de bola para Portugal é o desarme;
- O contra-ataque foi o método de jogo mais usual pelas diferentes Selecções;
- As acções ofensivas com um tempo entre os três e cinco segundos foram as mais frequentes em todas as selecções;
- A zona de finalização utilizada preferencialmente foi o interior da área de grande penalidade.

Carvalho (1997), analisou o processo defensivo do Futebol Clube do Porto e dos seus respectivos adversários, em quatro jogos do Campeonato Europeu de Clubes de Hóquei em Patins. O autor analisou um total de 384 acções por parte do Futebol Clube do Porto e 374 dos restantes adversários (Novara, Igualada, Liceu da Corunha e Barcelona). As principais conclusões retiradas foram:

- Foi na faixa central do terreno e na zona defensiva que se recuperou com mais frequência a posse de bola;
- A principal causa de recuperação da posse de bola foi o remate adversário;
- O método de jogo defensivo utilizado em todos os jogos e por todas as equipas foi a defesa individual.

Gomes (2004), através da observação sistemática indirecta (análise de vídeo) analisou 6 jogos da Selecção Portuguesa no Campeonato do Mundo em Oliveira de Azeméis, em 2003, num total de 95 contra-ataques. Perante os resultados obtidos no estudo, o autor chegou às seguintes conclusões:

- A bola é recuperada preferencialmente em superioridade numérica, na zona defensiva e central;
- Os contra-ataques mais perigosos iniciam-se após desarme;

- O contra-ataque é realizado no máximo com 2 passes e com a participação de 2 ou 3 jogadores e com poucas variações de corredor;
- Os contra-ataques são rápidos e com o 1º passe curto e rasteiro;
- A finalização é feita preferencialmente em superioridade numérica, na zona central e dentro da área;
- Os remates são direccionados para a zona central e inferior da baliza;
- O remate batido é o mais utilizado;
- A Selecção Nacional de Hóquei em Patins tem uma elevada percentagem de golos obtidos através de contra-ataque.

### **3. MATERIAL E MÉTODOS**

### 3.1. Características da População e Definição da Amostra

O nosso trabalho debruçou-se sobre o processo ofensivo, estudando especificamente as situações de 1x1, no Hóquei em Patins.

Como existe um elevado número de equipas que potencialmente podiam ser estudadas, a dificuldade de trabalhar com todas iria ser supostamente um entrave para a realização deste estudo. Como tal, decidimos delimitar a nossa amostra e restringi-la à escolha de uma selecção (selecção vencedora do campeonato mundial - Portuguesa) que para nós nos oferecesse uma perspectiva mais real do Hóquei em Patins num meio restrito, de forma a permitir que as conclusões que podemos tirar do 1x1 no processo ofensivo sejam futuramente úteis para posteriormente serem postas em prática pelos treinadores nas suas equipas, contribuindo para a sua potenciação, assim como o seu inerente incremento no rendimento.

A nossa amostra foi constituída pela Selecção Portuguesa de Hóquei em Patins que participou na fase final no Campeonato do Mundo em Outubro de 2003, em Oliveira de Azeméis, Portugal.

Foram analisados todos os jogos em que Portugal participou, assim como todos os seus adversários que fizeram parte do percurso da conquista do título mundial. Portanto, as selecções e os jogos observados foram os seguintes:

- 6 jogos de Portugal
- 1 jogo da França
- 1 jogo da Holanda
- 1 jogo da Alemanha
- 1 jogo do Brasil
- 1 jogo da Argentina
- 1 jogo da Itália

Os dados recolhidos incidem sobre os comportamentos técnico-tácticos de natureza ofensiva individual.

### **3.2. Critérios de Escolha das Equipas**

A selecção escolhida para o presente estudo foi a Selecção Portuguesa por preencher os seguintes requisitos:

- Está assiduamente presente nos Campeonatos do Mundo;
- Pertence ao quadro competitivo mais alto a nível mundial (Mundial A);
- Foi a selecção vencedora do presente Campeonato do Mundo;
- É a selecção com mais títulos mundiais;
- É a selecção do nosso país, o que significa que haverá uma maior aproximação entre o hóquei praticado pela selecção, com o hóquei que é disputado no campeonato português.

### **3.3. Técnicas e Meios de Recolha de Dados**

Com o objectivo de fazer uma análise rigorosa e pormenorizada dos jogos, utilizámos o método de observação sistemática indirecta das partidas previamente gravadas através do canal público da Rádio Televisão Portuguesa (RTP).

Na observação e análise dos jogos, utilizámos 3 fichas e um campograma por nós formulados, tendo sido previamente testados por intra-observação.

Nas fichas de observação estão patentes todas as variáveis que achamos indispensáveis para poder analisar o 1x1 no processo ofensivo, enquanto que o campograma serviu para identificar com maior precisão os corredores e as zonas do campo onde decorreram as acções ofensivas.

Todas as acções de 1x1 foram observadas no mínimo 3 vezes, para que fosse possível retirar os dados necessários para o estudo, fazendo uso do slow-motion nos casos onde permanecia a dúvida no registo das variáveis que constam nas fichas de observação.

### **3.4. Material Utilizado**

Para a observação dos jogos de Hóquei em Patins e na recolha de dados foi necessário recorrer a algum equipamento electrónico, assim como a um “software” que passamos a citar:

- Um televisor Siemens Fc 290;
- Um video-gravador Watson VR 3731 para leitura das cassetes;
- Cassetes de vídeo de 120 minutos;
- Computador portátil Acer, modelo aspire 1600;
- Disco amovível de armazenamento de dados USB 256mb;
- Impressora Epson C-44;
- Fichas de observação e campograma.

### 3.5. Variáveis em Estudo

A importância do 1x1 nos jogos desportivos colectivos em geral e no Hóquei em Patins em particular, sempre foi enorme, uma vez que as qualidades técnicas dos jogadores têm evoluído, principalmente e cada vez mais inseridas num contexto táctico. São sem dúvida os jogadores tecnicamente mais evoluídos que dão espectacularidade ao jogo e são eles que “resolvem” desafios, sobretudo quando o equilíbrio defensivo se instala. As suas capacidades técnico- tácticas levam o jogador a decidir o drible mais correcto perante uma determinada situação de jogo e algumas vezes culmina no atingir do seu objectivo fundamental – o golo. No entanto, torna-se necessário compreender a acção do 1x1 no jogo de HP, uma vez que a frequência da sua utilização é elevada, dadas as características inerentes ao próprio jogo.

Assim, o 1x1 foi observado a partir de 6 categorias que consideramos fundamentais para conquista dos objectivos deste trabalho, considerando que elas nos permitem uma análise mais rigorosa destas acções no processo ofensivo:

#### **1ª - Golo obtido na execução de situações de 1x1 (G1x1)**

O observador registou na ficha de observação, as jogadas nas quais o 1x1 foi utilizado e que resultaram em golo.

Após uma recuperação de bola, os jogadores iniciam um contra-ataque, um ataque rápido, ou um ataque organizado e é registado no mesmo ataque o número de vezes que ocorrem situações de 1x1 e aquelas que resultam em golo.

## **2ª - Frequência da utilização do 1x1 no ataque (FUt1x1A)**

Em cada posse de bola, o observador determina quantas vezes a situação de 1x1 é procurada, de forma a encontrar se ela é utilizada ou não com regularidade, isto durante as possíveis posses de bolas em cada ataque.

## **3ª - Identificar o tipo de 1x1 mais utilizado (T1x1Ut)**

Corresponde ao tipo de drible que é utilizado com maior frequência nas situações de 1x1. No momento da execução do drible, podem ser encontrados os seguintes dribles:

- Drible de protecção (DrPt);
- Drible de progressão (DrPg);
- Drible para passe (DrP);
- Drible para remate (DrR).

## **4ª - Identificação das consequências das acções utilizadas no 1x1 (CAUt1x1)**

Corresponde à consequência que advém de uma ou mais situações de drible.

Foram contabilizadas todas as acções de 1x1, sendo a estas atribuída uma das seguintes finalidades:

- Passe (P);
- Posse de bola (PB);
- Passe Interceptado (PI);
- Desarme (DS);
- Remate (R);
- Remate Interceptado (RI);
- Remate Poste (RP);
- Remate à Trave (RT);
- Golo (G);
- Livre Directo (LD);
- Penalti (PY);
- Falta Sofrida (FS).

## **5ª - Zona do terreno na utilização no 1x1 (ZTUt1x1)**

Local do campo utilizado pelos jogadores no momento da execução do drible, podendo este ser utilizado no CA, no AR, ou no AO; a acção do drible pode ser executada em três zonas:

- Zona Defensiva (ZD) – terço mais recuado do campo relativamente à baliza adversária;
- Zona Central (ZC) – zona intermédia;
- Zona ofensiva (ZO) – terço do campo mais próximo da baliza adversária.

#### **6ª - Corredores utilizados para a execução do 1x1 (CUtE1x1)**

Destina-se ao local do campo onde foi executada a situação de 1x1. Para esta análise, o observador elaborou um campograma que o auxiliou a dividir o campo em três corredores:

- Corredor Direito (CD) – corredor correspondente ao lado direito do campo para onde ataca a equipa com a posse de bola;
- Corredor Central (CC) – corredor correspondente à parte central do campo, relativamente à equipa adversária;
- Corredor Esquerdo (CE) – corredor correspondente ao lado esquerdo do campo para onde ataca a equipa com a posse de bola.

### **3.6. Determinação da Fidelidade**

Para garantir que os resultados encontrados fossem fiáveis, ou seja, que as situações visionadas pelo observador correspondessem às diversas situações referentes ao sistema de observação, entendeu-se alargar a verificação do sistema de observação à determinação da fidelidade.

#### **3.6.1. Fidelidade intra-observador**

O cálculo da fiabilidade intra-observador foi determinada após a definição de todas as variáveis em estudo, com o propósito de tornar o mais próximo da realidade a informação recolhida.

A fiabilidade intra-observador resulta da relação percentual entre o número de acordos e desacordos registados, segundo a fórmula utilizada por (Bellack et al., 1966, citado por Gomes, 2004)

$$\% \text{ acordos} = \frac{\text{N}^\circ \text{ de acordos}}{\text{N}^\circ \text{ de acordos} + \text{N}^\circ \text{ de desacordos}} \times 100$$

Foram realizadas duas observações de um mesmo jogo, de forma a permitir determinar os valores percentuais do índice de fiabilidade intra-observador.

