

Análise do ataque em sistema em inferioridade numérica 6vs7

Um estudo com equipas de Andebol de alto nível

Bruno Filipe Martins Maia

Porto, 2009



Análise do ataque em sistema em inferioridade numérica 6vs7

Um estudo com equipas de Andebol de alto nível

Monografia realizada no âmbito da disciplina de
Seminário do 5º ano da licenciatura em Desporto e
Educação Física, na área de Alto Rendimento d
Desportivo Andebol, da Faculdade de Desporto da
Universidade do Porto

Orientador: Professor Doutor José António Silva

Bruno Filipe Martins Maia

Porto, 2009

Maia, B. (2009). *Um estudo com equipas de Andebol de alto nível*. Dissertação de licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

PALAVRAS-CHAVE: ANDEBOL; ATAQUE EM SISTEMA; INFERIORIDADE NUMÉRICA.

Agradecimentos

Quero começar por agradecer aos meus Pais pelo que sou hoje. Ao longo deste meu crescimento, eles tiveram um papel sem dúvida fundamental. Valores como respeito, humildade, espírito de sacrifício e por tudo que me conseguiram proporcionar incluindo darem-me condições mais do que suficientes para poder agora terminar o curso que tão ansiei tirar.

Gostaria também de agradecer ao Professor Doutor José António Silva, que, foi uma pessoa a quem muito tenho a agradecer, quer pela disponibilidade demonstrada e a paciência que teve ao longo deste trabalho, bem como a exigência, os conselhos, as sugestões e fundamentalmente pelo enorme conhecimento que me foi transmitindo ao longo do trabalho, ganhando eu com isso uma visão mais conhecedora e profunda sobre a vida e o Andebol.

Outras duas pessoas a quem muito tenho que agradecer são aos Professores do Gabinete de Andebol, Professor António Cunha e Professora Luísa Estriga, pelos conhecimentos transmitidos ao longo destes anos, bem como pela paciência, carinho e preocupação que sempre tiveram ao longo destes 5 anos.

A todos os meus treinadores que pela sua transmissão de conhecimentos e modo de tratamento dos atletas, me ajudaram a crescer quer como jogador, quer como pessoa em sociedade.

Não posso, sem duvida deixar de agradecer aos meus amigos de faculdade que durante estes 5 anos foram pessoas que sempre que necessitei estiveram presentes. Foram sem dúvida 5 anos dos quais não me irei esquecer dos vários e muito bons momentos passados juntos.

Tenho que agradecer em particular aos meus amigos Alex e Laura pela amizade e companheirismo ao longo destes anos. Com eles cresci e aprendi a discutir modos de ver e de pensar o conceito do jogo de Andebol. A eles o meu Muito Obrigado.

À Ana pelo companheirismo, paciência e acima de tudo presença sempre que necessário.

Índice Geral

Agradecimentos.....	III
Índice de Quadros.....	VII
Resumo.....	XI
Abstract.....	XIII
Resume.....	XV
1. Introdução.....	1
1.1. Âmbito e pertinência do Estudo.....	4
1.2. Objectivos do Estudo.....	4
1.3. Estrutura do trabalho.....	5
2. Revisão da Literatura.....	7
2.1. Análise dos Jogos Desportivos Colectivos.....	9
2.2. Desigualdade numérica.....	9
2.3. Caracterização do Jogo de Andebol.....	11
2.3.1. Evoluções do Jogo de Andebol.....	12
2.3.2. Ataque em inferioridade numérica.....	13
2.3.2.1. O processo ofensivo no Andebol.....	16
2.3.2.2. Sistemas de jogo ofensivo.....	18
2.4. Estudos realizados em desigualdade numérica.....	19
3. Material e Métodos.....	27

3.1 Delimitação do problema – Desenho observacional.....	29
3.2. Recolha e optimização dos dados.....	29
3.3. Construção do Instrumento de Observação.....	29
3.4. Definição das categorias de Observação.....	30
3.4.1. Dimensão contextual.....	31
3.4.2. Dimensão Conductal.....	32
3.5. Tipo de dados.....	35
3.6. Amostra.....	35
3.7. Procedimento de registo.....	35
3.8. Análise dos dados	36
4. Apresentação e Discussão dos Resultados.....	37
4.1. Análise Descritiva.....	39
4.1.1. Categoria “Número total de sequências e ataques observados”.....	39
4.1.2. Categoria “Relação Sequências/Ataques”.....	39
4.1.3. Categoria “Número total de exclusões”.....	40
4.1.4. Categoria “Sequências realizadas em função do marcador”.....	41
4.1.4.1. Categoria “Todas as Sequências realizadas em função do marcador”.....	41
4.1.4.2. Categoria “Sequências realizadas em função do marcador com o resultado compreendido entre derrota por 2 e vitória por 2”.....	43
4.1.5. Categoria “Percentagem de sequências totais com o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2”.....	44
4.1.6. Categoria “Resultados parciais em inferioridade numérica”.....	46

4.1.6.1. Categoria “Total de resultados parciais em inferioridade numérica”...	46
4.1.6.2. Categoria “Resultados parciais de equipas derrotadas”.....	47
4.1.6.3. Categoria “Resultados parciais de equipas vitoriosas”.....	48
4.1.7. Categoria “Ataque em sistema”.....	50
4.1.7.1. Categoria “Tipos de Ataque em sistema”.....	50
4.1.7.2. Categoria “Tipos de ataque em sistema com o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2”.....	51
4.1.8. Categoria “Sistema defensivo defrontado”.....	53
4.1.8.1. Categoria “Tipos de Sistemas defensivos defrontados”.....	53
4.1.8.2. Categoria “Tipos de Sistemas Defensivos defrontados com o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2”.....	54
4.1.9. Categoria “Resultado do ataque”.....	56
4.1.9.1. Categoria “Resultado do ataque de todas as sequências”.....	56
4.1.9.2. Categoria “Resultado do ataque para o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2”.....	57
4.1.10. Categoria “Resultado da finalização”.....	59
4.1.10.1 Categoria “Resultado da finalização de todos os ataques”.....	59
4.1.10.2. Categoria “Resultado da finalização para o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2”.....	60
4.1.11. Categoria “Eficácia de ataque”.....	61
4.2. Síntese Global.....	63
5. Conclusões.....	67
6. Referências Bibliográficas.....	71

Índice de Quadros

Quadro 1: Diferença Pontual no Marcador.....	31
Quadro 2: Relação Numérica.....	31
Quando 3: Ataque em sistema.....	32
Quadro 4: Sistema Defensivo.....	33
Quadro 5: Resultado do Ataque.....	33
Quando 6: Resultado da finalização.....	34
Quadro 7: Números totais de sequências e ataques observados, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.....	39
Quadro 8: Números totais de sequências e ataques observados, de equipas derrotadas e vitoriosas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.....	40
Quando 9: Número de exclusões.....	41
Quadro 10: Todas as Sequência realizadas.....	42
Quadro 11: Sequências realizadas com o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2.....	43
Quando 12: Valores percentuais de “Sequências que terminaram em Livre de 9” metros nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.....	44
Quadro 13: Total de resultados parciais em inferioridade numérica.....	47
Quadro 14: Resultados parciais de equipas derrotadas.....	48
Quando 15: Resultados parciais de equipas vitoriosas.....	49
Quadro 16: Tipos de ataque em sistema.....	51

Quadro 17: Tipos de ataque em sistema com o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2.....	52
Quando 18: Tipos de Sistemas Defensivos defrontados.....	53
Quadro 19: Tipos de Sistemas Defensivos defrontados com o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2.....	54
Quadro 20: Resultado do ataque de todas as sequências.....	56
Quando 21: Resultado do ataque para o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2.....	57
Quadro 22: Resultado da finalização de todos os ataques.....	59
Quadro 23: Resultado da finalização para o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2.....	60
Quando 24: Valores de eficácia de ataque.....	61

Resumo

Este estudo pretendeu analisar e descrever as sequências e os ataques das equipas vitoriosas e derrotadas em geral e em particular quando o resultado se encontrava com diferenças de dois golos de vantagem ou desvantagem, apenas nas situações de desigualdade numérica 6vs7. Este trabalho baseou-se na observação das equipas de Andebol Masculino da competição da Liga dos Campeões Europeus, da época 2008/2009.