**Quadro 1 – Valores percentuais de acordos intra-observador registados para as variáveis em estudo.**

<b>Variáveis em estudo</b>	<b>Fiabilidade intra-observador</b>
<b>G1x1</b>	100%
<b>Fut1x1A</b>	100%
<b>T1x1Ut</b>	93%
<b>CAUt1x1</b>	92%
<b>ZTUt1x1</b>	100%
<b>CutE1x1</b>	98%

De acordo com os resultados encontrados no quadro 1, para cada uma das variáveis no quadro 1, verificamos um mínimo de 92% e um máximo de 100%, o que revela bons índices de fidelidade, já que estes valores ficam acima dos 80-85% recomendados por (Bellack et al., 1966, citado por Gomes, 2004) como valores mínimos para a fiabilidade de uma amostra.

### **3.7. Procedimentos Estatísticos**

As categorias em estudo foram caracterizadas através da frequência de ocorrência traduzida em percentagens.

## **4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Neste capítulo, iremos apresentar os resultados obtidos no nosso estudo e simultaneamente efectuaremos a sua discussão em função dos objectivos propostos, utilizando a metodologia anteriormente descrita.

Estes resultados serão apresentados e discutidos relativamente às situações de 1x1 no processo ofensivo, já que elas se baseiam entre o momento em que a equipa recupera a posse de bola e o momento em que a deixa de possuir, independentemente da sua finalização se realizar com ou sem êxito. Contudo, aqui estudamos as variáveis que consideramos preponderantes e directamente relacionadas com o 1x1, que influenciam de forma decisiva a sua conclusão.

#### 4.1. Enquadramento do 1x1 no Campeonato Mundial

No nosso estudo foram observados 6 jogos da selecção portuguesa de HP no Campeonato Mundial em Oliveira de Azeméis em Portugal, em 2003.

Assim, no quadro seguinte, apresentamos uma ideia geral do que foi observado durante estes 6 jogos. A partir dos dados recolhidos para todas as selecções, seleccionamos o número total de golos marcados, os golos marcados em situações de 1x1, o número de ataques/posse de bola efectuados e o número de ocorrências de 1x1 por ataque de maneira a possuímos uma noção mais precisa da importância das acções individuais na totalidade dos jogos que fizeram parte deste Campeonato Mundial.

**Quadro 2 – Jogos observados, total de ataques, total de situações de 1x1 por ataque, percentagem de 1x1 por ataque, total de golos, total de golos em situações de 1x1 e percentagem relativa de golos marcados em situações de 1x1.**

Seleccões	Nº de Jogos	Total de Ataques	Total de 1x1/Ataques	Perc. Relativa 1x1/Ataque	Total de Golos	Total de Golos 1x1	Perc. Relativa Golos/1x1
Portuguesa	6	439	261	59.45%	31	12	38%
Outras Seleccões	6	437	231	52.86%	6	3	50%

Como observamos no quadro 2, num total de 6 jogos a Selecção Portuguesa atacou 439 vezes, das quais resultaram 261 situações de 1x1, o que corresponde a uma utilização de 59.45 % de 1x1, em todos os ataques efectuados. Relativamente aos golos marcados que perfazem um total de 31, podemos concluir que 38% desses golos foram marcados em situações de 1x1 às quais corresponde um total de 12 golos.

As outras selecções, que defrontaram a Selecção Portuguesa, realizaram menos ataques e utilizaram menos situações de 1x1, ou seja, um total de 437 ataques e 231 situações de dribles, correspondendo assim a uma utilização de 52.86% de situações de 1x1 no total de ataques realizados.

Relativamente aos golos marcados, num total de 6, 3 deles foram marcados em situações de 1x1 a que corresponde a 50% de golos marcados nestas situações. Assim, podemos concluir que as outras selecções, face à Selecção Portuguesa, tiveram um maior aproveitamento de golos marcados, 50% contra 38%. Contudo foi Portugal que utilizou mais frequentemente situações de 1x1 nos seus ataques organizados, ou seja, 59.45% das vezes contra 52.86% das outras selecções.

#### 4.2. O Golo Obtido na Execução de Situações de 1x1 (G1x1)

No presente estudo, apresentamos as situações de golo derivadas do 1x1 observadas em situações de ataque nos jogos em que a Selecção Portuguesa defrontou as restantes Selecções, averiguando-se assim as suas frequências como também as respectivas percentagens.

**Quadro 3 – Golos obtidos em situações de 1x1 referentes à Selecção Portuguesa como dos seus adversários; total de golos em situações de 1x1 em cada jogo observado; resultado final de cada jogo.**

<b>Jogos</b> <b>Selecções</b>	<b>Portugal vs França</b>	<b>Portugal vs Holanda</b>	<b>Portugal vs Alemanha</b>	<b>Portugal vs Brasil</b>	<b>Portugal vs Argentina</b>	<b>Portugal vs Itália</b>
<b>Portuguesa</b>	0	4	4	2	1	1
<b>Adversários</b>	2	0	0	1	0	0
<b>Total golos 1x1</b>	2	4	4	3	1	1
<b>Resultado Final</b>	4-3	12-0	8-1	4-1	2-1	1-0

Podemos verificar através da análise do quadro 3, que em todos os jogos resultaram golos derivados do 1x1 no processo ofensivo das selecções em estudo. Porém, nos 3 primeiros jogos, que correspondem à fase de qualificação, foram marcados 10 golos em situações de 1x1 e na fase final do Campeonato, que corresponde aos últimos 3 jogos, foram marcados, nas mesmas situações, apenas 5 golos, ou seja, metade do que na primeira fase do Campeonato Mundial. Isto leva-nos a concluir que quando os valores das equipas em confronto são distintos, ou seja, quando existem diferenças patentes de valores individuais entre selecções, os factores técnico-tácticos e/ou estratégicos conduzem a jogos menos equilibrados, razão pela qual a probabilidade de concretização de situações de 1x1 nestes jogos são maiores. O contrário regista-se quando existe confronto com selecções de nível semelhante, ou seja, quando o valor das equipas se equivalem, alteram-se os factores técnico- tácticos do jogo, induzindo este a uma menor utilização do 1x1 assim como à concretização de golo de situações derivadas destas acções individuais.

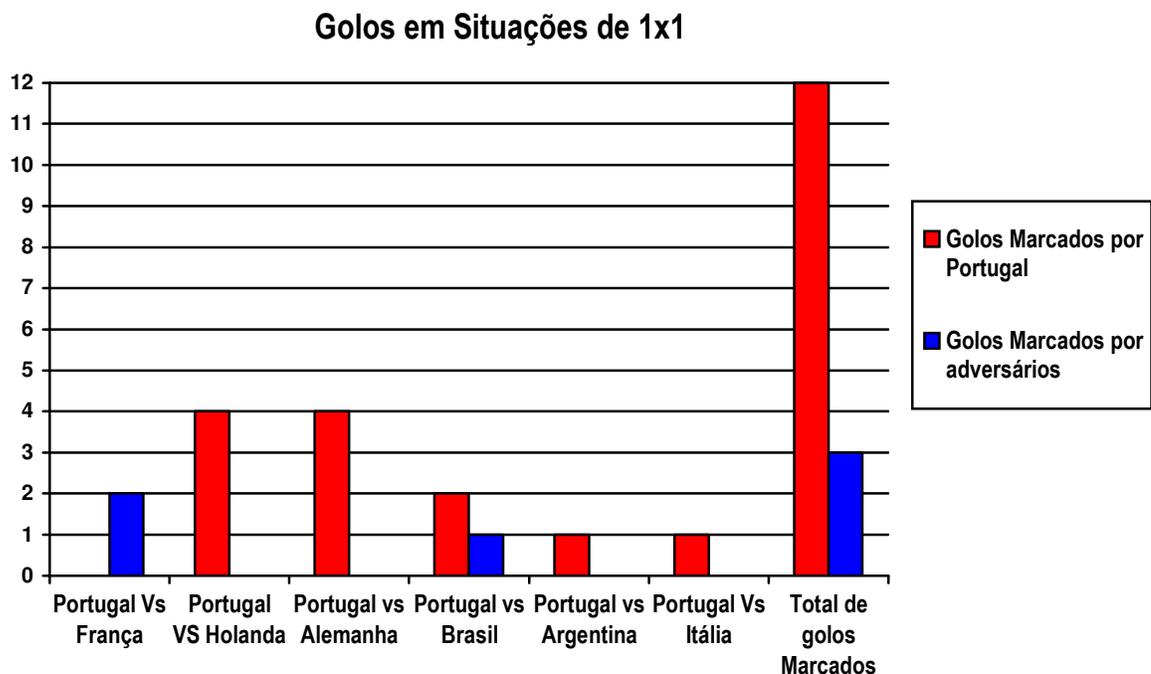


Gráfico 1 – Número de golos marcados pela selecção Portuguesa e pelas selecções adversárias em situações de 1x1.

Analisando o gráfico 1, é possível concluir que Portugal teve uma grande supremacia de golos marcados relativamente às outras selecções em causa, 12 golos contra 3. O único jogo em

que Portugal tem um número inferior de golos marcados em situações de 1x1 foi contra a França, no qual ficou a zero, enquanto que a Selecção Francesa marcou 2 golos.

Podemos também enaltecer que foi nos 3 primeiros jogos que foram marcados 10 dos 15 golos em situações de 1x1, ou seja, a concretização derivada destas situações na fase de qualificação foi maior.

### 4.3. Frequência da Utilização do 1x1 no Ataque (FUt1x1A)

No quadro 4, apresentamos os resultados do número de ataques obtidos pela Selecção Portuguesa e adversários, assim como o número de vezes que utilizaram o 1x1 nesses mesmos ataques.

Quadro 4 – Número de ataques, situações de 1x1 por ataque e valores percentuais das situações de 1x1 por ataque.

Jogos Selecções	Portugal vs França	Portugal vs Holanda	Portugal vs Alemanha	Portugal vs Brasil	Portugal vs Argentina	Portugal vs Itália	Portugal vs Itália Prolongamento
Portuguesa	72	89	74	65	67	57	15
Adversários	72	89	74	64	68	56	14
Total de Ataques	144	178	148	129	140	113	29
Situações de 1x1 Portugal	43	50	56	45	42	18	7
Situações de 1x1 Adversários	37	43	39	48	42	21	1
Total de situações de 1x1	80	93	95	93	84	39	8
% de situações de 1x1	55.55%	52.25%	64.19%	72.1%	60%	34.51%	27.59%

Ao analisarmos o quadro anterior, podemos observar que o número de ataques da Selecção Portuguesa é semelhante ao dos seus adversários. Todavia, o mesmo não acontece com as situações de 1x1, já que nestas a supremacia vai para a Selecção Portuguesa, à excepção do jogo contra o Brasil e do jogo contra a Itália apenas no tempo regulamentar.

Relativamente às percentagens das situações de 1x1, apenas no jogo da final se regista uma percentagem inferior a 50% das acções individuais utilizadas por ataque. Isto acontece

devido à natureza técnico-táctica das duas equipas, assim como a importância de se disputar uma final mundial.

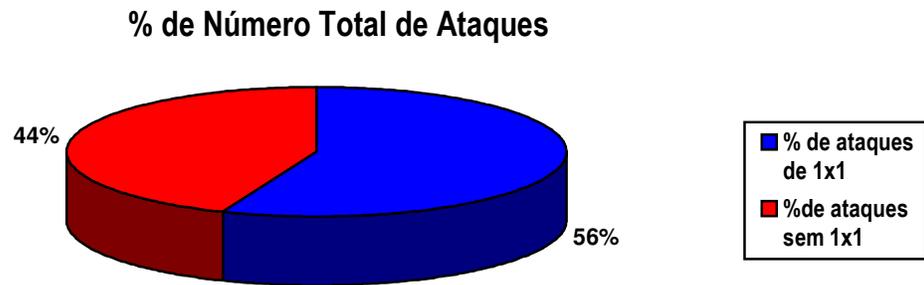


Gráfico 2 – Percentagem de número total de ataques.

Analisando o gráfico 2, podemos concluir que existem maiores percentagem de ataques de 1x1 do que ataques em que estas acções ofensivas não são utilizadas, independentemente das selecções observadas.

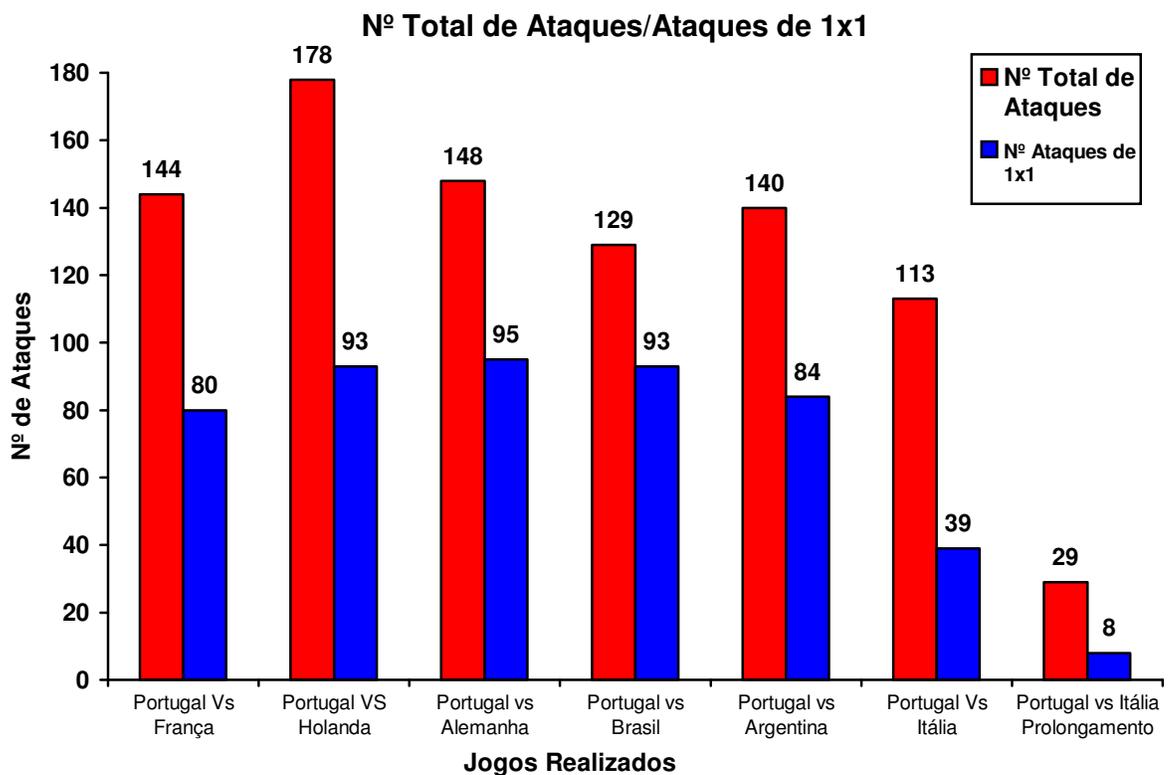


Gráfico 3 – Número total de ataques/ataques 1x1.

Através da representação do gráfico 3, constatamos que o número de ataques em situação de 1x1 são bastante similares em todos os jogos, à excepção do jogo da final, no qual os valores apresentados são inferiores. No que diz respeito ao número total de ataques, não se registam grandes diferenças em todos os jogos, à excepção do jogo da Holanda por excesso e da Itália por defeito, devido às diferenças e semelhanças técnico-tácticas e estratégicas apresentadas em ambos os jogos.

Tendo em conta que o resultado entre Portugal e Holanda foi o mais díspar, pode-se concluir que o volume de ataques/posses de bola foi maior para ambas as selecções. Contudo, o contrário registou-se no jogo da final, Portugal vs Itália, no qual se registou um volume de ataques inferior, mantendo ambas as equipas ataques/posses de bola mais prolongados.

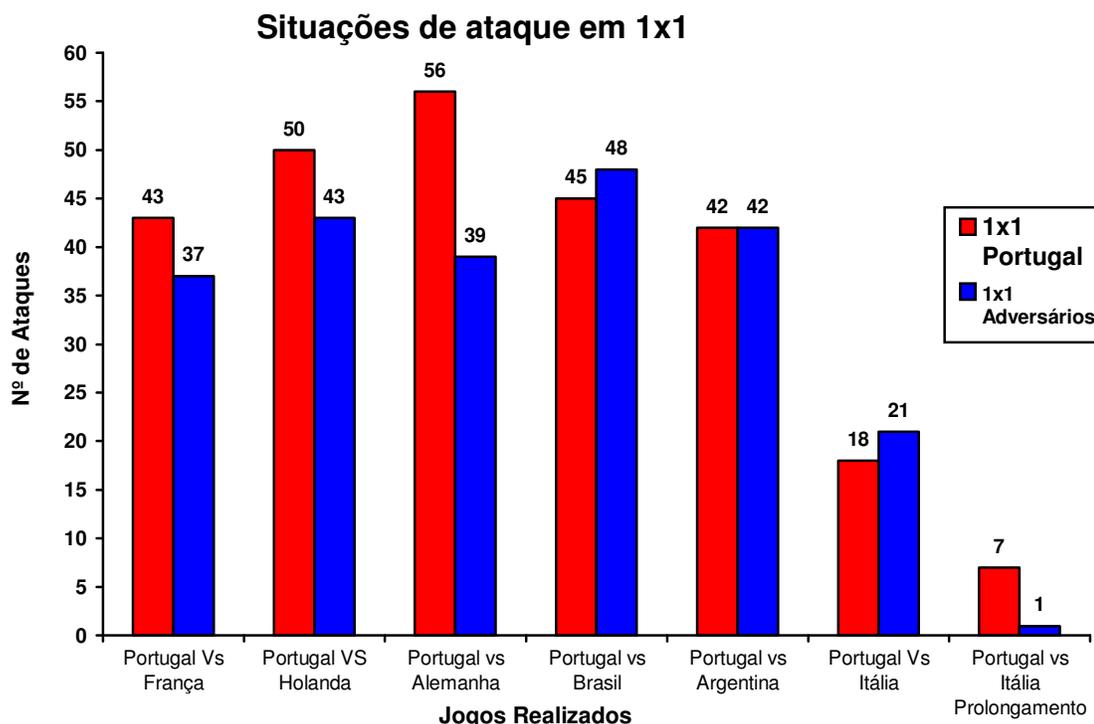


Gráfico 4 – Número total de ataques/ataques 1x1.

Com a análise deste gráfico 4, verificamos que Portugal utiliza com maior frequência o 1x1 nos seus ataques do que as restantes selecções. Isto poderá dever-se à maior percentagem de frequência de 1x1 descrita no gráfico 4 como também à elevada qualidade técnico-táctica dos jogadores lusos.

#### 4.4. Identificar o Tipo de 1x1 mais Utilizado (T1x1Ut)

Nos quadros 5 e 6, iremos apresentar os valores correspondentes ao tipo de drible mais utilizado pela Selecção Portuguesa e seus adversários nas fases de qualificação (3 primeiros jogos) e na final (3 últimos jogos), porque na nossa opinião poderão surgir diferenças assinaláveis e importantes para uma discussão mais pertinente e pormenorizada dos resultados.

Quadro 5 – Tipo de 1x1 utilizados nos jogos de Portugal na fase de qualificação.

Tipos de Drible	Jogos		Portugal vs França		Portugal vs Holanda		Portugal vs Alemanha		Total Portugal	Total Adversários
	Seleções	PT	FR	PT	HL	PT	AL			
Drible de Protecção		12	12	10	17	15	10	37	39	
Drible de Progressão		11	13	13	18	23	23	47	54	
Drible para Passe		3	4	7	2	5	2	15	8	
Drible para Remate		17	8	20	6	13	4	50	18	

Quadro 6 – Tipo de 1x1 utilizados nos jogos de Portugal na fase final.