Este estudo tem como principal objectivo tentar encontrar possíveis modelos de jogo e de modo de ataque em sistema utilizados pelas equipas de topo europeu do Andebol masculino.

Neste estudo, foi utilizada a Metodologia Observacional, procurando caracterizar o comportamento das equipas nas situações de ataque em inferioridade numérica.

A amostra deste estudo integra 292 sequências ofensivas de 14 jogos correspondentes aos quartos, meias e final da competição da Liga dos Campeões Europeus da época 2008/2009.

As principais conclusões a retirar deste estudo são as seguintes:

- As equipas vitoriosas optam por realizar mais ataques em sistema 3:2 sem um dos extremos ou com entrada de um extremo a *pivot*;
- Tanto as equipas vitoriosas, como as derrotadas defrontaram na maioria dos ataques os sistemas defensivos 6:0 e 5+1;
- Tanto as equipas derrotadas como as vitoriosas, optam na maioria dos ataques por realizar remates de 1ª linha;
- Existe uma diferença no número de ataques que terminaram com a marcação de um livre de 9 metros;
- Verifica-se uma maior eficácia por parte das equipas vitoriosas relativamente às equipas derrotadas;
- Os resultados parciais que mais vezes ocorreram foram o resultado parcial de 0-1, e de 1-1.

PALAVRAS-CHAVE: ANDEBOL; ATAQUE EM SISTEMA; INFERIORIDADE NUMÉRICA.

Abstract

This study intended to analyze and describe the sequences and attacks by victorious and defeated teams, in general and in particular, when the result was different with two-goal advantage or disadvantage, just in an unequal number 6vs7. This work was based on observation of the male handball teams competing in the European Champions League, in season 2008/2009.

This study main aim is to try to find possible patterns of play and way of attacking in system used by top teams in Europe in male handball.

In this study, was used de the Observational methodology, seeking to characterize the behavior of teams in situations of attack outnumbered, depending on the behavior criterion established.

The sample includes 292 offensive sequences of 14 games corresponding to the quarter half and final contest of the European Champions League in the season 2008/2009.

The main conclusions from this study are the following:

- The winning teams choose to carry out more attacks in 3:2 system without one wing or entry from one wing to pivot;
- Both victorious and defeated teams encountered in most attacks defensive systems 6:0 and 5+1;
- Both defeated and victorious teams, choose in the majority of attacks, to make
- There is a difference in the number of attacks that ended with a free throw of 9 meters;
- There is greater efficiency by the victorious teams in relation to the defeated ones;
- The partial results that occurred more often were 0-1 and 1-1 .

KEYWORDS: HANDBALL; ATTACK SYSTEM; OUTNUMBERED.

Résumé

Cette étude visait à analyser et décrire les séquences et les attaques des équipes gagnantes et perdantes en général et en particulier lorsque le résultat était de deux buts d'écart, uniquement en situation d'infériorité ou supériorité numérique de 6vs7. Ce travail s'est basé sur l'observation des équipes de Handball masculin qui ont joué en Ligue des Champions Européens lors de la saison 2008/2009.

Le principal objectif de cette étude est de tenter d'identifier de possibles modèles de jeu et systèmes d'attaque utilisés par les meilleures équipes d'Europe de handball masculin.

Dans cette étude nous avons utilisé une méthodologie d'observation et nous avons cherché à caractériser le comportement des équipes dans des situations d'attaque en infériorité numérique.

Notre échantillon comprend 292 suites de jeu offensif sur 14 matches correspondants aux quarts, demis et finale de la Ligue des Champions Européens lors de la saison 2008/2009.

Les principales conclusions tirées de cette étude sont:

- Les équipes gagnantes choisissent de réaliser plus d'attaques en système 3:2 sans un ailier ou avec le passage d'un ailier à la position de pivot;
- Toutes les équipes, qu'elles soient gagnantes ou perdantes, ont affronté lors de la majorité de leurs attaques des systèmes de défense 6:0 ou 5+1;
- Toutes les équipes, qu'elles soient gagnantes ou perdantes, ont opté dans la majorité des attaques pour des tirs de première ligne;
- Il existe une différence du nombre d'attaques qui se sont terminées par un jet franc;
- Les équipes gagnantes ont fait preuve d'une plus grande efficacité que les équipes perdantes;
- Les résultats partiels le plus souvent observés ont été les résultats partiels de 0-1 et de 1-1.

MOTS-CLES : HANDBALL, ATTAQUE SYSTEM; MINORITAIRES.

1. Introdução

Introdução

O jogo de Andebol é caracterizado por uma dinâmica que incide no confronto entre duas equipas originado por finalidades diferentes, por parte das equipas em confronto. Este confronto constante não é mais do que um desafio oposto de objectivos, motivações e interesses, regulados pelo regulamento existente (Latiskevits, 1991).

O regulamento da modalidade de Andebol, contém a aplicação de regras, que por si só, podem originar o desequilíbrio numérico inicial entre as equipas em disputa. Correia (1997) refere que um dos princípios elementares do confronto desportivo é a igualdade de oportunidades, no qual ambas as equipas estão sujeitas ao mesmo regulamento, o que pode levar a oportunidades específicas do jogo em que a superioridade numérica de uma equipa sobre a outra pode criar desequilíbrios no resultado final.

É nesta base, que o jogo de Andebol, leva a situações especiais de desigualdade numérica, entre as quais a de ataque em inferioridade numérica, na qual este estudo se irá basear.

O presente estudo pretende assim comparar a organização dos processos ofensivos em Andebol, das diferentes equipas, de modo a retirar conclusões sobre os métodos mais eficazes.

Perante esta ideia, Prudente (2006), declara que a análise de jogo, designadamente a avaliação do rendimento competitivo, constitui um meio necessário para a produção de modelos de jogo e consequentemente para a modelação do treino, com o objectivo de aproximar o treino da competição e com isso obter um maior rendimento desportivo.

Perfilhando esta ideia, Silva (2008), atesta que os modelos de jogo fornecem dados importantes na construção do treino e assim a partir dessas informações ser mais fácil encaminhar e desenvolver o treino, mas também a modalidade.

Apenas com base nesta ideia, torna-se possível relacionar os métodos de treino com o que se pretende para a competição, de modo a ajudar os treinadores a conseguirem potenciar o rendimento competitivo tanto dos atletas, como das equipas.

1.1. Âmbito e Pertinência do Estudo

A escolha deste tema para o estudo, está relacionado com a pouca importância que os treinadores lhe dão no processo de treino, sendo que, cada vez mais os árbitros são mais rigorosos na aplicação do regulamento levando com isso a que as equipas passem cada vez mais tempo em desigualdade numérica. Muitos dos estudos que existem neste âmbito são relacionados com o ataque em superioridade numérica, não existindo a mesma preocupação em analisar o ataque em inferioridade numérica.