Tipos de Drible	Jogos		Portugal vs Brasil		Portugal vs Argentina		Portugal vs Itália		Portugal vs Itália - Pr		Total Portugal	Total Adversários
	Seleções	PT	BR	PT	AR	PT	IT	PT	IT			
Drible de Protecção		21	20	19	16	3	5	5	0	48	41	
Drible de Progressão		11	13	16	14	6	13	1	1	34	41	
Drible para Passe		3	3	1	2	1	0	0	0	5	5	
Drible para Remate		10	12	6	10	8	3	1	0	25	25	

Na observação destes dois quadros 5 e 6, podemos dizer que encontramos uma maior aproximação entre os tipos de 1x1 utilizados pela Selecção Portuguesa e seus adversários na fase final do Campeonato Mundial do que na fase de qualificação. Isto leva-nos a concluir que equipas de valor semelhante utilizam o 1x1 como dominante e como referido atrás não possuem grandes diferenças entre os valores apresentados nos 4 tipos de dribles por nós analisados.

O único drible que nas duas fases é mais utilizado nos adversários de Portugal é o drible de progressão. Nos restantes verifica-se um certo equilíbrio, à excepção dos dribles para passe e para remate na fase de qualificação, já que nestes, Portugal assume uma clara hegemonia.

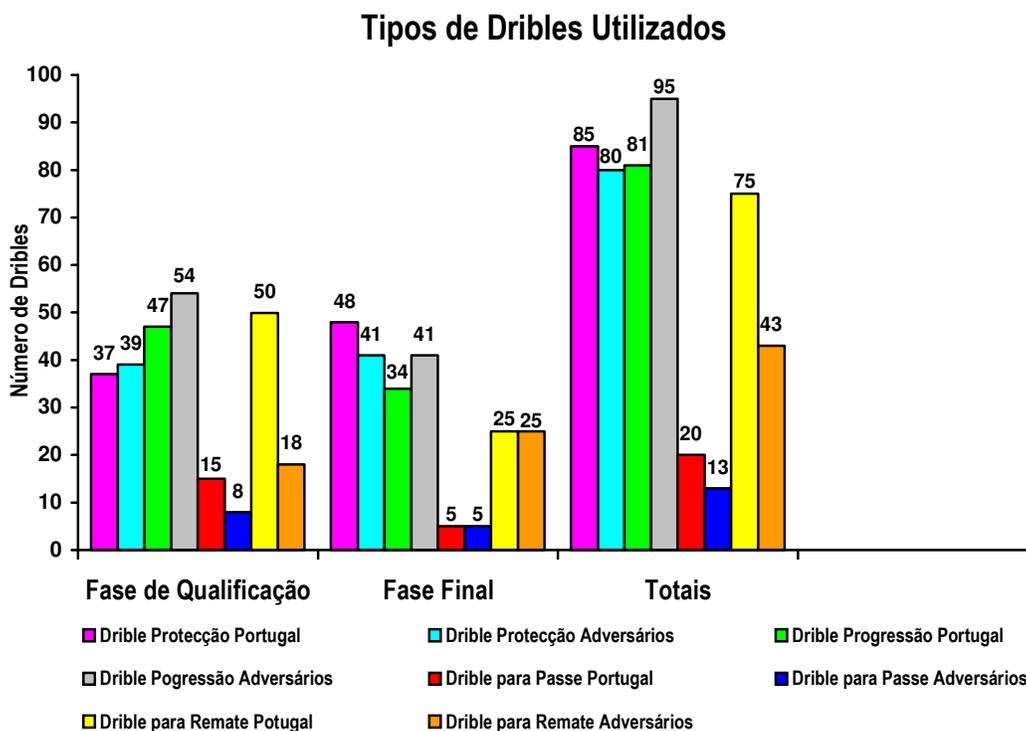


Gráfico 5 – Tipos de drible utilizados.

Através da análise do gráfico 5, podemos constatar as diferenças entre o tipo de drible utilizado entre a Selecção Portuguesa e as adversárias nas duas fases do Campeonato Mundial, assim como os seus totais. A Selecção Portuguesa teve uma frequência de utilização maior em todos os tipos de drible à excepção do drible em progressão. Contudo, no drible de progressão Portugal na fase de qualificação teve um menor número de utilização comparativamente aos adversários, já não se verificando o mesmo na fase final.

Relativamente ao drible para passe, na fase de qualificação Portugal usufruiu de maior número, registando-se uma igualdade na sua utilização na fase final. Já no drible para remate, Portugal na fase de qualificação teve mais 32 remates do que os seus adversários, sendo nula a diferença na fase final.

Resumindo, podemos concluir que o tipo de drible mais utilizado no Campeonato do Mundo, nos seis jogos observados, foi o drible de protecção, seguindo-se por ordem decrescente o drible de progressão, o drible para remate e, por fim, o drible para passe.

#### 4.5. Identificar as Consequências das Acções Utilizadas no 1x1 (CAUt1x1)

No quadro 7, são apresentadas as consequências do 1x1 relativas aos jogos das Selecções Portuguesa e Adversárias na fase de qualificação.

Quadro 7 – Consequências do 1x1 dos jogos da Selecção Portuguesa na fase de qualificação.

Consequências 1x1	PI		PB		P		DS		R		RI		FS		G		RP		LD		PY		Total de 1x1	
	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD	PT	AD
Portugal vs França	0	6	0	6	3	4	6	16	14	4	3	2	10	3	0	2	1	0	0	0	0	0	43	37
Portugal vs Holanda	2	1	9	10	5	1	11	18	13	6	3	0	2	7	4	0	0	0	0	0	1	0	50	43
Portugal vs Alemanha	1	2	14	12	4	0	14	13	7	3	2	1	8	8	4	0	0	0	0	0	2	0	56	39
<b>Total/Seleções</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>29</b>	<b>28</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>31</b>	<b>47</b>	<b>34</b>	<b>13</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>149</b>	<b>119</b>
<b>Total</b>	<b>6</b>		<b>57</b>		<b>17</b>		<b>78</b>		<b>47</b>		<b>11</b>		<b>38</b>		<b>10</b>		<b>1</b>		<b>0</b>		<b>3</b>		<b>268</b>	

Com a análise do quadro anterior, podemos verificar que, para Portugal, o remate é a consequência mais frequente das situações de 1x1, que perfazem um total de 34, enquanto nos seus adversários a consequência mais frequente é o desarme, ou seja, regista-se um total de 47. Porém, é este que atinge uma frequência maior no somatório dos 3 jogos realizados pela Selecção Portuguesa na fase de qualificação.

A situação menos ocorrida no 1x1 foi a do remate ao poste, que só aconteceu uma única vez pela Selecção Portuguesa, isto porque não registámos nenhum livre directo como consequência de uma falta sofrida por qualquer selecção. No entanto, não podemos ocultar o facto de Portugal ter realizado nesta fase 149 situações de 1x1, contra 119 das restantes Selecções, o que implica uma maior probabilidade de todas as consequências de 1x1 serem registadas com maior frequência.

No quadro 8, apresentamos as consequências do 1x1 relativas aos jogos das Selecções Portuguesa e Adversárias na fase de final.

Quadro 8 – Consequências do 1x1 dos jogos da Selecção Portuguesa na fase final.

Consequências 1x1	PI		PB		P		DS		R		RI		FS		G		RP		LD		PY		Total de 1x1	
	PT	AD	PT	AD																				
Portugal vs Brasil	1	1	13	18	2	2	6	7	6	9	1	2	12	8	2	1	1	0	1	0	0	0	45	48
Portugal vs Argentina	0	0	16	12	1	2	9	13	4	7	1	3	10	5	1	0	0	0	0	0	0	0	42	42
Portugal vs Itália	1	0	3	5	0	0	4	8	6	3	2	0	2	5	0	0	0	0	0	0	0	0	18	21
Portugal vs Itália Prolongamento	0	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	1
Total/Selecções	2	1	36	35	3	4	19	29	17	19	4	5	25	18	4	1	1	0	1	0	0	0	112	112
Total	3		71		7		48		36		9		43		5		1		1		0		224	

Relativamente à análise do quadro 8, encontramos um enorme equilíbrio face às consequências derivadas das situações de 1x1. Para comprovar esta equidade de valores, basta observarmos o total de 1x1 na Selecção Portuguesa e seus adversários, onde estão registados para ambos um total de 112 situações. Relativamente aos valores das consequências destas acções individuais, a posse de bola é que apresenta valores mais altos. Contudo tais valores são muito próximos para Portugal e adversários, ou seja, 36 e 35 posses de bola respectivamente. Nos restantes valores, as diferenças são poucas: de salientar as maiores, que se registam entre o desarme, 19 para Portugal e 29 para as Selecções adversárias, assim como as faltas sofridas que apresentam valores de 25 para Portugal e 18 para adversários. Portugal também tem supremacia nesta fase, face ao número de golos marcados, 4 contra apenas 1 dos seus adversários.

Nas consequências menos frequentes, regista-se uma igualdade ente os livres directos e bolas ao poste, nas quais só se anotou uma para Portugal. Contudo, nos pênaltis observa-se o único valor em igualdade, já que não ocorreu nenhuma destas situações.

De seguida no gráfico 6 estão assinalados os registos totais dos desafios da Selecção Nacional e seus adversários, bem como também os totais de cada uma das selecções durante a fase de qualificação e final.

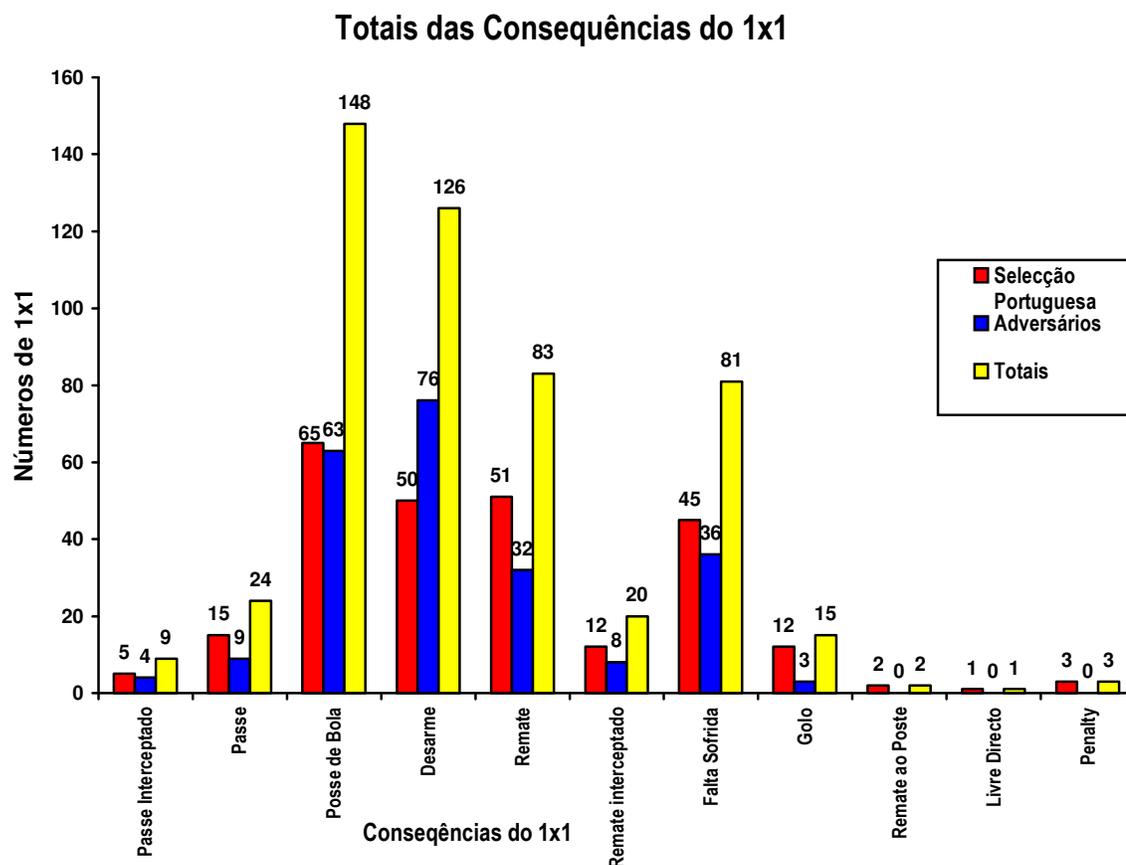


Gráfico 6 – Totais das consequências do 1x1.

Através da análise dos resultados expressos no gráfico 6, podemos concluir que durante todo o Campeonato Mundial foi a posse de bola a consequência mais frequente nas situações de 1x1, ou seja, um total de 148, seguindo-se em segundo lugar o desarme, em terceiro o remate, em quarto a falta sofrida, em quinto o passe, em sexto o golo, em sétimo o passe interceptado, em oitavo o pénalti, em nono o remate ao poste e em décimo e último lugar o livre directo, apenas com uma situação para Portugal.

Relativamente a comparações entre Portugal e seus adversários, registou-se que a Selecção Lusa obteve valores mais frequentes em todas as acções possíveis nas situações de 1x1, excepto no desarme. Isto acontece, devido a uma maior utilização destas acções por parte

de Portugal, como já pudemos constatar anteriormente no quadro 2, onde Portugal efectuou 261 ataques contra 231 dos seus adversários. Contudo, a consequência mais utilizada por Portugal, foi a posse de bola, registando-se um total de 65 situações contra 63 das Selecções adversárias, revelando assim um equilíbrio de valores relativamente a este item. O mesmo já não acontece com a consequência mais utilizada pelas Selecções adversárias, que foi o desarme, já que aí a supremacia vai para essas Selecções que registaram um total de 76 contra os 50 de Portugal. Isto acontece devido à Selecção Portuguesa revelar maior eficácia defensiva comparativamente às restantes Selecções, principalmente na fase de qualificação, onde os valores das equipas são inferiores à Selecção Lusa.

As consequências do 1x1 menos utilizadas para todas as selecções foram o remate ao poste, livres directos e pênaltis, nos quais os valores se situam entre os 3 e 1 apenas para a Selecção Portuguesa, já que nas outras Selecções não se registou nenhum valor nestes três itens.

#### 4.6. Zona do Terreno Utilizada no 1x1 (ZTUt1x1)

No quadro 9, estão representados os resultados percentuais relativos às zonas do terreno preferencialmente utilizadas nas situações de 1x1 nas Selecções Portuguesa e adversárias, assim como a sua frequência na fase de qualificação.

Quadro 9 – % Relativas às zonas do terreno utilizadas no 1x1 na fase de qualificação

Zonas do Terreno \ Jogos	Portugal vs França		Portugal vs Holanda		Portugal vs Alemanha		Totais		Totais % Relativa	
	PT	FR	PT	HL	PT	AL	PT	AD	PT	AD
<b>Zona Defensiva</b>	3	1	0	6	3	3	6	10	4%	9%
<b>Zona Intermédia</b>	6	10	1	9	4	10	11	29	7%	24%
<b>Zona Ofensiva</b>	34	26	49	28	49	26	132	80	89%	67%
<b>Totais/Selecções</b>	43	37	50	43	56	39	149	119	100%	
<b>Totais</b>	80		93		95		268			

Relativamente à análise deste quadro, podemos concluir que a Selecção Portuguesa, assim como as suas adversárias, utilizam preferencialmente a zona ofensiva para executarem as situações de 1x1. Contudo, nesta fase do Campeonato, os adversários de Portugal apresentam maiores percentagens de utilização das zonas defensiva e intermédia, independentemente de Portugal possuir uma maior frequência de utilização de 1x1 nos ataques realizados.

De seguida, apresentamos nos gráficos 7 e 8 as percentagens relativas da utilização do 1x1 nas diferentes zonas do campo para Portugal e seus adversários, na fase de qualificação.

### % de Zonas Utilizadas no 1x1 por Portugal - Fase de Qualificação

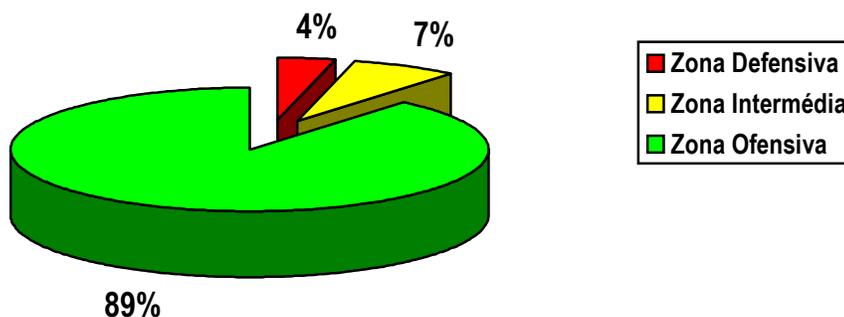


Gráfico 7 – % de zonas utilizadas no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.

### % de Zonas Utilizadas no 1x1 por Adversários - Fase de Qualificação

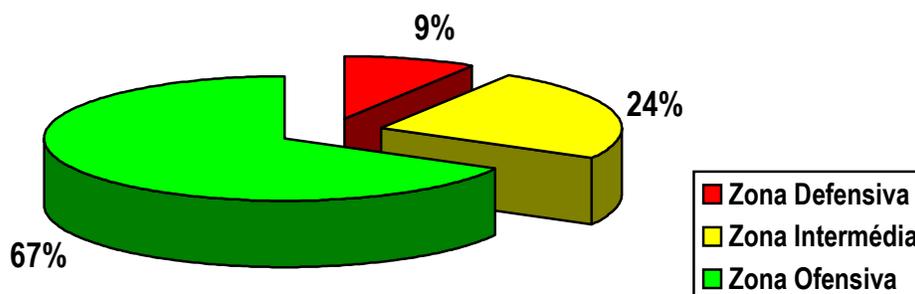


Gráfico 8 – % de zonas utilizadas no 1x1 pelos adversários de Portugal na fase de qualificação.

Na análise dos gráficos 7 e 8, podemos concluir que na fase de qualificação Portugal e seus adversários utilizam preferencialmente a zona ofensiva, seguida da zona intermédia e por fim a zona defensiva como zonas eleitas para executarem o 1x1. Todavia os adversários de Portugal utilizam percentagens superiores de utilização das zonas defensiva e intermédia, o que significa que estas selecções possuem maiores dificuldades na transposição defesa-ataque e por essa razão utilizam o 1x1 como recurso para executar essas transposições. Além disto, o tipo de defesa imposta por Portugal influencia esta transição defesa-ataque, ou seja, a Selecção Lusa impôs uma defesa muito pressionante nesta fase do Campeonato Mundial, obrigando os seus adversários a executarem os duelos de 1x1.

De seguida, no quadro 10, estão representados os resultados percentuais relativos às zonas do terreno preferencialmente utilizadas nas situações de 1x1 nas Selecções Portuguesa e adversárias, assim como a sua frequência na fase final.

Quadro 10 – % Relativas às zonas do terreno utilizadas no 1x1 na fase final.

Zonas do Terreno \ Jogos	Portugal vs Brasil		Portugal vs Argentina		Portugal vs Itália		Portugal vs Itália Prolong.		Totais		Totais % Relativa	
	PT	BR	PT	AR	PT	IT	PT	IT	PT	AD	PT	AD
Zona Defensiva	4	4	2	1	1	1	0	0	7	6	6%	5%
Zona Intermédia	7	8	11	0	0	3	2	0	20	11	18%	10%
Zona Ofensiva	34	36	29	41	17	17	5	1	85	95	76%	85%
Totais/Selecções	45	48	42	42	18	21	7	1	112	112	100%	
Totais	93		84		39		8		224			

Na observação do quadro 10, podemos concluir que tal como na fase de qualificação, todas as Selecções utilizam preferencialmente a zona ofensiva para realizarem o 1x1, seguidamente da zona intermédia e por fim da zona defensiva. Contudo, verificam-se diferenças relativamente às percentagens de utilização destas zonas no que concerne às diferentes selecções. Nesta fase, Portugal, utiliza em maior número a zona defensiva e intermédia, comparativamente às outras Selecções, que por sua vez, apresentam percentagens superiores de utilização da zona ofensiva. Isto deve-se sobretudo ao jogo das meias finais entre Portugal vs Argentina, no qual Portugal realizou o 1x1 por 11 vezes na zona intermédia, enquanto que a Argentina não utilizou esta zona nenhuma vez, assim como a Selecção celeste e branca, utilizou

a zona ofensiva 41 vezes o 1x1, contra as 29 de Portugal. Foi neste jogo que as diferenças de utilização das zonas de terreno de jogo foram maiores, devido ao resultado ser desfavorável à Argentina numa fase final, o que levou esta selecção a utilizar um sistema defensivo mais pressionante, convidando a Selecção Portuguesa a utilizar o 1x1 em zonas mais recuadas do seu terreno de jogo.