Em termos pessoais, este é um tema que suscita bastante interesse, pois, enquanto treinador de escalões de formação e praticante desta modalidade, sinto um “vazio” nos meus conhecimentos a este nível. Assim, o interesse neste tema, surge no sentido de acrescentar algum conhecimento nesta temática do jogo.

1.2. Objectivos do Estudo

Com base nas intenções referidas anteriormente, este estudo têm como objectivo geral:

- Analisar o ataque em sistema das equipas de Alto Nível do Jogo de Andebol, mais concretamente o ataque em inferioridade numérica, na procura de

resultados que descrevam diferenças de comportamento entre equipas derrotadas e vitoriosas;

Como resultante deste objectivo geral, surgiu a necessidade de estabelecer alguns objectivos específicos:

- Analisar os vários tipos de ataque em sistema utilizados;
- Analisar a eficácia das acções entre equipas derrotadas e vitoriosas;
- Analisar os vários resultados parciais nas situações de inferioridade numérica.

1.3. Estrutura do trabalho

Para cumprir com os objectivos anteriormente estabelecidos, o presente trabalho será dividido em sete capítulos organizados da seguinte forma:

No Capítulo (1), é realizada a **Introdução**, onde se apresenta um enquadramento que levou à realização deste estudo, onde é referida a pertinência do mesmo, bem como os objectivos e estrutura do trabalho.

No Capítulo 2, surge a **Revisão da Literatura**, onde se procura definir o estado de arte do tema deste estudo, particularmente na Análise de Jogo do ataque em inferioridade numérica.

O Capítulo 3, **Material e Métodos**, irá caracterizar as diversas metodologias de análise a utilizar ao longo do trabalho.

No Capítulo 4, será realizada a **Apresentação e Discussão dos Resultados**, provenientes da análise dos dados recolhidos, com base na metodologia realizada.

No Capítulo 5 serão apresentadas as principais **Conclusões** do presente trabalho, com base na discussão dos resultados do capítulo anterior.

Para a conclusão deste estudo, no Capítulo 6, encontram-se as **Referências Bibliográficas**, onde estará presente toda a bibliografia que foi utilizada para a elaboração do presente estudo.

2. Revisão de Literatura

Revisão de Literatura

2.1. Analise dos Jogos Desportivos Colectivos

Segundo Bayer (1994), existe um grupo de modalidades desportivas que são designadas por Jogos Desportivos Colectivos. Estas possuem em comum algumas características tais como: a presença de uma bola, que dependendo da modalidade pode ser jogada ou com o pé, ou com a mão; um espaço de jogo delimitado, que é o espaço onde os jogadores podem actuar; um objectivo que deve ser defendido e outro que deve ser atacado; colegas de equipa para em cooperação levarem de vencida o adversário; adversário para superar de modo a atingir a vitória e por último um regulamento que é necessário cumprir e respeitar na realização do jogo.

Para Tavares (1996) os JDC exigem dos atletas comportamentos perspicazes numa tentativa de orientar as acções no campo de jogo. Assim, o objectivo de cada jogador e da equipa é produzir acções com o intuito de transformar, momentânea ou definitivamente, a relação de oposição (ataque-defesa) de forma vantajosa.

Segundo Garganta (2007), a acção de jogadores e equipas no seio de um jogo, têm sido objecto de estudo, de modo a compreender e fazer evoluir os Jogos Desportivos Colectivos.

2.2. Desigualdade numérica

Durante um jogo de Andebol, existem momentos de desigualdade numérica, que ocorrem num espaço próprio durante o decorrer do jogo. Para tal, as equipas devem estar preparadas para essas situações, havendo assim necessidade de preparar as equipas ao nível de adaptação a essas situações.

Não havendo necessidade de uma confirmação científica, é claro que o jogar quer no ataque, quer na defesa, com um jogador a menos, ou com um jogador

a mais, leva a momentos fundamentais para o fracasso, ou para o êxito de uma equipa.

Para Ríos e Ríos (1999), estas situações têm extrema importância no resultado final de uma partida, no entanto, é um tema que não é muito reflectido na literatura do Andebol, sendo assim difícil compreender a falta de informação acerca deste tipo de situações específicas do jogo.

Num jogo de Andebol, cada jogador, interage com os colegas de equipa e adversários, num espaço de jogo na procura de espaços no ataque e diminuição destes em relação ao oponente na defesa. Para tal, o regulamento permite algum contacto físico, baseado nalguma agressividade. É então em situações de alguma agressividade que aparece no regulamento de Andebol, a exclusão por dois minutos a um jogador devido a uma falta grave, proporcionando a vantagem à equipa adversária de jogar durante dois minutos com um jogador a mais no espaço de jogo.

Num jogo de Andebol, existe um momento especial que é a inferioridade numérica, em que existe uma desigualdade no número de jogadores entre as equipas, em pelo menos uma unidade (Leite, 2001).

Para Barbosa (1999), as relações defensor-atacante, tornaram-se cada vez em maior número ao longo do tempo, devido ao aparecimento de defesas mais profundas, diminuindo assim o espaço de jogo e consequentemente o tempo de decisão do jogador com bola.

Ao longo dos tempos o regulamento foi sofrendo alterações, penalizando as condutas excessivas de agressividade e brutalidade (Anti, 1999).

Com isso, tem-se verificado nos últimos anos, um aumento de exclusões por equipa e por jogo, havendo equipas a ter mais de 10 exclusões por jogo, o que corresponde a 20 minutos com um jogador a menos.

Perante tal situação, é de nossa opinião, que a situação de desigualdade numérica, é um facto a ter cada vez mais em conta, perante o cenário do Andebol actual.

Como tal, é de extrema importância que os treinadores, devam preparar e ter cada vez mais em atenção este tipo de situações durante os treinos, de modo a que as suas equipas evoluam neste aspecto do jogo com um jogador a mais ou a menos que o adversário.

Anti (1999), refere que em jogos equilibrados o número de exclusões por jogo aumenta fortemente.

Para Gutierrez Aguilar (1998), o maior número de exclusões, dá-se em duas situações. Uma é quando o resultado está equilibrado, o que leva a que as defesas elevem a sua agressividade ao máximo permitido pelo regulamento. A outra é então em situações de vantagem no marcador, o que provoca alguma relaxamento defensivo, provocando perdas de concentração e distrações, provocando sanções disciplinares.

2.3. Caracterização do Jogo de Andebol

O Andebol é classificado como um Jogo Desportivo Colectivo (JDC) de cooperação-oposição e decorre num contexto de elevada imprevisibilidade e aleatoriedade no qual as equipas em conjunto disputam objectivos comuns, lutam para gerir o tempo e espaço em proveito próprio e realizam acções reversíveis de sinal contrário (ataque/defesa) alicerçados em relações de cooperação/oposição (Garganta, 1997).

Latiskevits (1991), caracteriza o jogo de Andebol por uma dinâmica de confronto das equipas. Esse confronto é realizado dentro de um processo de objectivos antagónicos, condicionados pelo regulamento existente.

Hernández Moreno (1994) e Antón Garcia (1998), referem que no Andebol, se recorre à cooperação entre indivíduos de uma equipa com o objectivo de levar de vencida a equipa opositora, em que para isso é necessário desenvolver um sistema de inter-relações no decorrer do jogo que conduza à necessidade de as usar de forma inteligente. Como complemento deste ponto de vista, Barbosa

(1999), refere que existe uma constante interacção entre os companheiros de equipa e de oposição para com os adversários.

É através da tática que as equipas tentam encontrar um conjunto de acções, para que estas consigam obter superioridade sobre o adversário, através da marcação de golos e impedindo que os sofra. Segundo Antón Garcia (2002), este entende por tática, um conjunto de acções que as equipas utilizam no confronto com o adversário e que tem como pontos fundamentais: a estratégia definida para cada jogo e as características da própria equipa e do adversário.