Estão descritas seguidamente nos gráficos 9 e 10, as percentagens relativas da utilização do 1x1 nas diferentes zonas do campo para Portugal e seus adversários na fase final.

### % de Zonas Utilizadas no 1x1 por Portugal - Fase Final

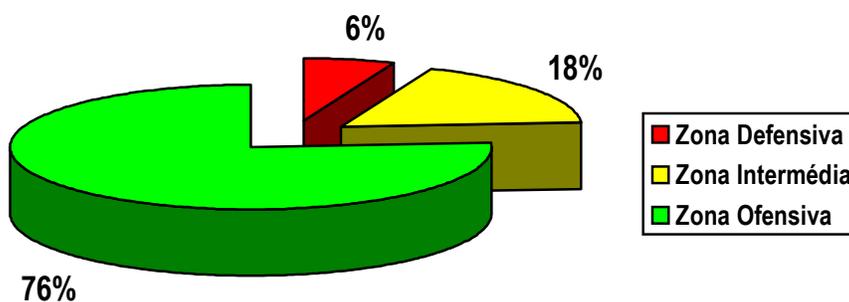


Gráfico 9 – % de zonas utilizadas no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.

### % de Zonas Utilizadas no 1x1 por Adversários - Fase Final

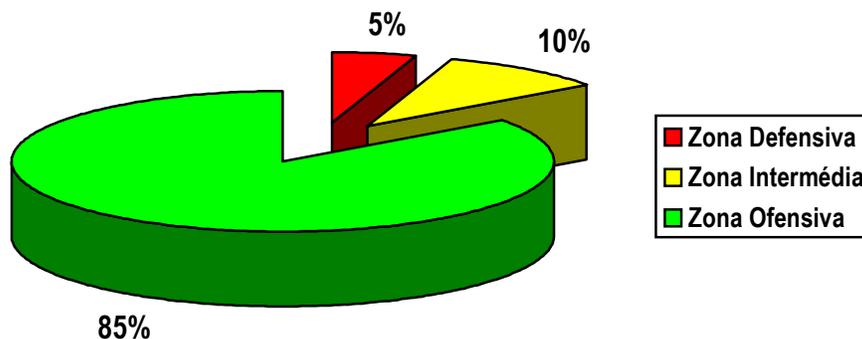


Gráfico 10 – % de zonas utilizadas no 1x1 pelos adversários de Portugal na fase de final.

Analisando os gráficos 9 e 10, constatamos que as zonas do campo com maiores percentagens de utilização no 1x1 são por ordem crescente a ofensiva, a intermédia e a defensiva.

Portugal possui mais 1% de utilização na zona ofensiva, mais 8% na zona intermédia comparativamente com os seus adversários. Porém na zona ofensiva, são os adversários que possuem mais 9% de utilização desta zona do que na Selecção Portuguesa. Estes dados vêm contrariar em todas as zonas o que se passou na fase de qualificação.

Seguidamente é apresentado o gráfico 11 no qual estão assinalados todas as situações de utilização de 1x1 nas diferentes zonas do campo da Selecção Nacional e seus adversários, como também os totais de cada uma das selecções durante a fase de qualificação e final.

### Totais das Zonas de Utilização de 1x1

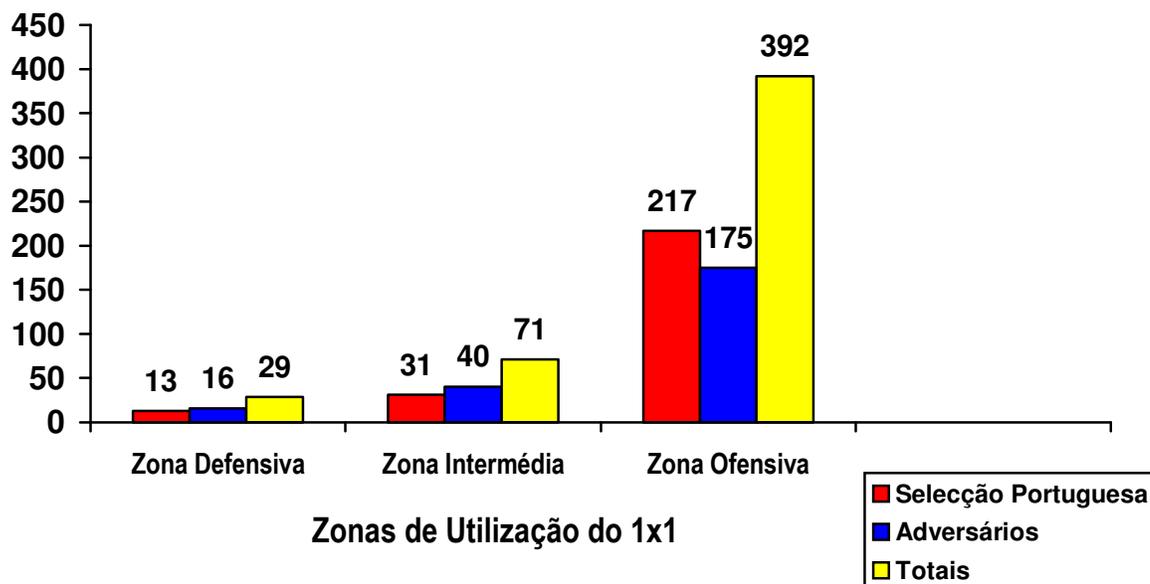


Gráfico 11 – Totais das zonas de utilização no 1x1 no Campeonato Mundial.

Da análise do gráfico 11, podemos concluir que durante todo o Campeonato Mundial a zona ofensiva foi claramente a mais utilizada no 1x1. De seguida foi a zona intermédia e por fim a zona defensiva, ainda que as diferenças entre estas duas não são tão evidentes em comparação com a zona ofensiva.

Relativamente às seleções, Portugal só assume um claro domínio face à zona ofensiva, já que nas restantes os seus adversários apresentam valores mais altos quer na zona ofensiva (16 contra 13) quer na zona intermédia (40 contra 31)

#### 4.7. Corredores Utilizados na Execução do 1x1 (CUtE1x1)

No quadro 11, estão representados os resultados percentuais relativos aos corredores preferencialmente utilizadas nas situações de 1x1 nas Seleções Portuguesa e adversárias, assim como a sua frequência na fase de qualificação.

**Quadro 11 – Frequências e % relativas aos corredores utilizadas no 1x1 na fase de qualificação.**

Zonas do Terreno \ Jogos	Portugal vs França		Portugal vs Holanda		Portugal vs Alemanha		Totais		Totais % Relativa	
	PT	FR	PT	HL	PT	AL	PT	AD	PT	AD
<b>Corredor Esquerdo</b>	6	9	9	10	10	14	<b>25</b>	<b>33</b>	<b>17%</b>	<b>28%</b>
<b>Corredor Central</b>	26	16	33	20	33	15	<b>92</b>	<b>51</b>	<b>62%</b>	<b>43%</b>
<b>Corredor Direito</b>	11	12	8	13	13	10	<b>32</b>	<b>35</b>	<b>21%</b>	<b>29%</b>
<b>Totais/Seleções</b>	<b>43</b>	<b>37</b>	<b>50</b>	<b>43</b>	<b>56</b>	<b>39</b>	<b>149</b>	<b>119</b>	<b>100%</b>	
<b>Totais</b>	<b>80</b>		<b>93</b>		<b>95</b>		<b>268</b>			

Ao observarmos o quadro 11, podemos concluir que na fase de qualificação o corredor mais utilizado por todas as Seleções é o corredor central, 92 vezes utilizado por Portugal e 51 vezes pelos seus adversários.

Relativamente aos corredores esquerdo e direito, os adversários de Portugal utilizaram mais frequentemente estes corredores do que a selecção Lusa, ou seja, 33 contra 25 vezes no corredor esquerdo e 35 contra 32 vezes no corredor direito. De salientar também que a diferença das percentagens na utilização dos 3 corredores por Portugal é maior do que a dos seus adversários, que registam um maior equilíbrio entre a utilização dos diversos corredores.

De seguida, apresentamos nos gráficos 12 e 13, as percentagens relativas da utilização do 1x1 nos diferentes corredores para Portugal e seus adversários na fase de qualificação.

### % de Corredores Utilizados no 1x1 por Portugal - Fase de Qualificação

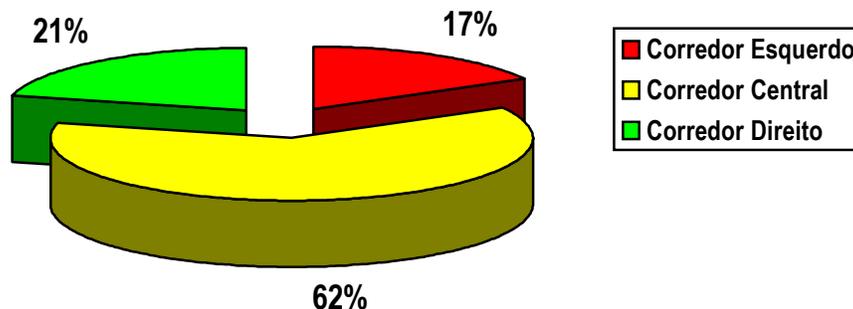


Gráfico 12 – % de corredores utilizados no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.

### % de Corredores Utilizados no 1x1 pelos Adversários de Portugal - Fase de Qualificação

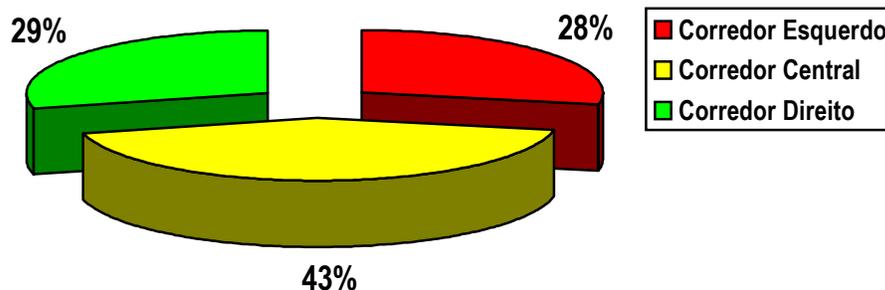


Gráfico 13 – % de corredores utilizados no 1x1 pelos Adversários de Portugal na fase de qualificação

Da análise dos gráficos 12 e 13, podemos concluir que é claramente o corredor central o mais utilizado na fase de qualificação do Campeonato Mundial, quer na Selecção Portuguesa, como nos seus adversários. Porém, as percentagens são semelhantes entre o corredor esquerdo e o direito, existindo uma ligeira vantagem para utilização deste último. De salientar também que os valores entre os 3 corredores nos adversários de Portugal são mais próximos comparativamente com os 3 corredores da Selecção Lusa.