O conceito de tática para Silva (1993), Leitão (1998) e Mortágua (1999), indica os níveis de relações intra-equipa, segundo os quais se pode trabalhar a tática individual, a tática de grupo e tática colectiva.

Para Antón Garcia (1998), no Andebol, tal como nos restantes Jogos Desportivos Colectivos, uma das particularidades mais expressivas é que todas as acções dos jogadores são determinadas pela tática.

Assim, as equipas para obter a superioridade sobre o adversário, utilizam vários meios tácticos no sentido de criarem ou encurtarem os espaços de jogo de modo a criar uma situação de remate facilitada ou criar dificuldades ao adversário no momento de remate respectivamente. No entanto, a utilização desses meios tácticos depende do momento de jogo bem como as acções que o antecede.

2.3.1. Evolução do Jogo de Andebol

Nestes últimos anos, o Andebol têm vindo a evoluir para um jogo cada vez mais rápido, havendo assim um maior número de golos e de ataques das equipas por jogo como consequência do aumento de velocidade imposta pelas equipas no jogo (Román Seco, 2006; Gutiérrez Delgado, 2004).

O facto do jogo estar cada vez mais rápido, levou a que os treinadores tenham dado grande importância aos métodos de jogo ofensivo, bem como as

transições defesa-ataque e ataque-defesa (Antón Garcia, 2002; Román Seco, 2006).

No seguimento destas tendências do jogo de Andebol estar cada vez mais rápido, os regulamentos tinham que acompanhar essa tendência. Assim, verificaram-se algumas alterações aos regulamentos nesse sentido, como por exemplo a questão de uma equipa após sofrer golo, poderá reiniciar a bola no meio-campo, sem que a equipa contrária esteja toda no seu meio-campo e a imposição do jogo passivo, obrigando as equipas a terem que demonstrar intenção de marcar golo (Gutiérres Delgado, 2004; Román Seco, 2006).

Segundo Canayer (2007) e Constantini (2007), a alteração do regulamento na questão do jogo passivo, provocou algumas alterações na modo como as equipas começaram a encarar os ataques, uma vez que dado o rigor imposto pelas equipas de arbitragem, começou a haver uma diminuição do tempo disponível para rematar à baliza levando a um aumento do número total de ataques.

Outras regras alteradas que permitiram a que o jogo tenha menos paragens de, foi o permitir às equipas, reiniciar o jogo após golo sofrido, sem que a equipa adversária esteja no seu meio-campo defensivo e o permitir aos guarda-redes, colocar a bola em jogo aquando de uma violação da área de baliza.

Dadas estas alterações, as equipas começaram a construir mais uma situação de finalização, com a reposição da bola em jogo após sofrer golo, havendo com isso, um maior número de ataques, ataques cada vez mais rápidos e com isso um maior número de golos por jogo (Román Seco, 2006; Canayer, 2007).

Com a alteração do regulamento, as equipas foram-se adaptando a essa situação, provocando assim alterações ao nível do jogo. Estas alterações tornaram o jogo cada vez mais rápido, fazendo com que os treinadores comesçassem a ter a preocupação em ligar as fases de jogo de defesa e ataque rápido e do ataque e recuperação defensiva. Assim, mediante estas alterações, é notório a existência de uma ligação bastante fluida entre as fases da defesa e do ataque (Anti, 2006; Constatini, 2007).

Perante tais factos, Krumboltz (2007), concluiu que o jogo estava a ir de encontro às fases propostas por ele: defesa/transição rápida defesa-ataque e ataque/recuperação defensiva.

2.3.2. Ataque em inferioridade numérica

O ataque em inferioridade numérica, acontece num jogo de Andebol, quando temporária ou definitivamente, existe um menor número de jogadores atacantes, face ao número de defensores, situação esta, provocada pela aplicação da regra de exclusão aos jogadores.

Para Seco (1997), a mentalidade a ter perante a situação de inferioridade numérica no ataque, incide no comportamento dos treinadores, afirmando que estes devem ter um maior interesse por estas situações. O autor defende tal interesse, uma vez, que não são situações raras no decorrer do jogo, pois, o tempo em que as equipas atacam com menos um jogador é cada vez maior, dado o regulamento rígido da Federação Internacional de Andebol.

As equipas em inferioridade numérica no entender de Ríos e Ríos (1999) e Muller, M. et al. (1996), não devem privar-se da procura do golo, quer em situações de ataque em sistema, quer em situações de contra-ataque quando possível, no sentido de procurar situações de igualdade ou superioridade numérica.

No entanto, vários autores verificaram nos seus estudos, que o ataque em sistema é o processo de jogo mais usado nas situações de ataque em inferioridade numérica. Nestes estudos, a percentagem da utilização de ataque posicional, atinge os 80% (Barbosa, 1999; Ramalho 2000; Soares, 2001; Vilaça, 2001).

Por vezes, a inferioridade numérica de uma das equipas, nem sempre é bem aproveitada pelas equipas que estão em superioridade numérica. A situação de

a equipa contrária jogar com menos um jogador, provoca na equipa em superioridade uma ansiedade, resultando no aumento do ritmo de jogo. Esta situação, provoca algumas falhas técnicas dado o aumento de ritmo imposto, desaproveitando a vantagem numérica (Czerwinski, 1993).

Quanto à equipa que joga em inferioridade numérica, existe um aumento de mobilidade, quer no ataque, quer na defesa, de modo a tentar substituir o colega ausente durante esse período (Czerwinski, 1993).

Sánchez Sánchez (1991), refere que as equipas ofensivas em inferioridade numérica, devem possuir um controlo das alterações de ritmo, de modo a que o ataque seja lento, alternando com acções sucessivas de desmarcações rápidas, para que haja possibilidade de aproveitar um possível relaxamento da equipa defensora.

Os momentos de jogo em que existe inferioridade numérica, trazem para Oliveira (1995) ao jogo uma conotação negativa, dado que as equipas em inferioridade tentam apenas conservar a posse de bola. Esta situação, é corroborada por Constantini (1997), em que refere que as equipas normalmente não apresentam qualquer estrutura de ataque, tentando apenas conservar o máximo tempo possível a bola em seu poder.

Os sistemas ofensivos em situações de inferioridade numérica usados pela maioria das equipas são o sistema 2:3 e o sistema 3:2 com ou sem entrada a *pivot* (Constantini, 1997; Barbosa, 1999).

Anti (1999), refere que uma equipa em situação de inferioridade numérica, deve durante esses dois minutos, tentar manter a posse de bola em seu poder, de modo a não comprometer o resultado nesse parcial de dois minutos.

Alertando para o facto de não ser esquecido a procura de livres de 9 metros, Cuesta (1991), afirma que esta situação ajuda a passar mais algum tempo, deixando assim menos tempo de posse de bola para a equipa adversária.

Nas situações de ataque em inferioridade numérica, as equipas, devem procurar ter trajectórias amplas no sentido de movimentar a defesa para um

dos lados libertando espaço no lado contrário. Assim, cada jogador deverá ter grande mobilidade de modo a haver constantes trocas de posto específico, provocando desequilíbrios e rupturas na defesa da equipa contrária (Oliveira, 1995).

Segundo Czerwinski (1993), a troca de jogadores e a movimentação da bola pelos jogadores, são de extrema importância de modo a combater a inferioridade numérica. É notório que normalmente as equipas em inferioridade numérica criam bastantes dificuldades à equipa adversária, pois, nessas situações com o intuito de colmatar a falta de um elemento, as equipas aumentam os seus níveis de concentração e de atenção, redobrando esforços para superar essa situação.

Para Anti (1999), a mentalidade de algumas equipas é de procurar constantemente situações de 1x1 para ganhar faltas de 9 metros, sendo que outras equipas, optam por combinações tácticas ofensivas com três jogadores.

Outra ideia é de que as equipas devem manter a posse de bola o máximo de tempo possível, até ver restabelecida a igualdade numérica, sem nunca nesses momentos perder a agressividade para com a baliza adversária. Pois, não ter resultados parciais negativos significativos nestes momentos é cada vez mais importante para o resultado final (Cuesta 1991; Silva, 1998).

Pode-se assim concluir, que a maioria dos especialistas da modalidade e autores sobre esta situação, defendem os sistemas de 3:2 e 2:3 como sendo os melhores em estrutura e organização para a situação de ataque em sistema em inferioridade numérica. No entanto, para o êxito nestas situações, as equipas devem utilizar bastantes trocas de postos específicos, optar por trajectórias largas, de modo a levar a defesa toda para um lado, libertando espaço do lado contrário. Outro princípio que deve ser utilizado é a alteração do ritmo de jogo, tudo isto para criar situações de igualdade numérica ou de superioridade numérica.

2.3.2.1. O processo ofensivo no Andebol

O jogo de ataque define-se pela posse da bola. Só na posse desta é possível obter um golo. É este facto que define o chamado jogo de ataque (Antón García, 1998).

O processo ofensivo no Andebol começa a partir do momento em que uma equipa obtêm a posse da bola. E termina quando a perde para a equipa contrária. Na posse da bola, as equipas tentam encontrar soluções de finalização através de fases e métodos de jogo ofensivo.

Antón Garcia (2002) refere que no passado o processo ofensivo era dividido em quatro fases: Contra-ataque; Contra-ataque apoiado; Organização do ataque e Preparação do ataque. O autor refere que as duas primeiras podem também ser designadas como contra-ataque de primeira e segunda vaga, ou contra-ataque directo e apoiado. Além destas fases, nos últimos anos tem vindo a ser desenvolvida uma outra situação, que é o Contra-ataque sustentado (Antón Garcia, 2002).

Quanto ao ataque propriamente dito, ou seja, a última fase de ataque, existe a definição de Antón Garcia (2000) como ataque organizado, sendo possível também encontrar referências à expressão ataque posicional (Barbosa, 1999; Sevim & Taborsky, 2004).

Czerwinski (1993) considera duas fases de jogo ofensivas, o ataque posicional e o ataque rápido, no qual insere o contra-ataque. Este autor considera que o ataque posicional se realiza, quando existe uma situação na qual a equipa que tem a posse de bola não consegue realizar o ataque rápido. Refere ainda que se deve transmitir este conhecimento aos jovens em três fases distintas: i) a fase inicial, em que os jogadores ocupam os seus respectivos postos no jogo; ii) a preparatória, em que os jogadores preparam a solução para uma situação específica do jogo; iii) jogo propriamente dito, em que os jogadores realizam uma sequência de acções específicas do jogo.

Trosse (1993) divide o ataque em três fases: i) Contra-ataque e Contra-ataque ampliado – nesta fase existem mais possibilidades de finalização com jogo rápido, praticando um jogo mais económico, sendo positivo para o próprio ataque e negativo para a equipa contrária; ii) Fase Construtiva – na qual existe a construção do sistema de ataque previsto, a análise da tática defensiva do adversário e a determinação dos recursos a utilizar, tanto a nível individual como de tática de grupo; iii) Fase Terminal – que pode conter jogo livre, combinações, transformações e situações de 1x1.

Já Silva (1993) subdividem o contra-ataque e o ataque posicional, obtendo assim quatro fases distintas no processo ofensivo: i) o contra-ataque directo; ii) o contra ataque apoiado; iii) a organização do ataque; iv) o ataque planeado ou finalização.

As Fases Ofensivas podem ainda ser divididas em Contra-Ataque, Ataque Rápido e Ataque Organizado (Ribeiro, 1999).

Segundo Barbosa (1999) e Mortágua (1999) não deve ser feita alusão às fases de jogo, mas sim a métodos de jogo ofensivos. Assim, estes dois autores referem três métodos de jogo ofensivo: Contra-ataque, Ataque rápido e Ataque Posicional.

Esta expressão de “Métodos de jogo” tem levado a alguma indefinição terminológica, já que esta é utilizada como sinónimo de Fases de jogo (Prudente, 2006). No entanto, a diferença é na utilização da expressão, uma vez que ambas se referem praticamente aos mesmos conceitos.

Existe uma outra definição de uma fase do ataque que leva á utilização de um sistema ofensivo que engloba a participação de todos os jogadores disponíveis da equipa ofensiva, diante de um adversário que se encontra organizada num sistema defensivo. Esta fase é denominada por “Ataque em sistema”. (Anti *et al.*, 2006).

Neste estudo irá ser utilizada a definição de Anti et al. (2006), de “Ataque em sistema”, pois, parece ser a definição mais adequada em função deste estudo.

2.3.2.2. Sistemas de Jogo ofensivo

A utilização de um ataque em sistema, subentende o uso de um sistema ofensivo em que todos os jogadores de campo da equipa atacante participam, perante uma equipa adversária que, tenha realizado a recuperação defensiva e se encontre organizada defensivamente (Anti et al., 2006).

Assim, tendo como referência a definição posicional de cada jogador, é possível identificar e diferenciar os seguintes postos no jogo de Andebol: guarda-redes; jogadores da 1ª linha ofensiva (Laterais e Central) e jogadores de 2ª linha (Extremos e *Pivot*).

Pelo posicionamento dos jogadores no campo pelos diferentes postos ocupados, é possível identificar o sistema de jogo ofensivo adoptado pelas equipas.

Em termos ofensivos, são conhecidos os seguintes sistemas de jogo, para as situações em inferioridade numérica ofensiva (6x7):

- **Sistema 2:3** – sistema composto por dois jogadores na primeira linha de ataque (lateral esquerdo e lateral direito) e três jogadores na segunda linha de ataque (dois extremos e um *pivot*);
- **Sistema 3:2 sem *pivot*** – composto por três jogadores na primeira linha de ataque (dois laterais e um central) e dois jogadores na segunda linha (dois extremos);
- **Sistema 3:2 com *pivot*** – neste caso, a equipa abdica de um jogador na posição de extremo, para o colocar na posição de *pivot*. Assim, existem três jogadores na primeira linha de ataque (dois laterais e um central) e dois jogadores na segunda linha de ataque (um extremo e um *pivot*).

Para além dos sistemas acima referidos, os treinadores das equipas, podem naturalmente adoptar um outro sistema de jogo, ou então, é possível existirem

outros sistemas de jogo para o caso de inferioridade numérica ofensiva, para o caso de haver mais do que uma exclusão.

As equipas procuram, com a utilização de um sistema ofensivo, criar movimentações atacantes recorrendo a acções individuais, grupais ou colectivas, no sentido de criar rupturas no sistema defensivo do adversário.

2.4. Estudos realizados acerca das situações em desigualdade numérica

O Andebol tem vindo a ser alvo de objecto de estudos realizados por vários autores, nomeadamente a partir dos dados obtidos na análise das grandes competições.

Esta situação vem de encontro ao que Roman Seco (2006) afirma, em que considera que o Andebol se encontra num período de grande interesse e de estudos e onde as possibilidades de desenvolvimento são bastante alargadas.