No quadro 12, estão representados os resultados percentuais relativos aos corredores preferencialmente utilizadas nas situações de 1x1 nas Selecções Portuguesa e adversárias, assim como a sua frequência na fase final.

Quadro 12 – Frequências e % relativas aos corredores utilizadas no 1x1 na fase final.

Zonas do Terreno \ Jogos	Portugal vs Brasil		Portugal vs Argentina		Portugal vs Itália		Portugal vs Itália Prolong.		Totais		Totais % Relativa	
	PT	BR	PT	AR	PT	IT	PT	IT	PT	AD	PT	AD
<b>Corredor Esquerdo</b>	11	17	11	5	2	4	1	0	25	26	22%	23%
<b>Corredor Central</b>	19	21	19	17	11	11	2	0	51	49	46%	44%
<b>Corredor Direito</b>	15	10	12	20	5	6	4	1	36	37	32%	33%
<b>Totais/Selecções</b>	<b>45</b>	<b>48</b>	<b>42</b>	<b>42</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>112</b>	<b>112</b>	<b>100%</b>	
<b>Totais</b>	<b>93</b>		<b>84</b>		<b>39</b>		<b>8</b>		<b>224</b>			

Da observação do quadro 12, constatamos que na fase final, existe um enorme nivelamento relativamente aos valores apresentados na utilização dos diferentes corredores nas situações de 1x1. Todavia, é a Selecção Portuguesa que utiliza menos vezes os corredores laterais, apenas menos uma utilização em cada um do que nas restantes selecções. No entanto, continua a dominar o corredor central, mas, nesta fase, somente com 2 vezes mais do que os seus adversários

As percentagens relativas da utilização do 1x1, nos diferentes corredores para Portugal e seus adversários, na fase final, são assinaladas seguidamente nos gráficos 14 e 15.

### % de Corredores Utilizados no 1x1 por Portugal - Fase Final

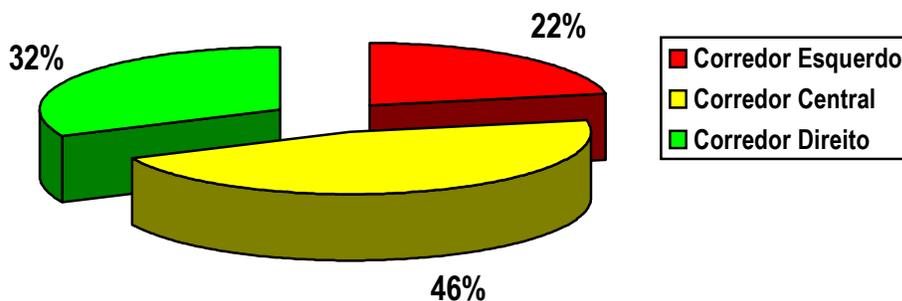


Gráfico 14 – % de corredores utilizados no 1x1 por Portugal na fase de qualificação.

### % de Corredores Utilizados no 1x1 pelos Adversários de Portugal - Fase Final

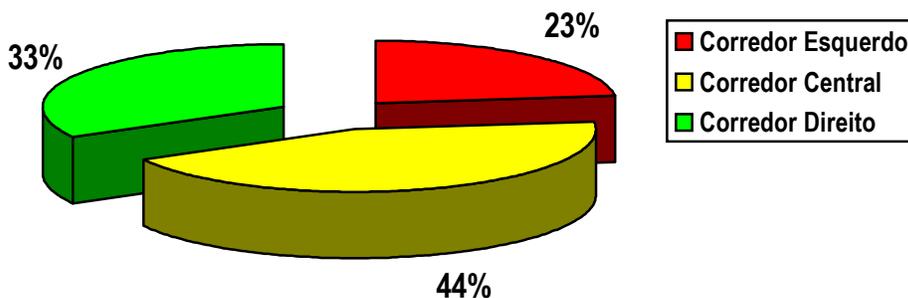


Gráfico 15 – % de corredores utilizados no 1x1 pelos Adversários de Portugal na fase de qualificação.

No que concerne à análise dos quadros 14 e 15, concluímos que em todas as selecções, o corredor mais utilizado é o central, seguido do direito e o menos utilizado é o esquerdo. As percentagens de utilização dos 3 corredores na fase final são muito próximas entre a Selecção Portuguesa e seus adversários. No entanto, verifica-se uma clara vantagem da utilização do corredor direito relativamente ao esquerdo, devido aos jogadores sentirem mais segurança ao

executarem o 1x1 no corredor direito, já que a grande maioria dos jogadores de Hóquei em Patins são destros e como tal têm tendência para realizarem os duelos para o seu lado direito.

Seguidamente apresentamos o gráfico 16, com os valores totais de Portugal e adversários nos 6 jogos realizados no Campeonato Mundial.

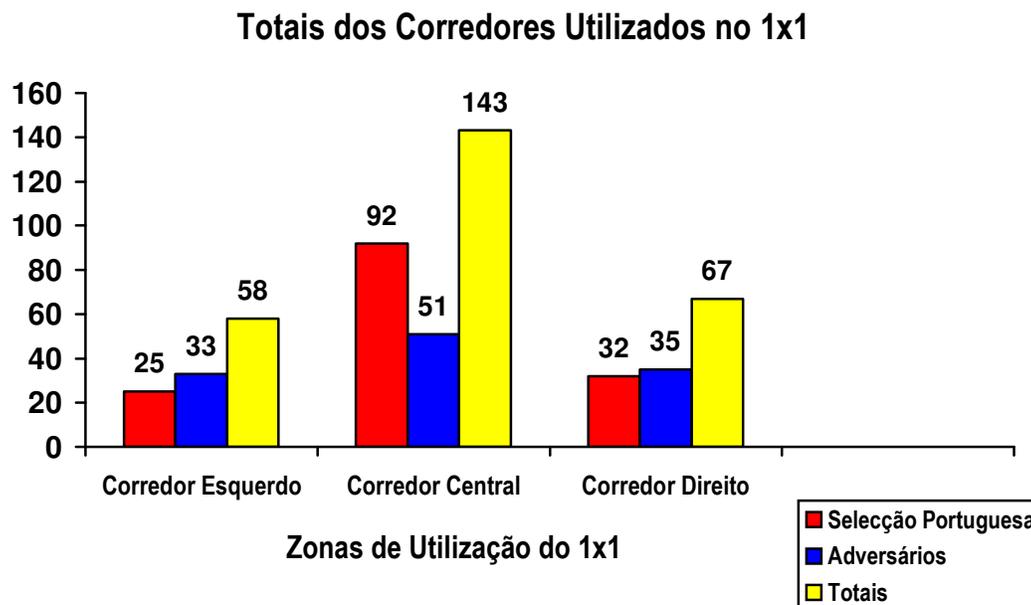


Gráfico 16 – Corredores utilizados no 1x1 no Campeonato Mundial.

Reportando-nos à explanação do gráfico 16, podemos concluir que o corredor central foi indubitavelmente o mais utilizado por todas as seleções, seguindo-se o corredor direito e depois o esquerdo. Estas frequências de utilização verificam-se independentemente das fases do Campeonato.

Nos registos entre Seleções, Portugal apenas utiliza com maior frequência o corredor central, com uma diferença bem patente, 92 contra 51, já que nos outros 2 corredores são os seus adversários que assumem a liderança na utilização, embora esta liderança seja pouco expressiva: 35 contra 32 no corredor direito, e 33 contra 25 no corredor esquerdo.

## **5. CONCLUSÕES**

A partir da observação e da análise feita dos 6 jogos disputados pela Selecção Portuguesa de Hóquei em Patins no Campeonato Mundial, realizado em 2003, em Oliveira de Azeméis, podemos encontrar indicadores que nos permitem realizar uma caracterização das acções de 1x1 desenvolvidas não só pela Selecção referida, como também pelos seus adversários.

Com os resultados obtidos no nosso estudo, verificamos que as situações de 1x1 possuem um carácter relevante quer no desenrolar do jogo, assim como na obtenção do seu objectivo, o golo. Um exemplo capital da afirmação anterior, é o do golo marcado por Portugal na final do Campeonato, já na etapa de prolongamento, que deu a consagração do título à Selecção Lusa.

Neste estudo foram observadas 876 acções ofensivas, 492 das quais foram utilizadas acções de 1x1, ou seja, registaram-se 56% de duelos em todos os ataques durante o Campeonato Mundial. Durante estas 876 acções, foram marcados um total de 37 golos, 31 pela Selecção Portuguesa e 6 pelos seus adversários. Nos golos marcados por Portugal, 12 deles derivaram de situações de 1x1 correspondendo a 38% da totalidade de golos, enquanto que os seus adversários marcaram 3 correspondendo a 50% dos golos marcados.

Seguindo a lógica deste estudo, podemos dividi-lo na fase de qualificação e na fase final. Assim, na fase de qualificação podemos concluir que:

- Portugal utilizou mais frequentemente o 1x1 nos ataques do que os seus opositores;
- O tipo de 1x1 mais utilizado por Portugal é o drible para remate;
- O tipo de drible mais utilizado pelas selecções adversárias é o drible de progressão;
- A consequência do 1x1 na Selecção Portuguesa mais frequente é o remate;
- A consequência do 1x1 mais frequente nas Selecções adversárias é o desarme;
- A zona do terreno mais utilizada nas acções de 1x1 por Portugal é a zona ofensiva;
- A zona do terreno mais utilizada nas acções de 1x1 pelos adversários de Portugal é a zona ofensiva;
- O corredor mais utilizado por Portugal nas acções de 1x1 é o corredor central;
- O corredor mais utilizado pelas Selecções adversárias no 1x1 é o corredor central.