O jogo de Andebol, tem sido cada vez mais, objecto de observação e análise por parte dos investigadores. Assim, a investigação científica sobre a desigualdade numérica, tenta encontrar algumas respostas de modo a contribuir para uma melhoria qualitativa desta situação especial do jogo, tentando também perceber a importância destas situações para o desfecho do jogo.

Perante situações de desigualdade numérica, alguns estudos, verificaram que em grande parte dos jogos, as equipas jogam cerca de 1/6 do tempo de jogo em desigualdade numérica (Anti, 1999; Silva, 1999).

Quanto à investigação relativa às situações de inferioridade numérica, foram encontrados alguns estudos neste âmbito:

Sequeira (1994), no seu estudo, realizou uma reflexão sobre a quantidade de sanções disciplinares aplicadas no Campeonato Nacional da 1ª Divisão 93/94. A média de amarelos por equipa foi de 2,39 amarelos, a de exclusões temporárias foi de 3,876 e 0,13 desqualificações por jogo. Algumas das

conclusões, foram de que a agressividade das defesas, equilíbrio/desequilíbrio dos jogos e o critério dos árbitros levavam às situações de exclusão.

O estudo de Barbosa (1995), teve como objectivo primordial encontrar pontos semelhantes e díspares no comportamento das equipas, nas diferentes situações de ataque em inferioridade numérica. Para este estudo, Barbosa (1995), teve o cuidado de observar três selecções que marcaram presença em duas fases finais de duas grandes competições, sendo assim a Rússia, a Suécia e a Croácia, que foram equipas que disputaram a fase final do Campeonato Europeu de 1994 em Portugal e o Campeonato Mundial de 1995, realizado na Islândia. Para a realização do estudo, Barbosa (1995), teve que criar uma estrutura de comportamentos, tendo que ter o cuidado de que esses comportamentos fossem de encontro a um acordo comum aos diferentes níveis de competição. Alguns dos pontos comuns observados por este autor, foram relacionados com vários aspectos, desde o tempo de ataque que é uma preocupação comum de todas as equipas, podendo variar o tipo de movimentações quer da bola, quer dos jogadores; as acções tácticas grupais e colectivas, resultantes da imprevisibilidade e decisão no momento dos jogadores; o sistema de ataque utilizado em inferioridade numérica, o 3:2 sem um extremo e o sistema 2:3 com alterações; a finalização como consequência de um ataque rápido, apresentou valores reduzidos; o remate foi na sua maioria das vezes utilizado em situação de elevada probabilidade de êxito; os meios tácticos ofensivos a que as equipas recorreram, foram os cruzamentos simples e duplo, o bloqueio, a troca de posto específico e o passe e vai e por ultimo, a colocação em prática de movimentações com o intuito de criar desmarcações, pontos de apoio curtos, mobilidade e variações no ritmo de jogo, foram agrupados numa característica comum, variando apenas na frequência e intensidade de execução.

Gutierrez Aguilar (1998), realizou um estudo estatístico sobre as acções defensivas em momentos de desigualdade numérica, quer em superioridade, quer em inferioridade numérica. Constatou também, algumas das tendências dos princípios defensivos da época. Algumas das ilações que retirou foram

sobre a profundidade das defesas, a antecipação defensiva como princípio básico e a variedade dos sistemas utilizados nos jogos.

O estudo foi referente à análise estatística de 33 jogos, 7 da Liga Asobal da época 96/97, 4 de competições europeias de clubes da época 96/97 e 22 jogos do Campeonato do Mundo realizado no Japão em 1997.

Alguns dos dados retirados, foram a existência de um total de 229 exclusões, sendo uma média de 6,9 por jogo. Do número total das exclusões, 229, apenas 218, originaram situação de desigualdade numérica, o que equivale a que cada equipa jogou em média, 13,2 minutos de jogo em situação de superioridade ou inferioridade numérica. Esse tempo em média de jogo realizado em desigualdade numérica, dá uma percentagem de 22% do tempo total de um jogo.

Num estudo do mesmo género, Roman Dios (1998), depois de observar os dados estatísticos recolhidos do Campeonato do Mundo de Juniores Masculinos, realizado na Turquia em 1997, identificou um total de 363 exclusões em 81 jogos, dando uma média de 4,5 exclusões por equipa, por jogo. O número de exclusões por equipa, provocava um total de 18 minutos de jogo em desigualdade numérica.

Num outro estudo realizado por Roman Dios (1998), este concluiu que o tempo médio de exclusões por equipa foi aumentando até às competições dos nossos dias. Assim, em Seul nos Jogos Olímpicos, o tempo médio de exclusões por equipa e por jogo foram de 4,6 minutos, no Campeonato Mundial da Checoslováquia em 1990 foi de 4,8 minutos, nos Jogos Olímpicos de Barcelona em 1992, foi de 4,3 minutos, no Campeonato Mundial da Suécia em 1993 foi de 4,9 minutos, no Campeonato Mundial da Islândia de 1995 foi de 5,8 minutos e nos Jogos Olímpicos de Atlanta em 1996 foi de 6,2 minutos.

Já numa competição mais recente, de acordo com os dados fornecidos pela estatística oficial divulgada do Campeonato da Europa da Croácia em 2000, o tempo médio de exclusão por equipa por jogo foi de 4 minutos.

Barbosa (1999), realizou um outro estudo dos mecanismos ofensivos das equipas de alto nível, em função da relação numérica entre o ataque e a defesa. Assim, Barbosa (1999), observou 300 situações dos processos ofensivos, 41 em superioridade numérica e 40 em inferioridade numérica de seis jogos do 16º Campeonato Mundial de Andebol Masculino realizado no Egito em 1999. Neste estudo tentou perceber se a construção das acções ofensivas das equipas de alto nível, eram distintas nas diferentes situações de igualdade, superioridade e inferioridade numérica. Através deste estudo, foram retiradas algumas conclusões, tais como, o contra-ataque e o ataque rápido não apresentarem resultados relevantes; a construção do processo ofensivo era distinta nas situações de desigualdade numérica; a finalização era realizada preferencialmente na 2ª linha de ataque da zona central e o ataque posicional é o método preferencial quer nas situações de igualdade, quer na de desigualdade numérica;

Num outro estudo, Silva (1999), tentou encontrar uma ligação entre sinais de rendimento com o êxito ou o fracasso das equipas, mediante a classificação final obtida na competição.

O estudo foi realizado em 12 equipas que participaram no 3º Campeonato da Europa de Andebol em Itália em 1998. Neste estudo, foram utilizados os dados oficiais da estatística da competição, referente aos 34 jogos disputados. Foram então recolhidos por Silva, os dados referentes a 12 indicadores de rendimento. Alguns dos dados mais relevantes para o estudo foram a eficácia do ataque em situação de superioridade numérica, a eficácia do ataque em situação de inferioridade numérica e o número médio de minutos que as equipas passavam em inferioridade numérica.

Através deste estudo, Silva (1999), verificou que a equipa que ficou em último lugar, foi a que obteve índices de eficácia mais baixos no ataque em superioridade e inferioridade numérica.

Uma das conclusões do estudo realizado por Silva (1999), revela que as equipas que obtiveram as maiores eficácias nas situações de superioridade

numérica, obtiveram uma melhor classificação final. Foi então verificado que a gestão realizada pelas equipas aquando da posse de bola nas situações de superioridade numérica, têm grande importância no êxito das mesmas.

Silva (1999), conclui também que ao manipular, na amostra retirada deste estudo, o factor percentagem da eficácia do ataque em superioridade numérica, consegue-se obter uma alteração clara dos resultados, demonstrando assim a importância dos sinais de rendimento na eficácia de ataque em situações de superioridade numérica.

Contudo, Antón Garcia (1994) e Spate (1999), verificam que na realidade a percentagem da eficácia nas situações de ataque em superioridade numérica é baixa.

Assim, Oliveira (1995), é da opinião que nas situações de superioridade numérica, as equipas devem atacar da mesma forma como se de uma situação de igualdade numérica se tratasse, cumprindo os mesmos princípios, uma vez que as equipas hoje em dia, defendem com uma postura agressiva e interveniente perante o ataque.

Anti (1999), também realizou um estudo sobre situações de desigualdade numérica, através de dados obtidos de 3 Campeonatos do Mundo de Seniores Masculinos e de um Campeonato Nacional da 1ª Divisão Francesa na época de 98/99.

No seu estudo, o autor conclui através dos dados obtidos, que o número médio de exclusões por jogo têm vindo a crescer. No Mundial de 1970 verificaram-se uma média de 2,2 exclusões por jogo, no Mundial de 1981 já se verificou um aumento deste número, 6,1 exclusões por jogo e no Mundial de 1995, verificou-se uma média de 8,2 exclusões por jogo. Outro aspecto verificado, foi que uma grande parte das exclusões se verifica no último quarto de hora do jogo e particularmente nos últimos cinco minutos, altura em que se decidem jogos.

O autor mediante a dinâmica de jogo nas situações de desigualdade numérica chegou a algumas conclusões: o resultado perfeito de 2-0 só é obtido em

10,0% dos casos; o resultado ideal para alguns investigadores de 1-0 acontece em 25,0% dos casos; em 80% dos casos o resultado parcial do tempo de jogo nestas situações é de 0-0, 1-0, 0-1 ou 1-1; quase não são marcados mais de 4 golos; o resultado em 30 a 40,0% dos casos é um empate; o resultado negativo para a equipa em superioridade numérica acontece em 22,0 dos casos; as equipas em inferioridade numérica, obtêm golo em 50,0% dos ataques que possuem; são marcados de 1 a 2 golos em 75,0% dos casos e em 20,0% dos casos, a equipa em inferioridade numérica ganha por 1-0.

Prudente (2000), sendo o mais recente dos estudos realizados neste tipo de situações específicas de um jogo de Andebol. Prudente (2000), observou a eficácia do ataque nas equipas de alto nível em Portugal nas situações de superioridade numérica de 6x5. Na sua amostra constaram 255 ataques em situação de superioridade numérica da selecção nacional portuguesa (126) e do alto nível mundial (129), relativos a jogos disputados em Campeonatos da Europa e do Mundo e Jogos Olímpicos entre os anos de 1996 e 1999. Algumas das conclusões obtidas deste estudo foram as seguintes:

- Não existem diferenças significativas entre as eficácias do ataque de Portugal e dos restantes jogos de alto nível, em superioridade numérica. Contudo, no total das situações de jogo em situação de 6x5, os jogadores portugueses de alto nível, tiram menos vantagem das situações de jogo em superioridade numérica do que os jogadores de nível mundial, pois vencem menos número de situações de jogo pela diferença de 2 golos, perdem maior número de situações de jogo em superioridade do que as equipas de nível mundial e os jogadores portugueses têm pior eficácia defensiva que os jogadores de nível mundial;
- O sistema de jogo 2:4 é o menos eficaz no jogo em superioridade numérica, tanto para Portugal, como para o nível internacional;
- Existe uma correlação entre a eficácia do ataque em superioridade numérica e o resultado final do jogo;

- Os jogadores portugueses não tiram vantagem da situação de jogo em superioridade numérica 6x5 no ataque, não havendo diferenças quanto à eficácia do ataque em situação de superioridade numérica, comparando com a eficácia do ataque em igualdade numérica;
- A percentagem de eficácia do remate é mais elevada nos ataques com maior número de passes realizados, ou seja, aqueles em que a preparação do remate é mais demorada e trabalhada;

3. Material e Métodos

Material e Métodos

Para a realização do presente estudo, foram cumpridas as fases do processo de investigação a partir da Metodologia Observacional.

3.1. Delimitação do problema – Desenho observacional

O estudo pretende analisar de uma forma mais detalhada e eficaz os processos ofensivos utilizados pelas equipas nos jogos a eliminar do torneio da Liga dos Campeões Europeus 2009.

Desta forma, procura-se aumentar o conhecimento acerca dos processos ofensivos em situações de inferioridade numérica, através da análise do comportamento das várias equipas em causa, mas particularmente as melhores situações de concretização.

O principal objectivo deste estudo centra-se na análise, descrição e interpretação dos processos ofensivos utilizados pelas equipas nos jogos observados.

3.2. Recolha e optimização dos dados

Nesta fase do estudo, serão apresentados os procedimentos realizados no trabalho, tendo em vista a recolha e a optimização dos dados.

3.3. Construção do Instrumento de Observação

Para cumprir os objectivos do estudo, foi elaborado um instrumento de observação a partir do qual se realizou o registo de eventos. Em função tipo de eventos a observar, optou-se por um instrumento de observação de Sistema de Categorias.

Na construção do referido instrumento de observação foram considerados eixos ou critérios de vertebradores do estudo, que por sua vez deram origem a duas categorias que caracterizam a dimensão contextual e a **seis para a dimensão conductal**.

As categorias correspondentes à dimensão contextual procuram caracterizar o contexto em que as acções das equipas decorrem em função da:

- **Diferença Pontual no Marcador**, que define a diferença que se verifica no marcador, no momento em que ocorre a sequência de eventos registada;
- **Relação Numérica Absoluta**, que caracteriza o número de jogadores que se encontra no terreno de jogo, sendo no entanto, sempre a mesma relação numérica.

No que concerne à dimensão conductal **foram consideradas cinco categorias**, tendo em vista o registo de todas as acções defensivas realizadas pelas equipas nos jogos.

As categorias consideradas para este estudo são:

- Ataque em sistema
- Sistema defensivo do adversário;
- Resultado do ataque;
- Resultado da finalização;
- Resultado parcial.

3.4. Definição das categorias de observação

Como já foi referido anteriormente, o sistema de observação contempla duas dimensões: a contextual, composto por duas categorias e a conductal por seis categorias, que por sua vez possuem ainda sistemas de categorias.

Na terminologia específica do programa GSEQ, as duas categorias que descrevem a dimensão contextual, são denominadas variáveis.

Nos pontos seguintes deste trabalho são apresentados todos os eventos que constituem as categorias ou variáveis da dimensão contextual, bem como todos os eventos contidos nas categorias da dimensão conductal.

3.4.1. Dimensão Contextual

Através da variável **Diferença Pontual no Marcador**, é definida a diferença pontual existente no marcador no início da sequência ofensiva.

A definição dos critérios e os códigos relativos às diversas condições da variável encontram-se definidos no Quadro 1 e 2.

Quadro 1: Diferença Pontual no Marcador

Variável	Definição	Código
Diferença Pontual verificada no marcador	Desvantagem x – No início da sequência a equipa em ataque em sistema está em desvantagem no marcador.	Dx
	Empate – No início da sequência a equipa em ataque em sistema, encontra-se em situação de empate.	EP
	Vantagem x – No início da sequência a equipa em ataque em sistema está em vantagem no marcador.	x
Convenção de registo: O valor de x expressa a diferença pontual que caracteriza a vantagem ou desvantagem da equipa vitoriosa.		