Relativamente à fase final podemos concluir que:

- Portugal utilizou mais frequentemente o 1x1 nos ataques do que os seus opositores;
- O tipo de 1x1 mais utilizado por Portugal é o drible de protecção;
- O tipo de drible mais utilizado pelas selecções adversárias é o drible de progressão;
- A consequência do 1x1 na Selecção Portuguesa mais frequente é a posse de bola;
- A consequência do 1x1 mais frequente das Selecções Adversárias é a posse de bola;

- A zona do terreno mais utilizada nas acções de 1x1 por Portugal é a zona ofensiva;
- A zona do terreno mais utilizada nas acções de 1x1 pelos adversários de Portugal é a zona ofensiva;
- O corredor mais utilizado por Portugal nas acções de 1x1 é o corredor central;
- O corredor mais utilizado pelas Selecções Adversárias no 1x1 é o corredor central.

Na junção dos valores de Portugal e dos seus adversários, podemos concluir que:

- O número de golos marcados através do 1x1 é maior na fase de qualificação do que na fase final;
- A frequência de utilização do 1x1 nos ataques organizados é menor na fase final;
- O tipo de drible mais utilizado é o de progressão;
- A consequência do 1x1 mais frequente é a posse de bola;
- A zona do terreno mais utilizada nas situações de 1x1 é a zona ofensiva;
- O corredor mais utilizado nas acções de 1x1 é o corredor central.

Perante a situação actual da modalidade, designadamente a carência de estudos sobre a mesma, pensamos ser importante realizar o maior número de estudos possíveis, de forma a incrementar o conhecimento sobre a mesma. Por isso, achamos proveitosa a realização de mais estudos no âmbito da mesma modalidade, como também a divulgação dos estudos já realizados.

Como exemplos, podemos deixar algumas sugestões dentro do 1x1 no Hóquei em Patins: (I) Estudo idêntico para outros escalões etários e/ou no sexo feminino; (II) estudo da influência dos lances de bola parada no resultado final de um jogo; (III) estudo da influência das defesas pressionantes relativamente às perdas de posse de bola no duelo 1x1; (IV) estudo das diferenças da execução do 1x1 entre a 1ª e 2ª parte dos jogos; (V) estudo das diferenças do tipo de utilização do 1x1 entre atacantes e defesas.

## **6. BIBLIOGRAFIA**

Almeida, T. (1996). *Análise do processo ofensivo da Selecção Nacional de Hóquei em Patins de 1995: estudo das jogadas de perigo efectivo*. Dissertação de Licenciatura. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física – Universidade do Porto, Porto.

Bezerra, P. (1996). Jogador em posse de bola: caracterização das acções desenvolvidas por uma equipa de alto rendimento. *Revista Horizonte*, XII (72), Suppl: I-VIII.

Carvalho, J. (1997). *Análise do processo defensivo do Futebol Clube do Porto no Campeonato Europeu de Clubes em Hóquei em Patins*. Dissertação de Licenciatura. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física – Universidade do Porto, Porto.

Caldeira, N. (2001). *Estudo da relevância contextual das situações de 1x1 no processo ofensivo em Futebol, com recurso à Análise Sequencial*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física – Universidade do Porto, Porto.

Claudino, R. (1993). *Observação em pedagogia do desporto – elaboração de um sistema de observação e sua aplicação pedagógica a jogos desportivos colectivos*. Dissertação de Mestrado. Faculdade Motricidade Humana – Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.

Clemente, C (1991). Táctica y Estrategia en el Hockey sobre Patines. *Apunts: Educació Física i Esports*, 23, pp: 7-14.

Crisanto, F. (1993). *Análise de jogo em Basquetebol: análise comparativa das equipas vencedora e vencida relativamente às áreas de lançamento, ataques convertidos e tentados, e tipos de turnovers*. Monografia. Escola Superior de Educação de Coimbra, Coimbra.

Dufour, W. (1989). Las Técnicas de Observacion del Comportamiento Motor. *Revista Stadium*, 83, pp: 10-16.

Dufour, W. (1991). Observation techniques of motor behaviour – Scouting of soccer and computerization. Comunic. Apres. Ao *Second World Congress of Science and Football*. Eindhoven.

Federação Portuguesa de Patinagem (s/d). *Regulamento oficial de competições*. Federação Portuguesa de Patinagem: Lisboa.

Ferrão, N. (2003). A observação e análise de jogo em Hóquei em Patins. *Textos não publicados e fornecidos pela Federação Portuguesa de Patinagem*.

Franks, I. & Miller, G. (1986). Eyewitness test timony in sport. *J. Sport Behav.*, 9 (1), pp: 38-45.

Gallén, C. (1991). Evolución histórica del Hockey sobre Patines. *Apunts: Educación Física i Esports*, 23, pp: 77-85.

Garganta, J. (1996). Modelação da dimensão táctica do jogo de futebol. In J. Oliveira & F. Tavares (Eds), *O ensino dos jogos desportivos colectivos*, pp: 63-82. CEJDC. FCDEF-UP.

Garganta, J. (1996). A análise do jogo em Futebol: Percurso evolutivo e tendências. *Actas das II Jornadas do CEJD*. Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física – Universidade do Porto, Porto.

Garganta, J. (1997). *Modelação Táctica do Jogo de Futebol: Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. Dissertação de Doutoramento. Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física – Universidade do Porto, Porto.

Garganta, J. (1998). Analisar o jogo nos Jogos Desportivos Colectivos: uma preocupação comum ao treinador e investigador. *Revista Horizonte*, XIV (83), pp: 7-14.

Garganta, J (1999). A importância da forma de jogo 1x1 na formação de futebolistas. *Revista Horizonte*, XV (90), pp: 15-17.

Gaspar, A.(1998). Observação – porquê e como. *Magazine Patinagem – Edição Especial*. pp:15-18.

Gaspar, A; Siniscachi, M. & Junior, D. (2002). *Análise estatística do desempenho técnico colectivo no Basquetebol*. Revista Digital de Educación Física Deportes, 49. Disponível: <http://www.efdeportes.com/efd49/estatis.htm>

Gayo, A. (1992). *El componente táctico-estratégico en Hockey sobre Patines - Aproximación conceptual*. Cadernos técnico-pedagógicos do INEF – Galicia, La Coruña.

Gomes, N. (2004). *Análise do Contra-Ataque da Selecção Portuguesa de Hóquei em Patins. Estudo do Escalão Sénior Masculino no Campeonato do Mundo 2003*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física – Universidade do Porto, Porto.

Honório, E. (1988). *Hóquei em Patins – aspectos específicos da modalidade*. Ministério da Educação, Direcção Geral dos Desportos: Lisboa.

Lopes, P. (2002). *Fundamentos biopsicossociais do treino de jovens: motivos para a prática desportiva, grau de satisfação com o processo de treino, elitização desportiva, motivos para o abandono desportivo precoce e estilo de vida do jovem atleta – investigação aplicada ao Hóquei em Patins*. Dissertação de Licenciatura. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física - Universidade de Coimbra.

Manaças, J.(1988). Caracterização dos Esforços no Hóquei em Patins. *Treino Desportivo, II* (9), pp: 43-49.

Marques, F. (1990). *A definição de critérios de eficácia em desportos colectivos*. Relatório apresentado às provas de aptidão pedagógica e científica. Faculdade de Motricidade Humana – Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.

Marques, F. (1995). Métodos de quantificação em desportos colectivos. *Revista Horizonte*, XII. (65), pp: 183-189.

Martins, J.P. (1998). Definição de uma simbologia específica para o Hóquei em Patins. *Magazine Patinagem – Edição Especial*. pp: 1-4

Nazário, R. (1993). *Análise de jogo em Basquetebol: estudo do início e fim das posses de bola por fase jogo da equipa vencedora e vencida*. Monografia. Escola Superior de Educação de Coimbra, Coimbra.

Oliveira, J. (1996). Para uma Teoria do Basquetebol. *Revista Horizonte*, XII (72), pp. 209-214.

Ortega, J; Contreras, M. (2000). *La observación en los deportes de equipo*. *Revista Digital de Educación Física Deportes*. Disponível: <http://www.efdeportes.com/efd18a/dequipo.htm>

Porta, J. & Mori, I. (1982). *Hockey Total*. Oviedo.

Rodríguez, F.; Martín A.; Henández V. (1991): Prova máxima progressiva en pista per a la valorizació de la condició aeróbica en hoquei sobre patins. *Apunts: Educació Física i Esports*, 23, pp: 63-70.

Sampaio, A. (1997). *O sucesso em Basquetebol: um estudo centrado nos indicadores da performance do jogo*. Relatório apresentado às provas de aptidão pedagógica e científica. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real de Trás-os-Montes.

Silva, M. (1991). *Subsídio para o estudo da influência do sistema táctico defensivo adoptado na percentagem de ressaltos defensivos conquistados*. Dissertação de Licenciatura. Faculdade de Motricidade Humana – Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.

Teodorescu, L. (1984). *Problemas de teoria e metodologia nos Jogos Desportivos Colectivos*. Livros Horizonte: Lisboa.

Viegas, C. (1993). *Análise de jogo em Basquetebol: estudo da estrutura interna – ressalto*. Monografia. Escola Superior de Educação de Coimbra, Coimbra.

## **7. ANEXOS**



## Ficha de Observação Nº 2

Jogo: Portugal/ \_\_\_\_\_ Resultado: \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Seleção Observada: \_\_\_\_\_

Variáveis Nº posse de bola/ ataques organizados	Nº de ocorrências de situações de 1x1	% de ocorrências de situações 1x1	Golos obtidos em situações de 1x1	% de golos obtidos por nº de situações de 1x1
PB 1				
PB 2				
PB 3				
PB 4				
PB 5				
PB 6				
PB 7				
PB 8				
PB 9				
PB 10				
PB 11				
PB 12				
PB 13				
PB 14				
PB 15				
PB 16				
PB 17				
PB 18				
PB 19				
PB 20				
PB 21				
PB 22				
PB 23				
PB 24				
PB 25				
PB 26				
PB 27				
PB 28				
PB 29				
PB 30				
<b>Total</b>				





CAMPOGRAMA