Quadro 2: Relação Numérica

Variável	Definição	Código
Relação numérica	Desigualdade – No início da sequência a equipa em ataque encontra-se em desvantagem numérica de 6 contra 7 elementos da equipa adversária.	6C7

3.4.2. Dimensão conductal

Quadro 3: Ataque em sistema

Categoria	Definição	Código
“Ataque em sistema”	Ataque em Sistema 3:2 sem <i>pivot</i> – No início da sequência, a equipa observada encontra-se em ataque com dois laterais, um central e dois extremos.	AS1
	Ataque em Sistema 3:2 sem um extremo - No início da sequência, a equipa observada encontra-se em ataque com dois laterais, um central, um extremo e um <i>pivot</i> .	AS2
	Ataque em sistema 3:2 com entrada de um extremo a <i>pivot</i> - No início da sequência, a equipa observada encontra-se em ataque com dois laterais, um central e dois extremos, em que um deles entra a <i>pivot</i> .	AS3
	Ataque em sistema 3:2 com entrada do central a <i>pivot</i> - No início da sequência, a equipa observada encontra-se em ataque com dois laterais, um central e dois extremos, em que o central entra a <i>pivot</i> .	AS4
	Ataque em sistema com entrada de um lateral a <i>pivot</i> - No início da sequência, a equipa observada encontra-se em ataque com dois laterais, um central e dois extremos, em que um dos laterais entra a <i>pivot</i> .	AS5
	Ataque em sistema 2:3 - No início da sequência, a equipa observada encontra-se em ataque com dois jogadores na primeira linha ofensiva e dois extremos e um <i>pivot</i> .	AS6
	Ataque em sistema 3:2 sem extremos - No início da sequência, a equipa observada encontra-se em ataque com dois laterais, um central e dois <i>pivots</i> .	AS7

Quadro 4: Sistema Defensivo

Categoria	Definição	Código
“Sistema Defensivo”	Sistema 6:0 – A equipa defensora está a utilizar um sistema defensivo zonal 6:0	60
	Sistema 5:1 – A equipa defensora está a utilizar um sistema defensivo zonal 5:1.	51
	Sistema 5+1 – A equipa defensora está a utilizar um sistema defensivo misto 5+1.	5M1
	Sistema defensivo 4+2 - A equipa defensora está a utilizar um sistema defensivo misto 4+2.	4M2
	Sistema defensivo 1:5 – A equipa defensora está a utilizar um sistema defensivo zonal 1:5	15
	Sistema defensivo “homem a homem” - A equipa defensora está a utilizar um sistema defensivo individual “homem a homem”	HDH

Quadro 5: Resultado do Ataque

Variável	Definição	Código
Resultado do Ataque	livre de 9 metros – Todas as faltas que a defesa realiza com a finalidade de impedir o adversário sem que provoque um livre de sete metros.	L9
	Falta técnica – Um jogador atacante realiza uma violação técnica no momento do ataque. Foram incluídas nesta categoria a falta atacante, a conduta anti – desportiva e as violações de regra	Ft
	Roubo de Bola – Acção de desarme do jogador adversário.	RB
	Exclusão de 2 minutos de um adversário – Estas são as situações o ataque provocou na defesa a sanção de expulsão por dois minutos de um elemento.	E2

	Remate de 1ª linha – Remate da linha de 9 metros.	R1
	Remate de <i>pivot</i> – Remate da zona central dos 6 metros.	R2
	Remate de extremo – Remate dos 6 metros das zonas laterais.	R3
	Remate em jogada aérea – Remate numa situação em que o atacante se encontra em trajectória aérea, sobre a área de 6 metros.	Ra
	Livre de 7 metros – Remate directo para a baliza, da linha de 7 metros.	L7
	Time- out – Situação em que o treinador pede desconto de tempo no desenvolvimento do ataque em sistema.	TDO

Quadro 6: Resultado da finalização

Categoria	Definição	Código
Resultado da finalização	Golo - Recuperação da posse de bola após golo do adversário em finalizações a partir da circulação da bola ou em lançamento livre de sete metros.	Gl
	Defesa do guarda-redes - Após um remate, o guarda – redes faz uma defesa e garante a posse de bola em suas mãos, ou pela bola cruzar completamente a linha de saída de baliza.	Dgr
	Remate para fora - Todo o remate falhado pela equipa adversária sem interferência do guarda – redes.	Rf
	Bloco com ressalto ofensivo - Após haver um remate por parte do ataque a defesa realiza bloco, a bola ressalta para o ataque.	Blo
	Bloco com ressalto defensivo - Após haver um remate por parte do ataque a defesa realiza bloco, a bola ressalta para a defesa.	Bld

	Defesa do guarda-redes com ressalto para os atacantes - Após um remate, o guarda - redes faz uma defesa, no entanto, esta ressalta novamente para a equipa atacante.	DR
--	---	-----------

3.5. Tipo de Dados

Bakeman (citado por Silva 2008) considera a existência de quatro tipos de dados, em função da conjugação dos critérios **base** e **ocorrência**. Atendendo a tais critérios, os dados deste estudo, são do tipo I, denominando-se tais dados, de dados sequências e evento base.

Esta denominação surge do facto de serem considerados eventos que se sucedem numa determinada ordem, sem que seja considerado o factor tempo.

Os dados Tipo I fornecem indicações relativas aos parâmetros frequência e ordem das condutas observadas.

3.6. Amostra

A amostra do presente trabalho foi constituída por 292 sequências ofensivas e 136 ataques que resultaram em finalização, em situação de inferioridade numérica. As sequências acima referidas, foram retiradas da observação de jogos realizados na Competição da Liga dos Campeões da European Handball Federation. Os jogos analisados foram os dois jogos de cada equipa, um em casa e outro fora, dos quartos de final, meias-finais e por último a final desta mesma competição.

3.7. Procedimento de registo

A observação e registo dos dados foi realizada com recurso ao site da internet, www.ehfcl.com. Os jogos e as consequentes imagens foram visualizados a partir do visionamento dos jogos directamente do site acima indicado.

Os jogos foram observados no período compreendido entre 1 de Outubro de 2009 e 5 de Outubro de 2009.

Todas as situações foram observadas duas vezes, de modo a minimizar o risco de serem cometidos erros na avaliação e registo das sequências de condutas.

3.8. Análise dos Dados

Para a análise dos dados foi necessário inicialmente criar distintas bases de dados, a partir das quais se efectuaram as operações estatísticas necessárias para o cumprimento dos objectivos propostos.

Na Análise Descritiva foi realizado o cálculo das percentagens e frequências para todos os eventos com o recurso ao programa Microsoft Office Excel.

No tratamento de dados foi utilizado o programa GSEQ e o Excel para o cálculo de frequências relativas e percentagens.

4 – Apresentação e Discussão dos Resultados

Apresentação e discussão dos resultados

4.1. Análise Descritiva

4.1.1. Categoria “Número total de sequências e ataques observados”

Neste ponto, irão ser apresentados os números globais de todas as sequências observadas para este estudo.

Assim, o Quadro 7 apresenta uma perspectiva global da dimensão da amostra.

Quadro 7: Números totais de sequências e ataques observados, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Número total de sequências	292
Número total de ataques	145

No Quadro 7, estão os valores resultantes da observação dos jogos, que serviram de base para este trabalho. Este trabalho foi dividido em duas análises: uma análise foi de todas as sequências, ou seja, todas as posses de bola que a equipa tinha em inferioridade numérica para realizar ataque em sistema; a outra análise, foi a análise de todas as sequências que terminaram com perda de posse de bola, quer através de remate, de falta técnica ou de roubo de bola por parte do adversário, o que corresponde ao final do ataque. Nesta última forma ainda são consideradas as sequências que terminaram com a exclusão de um adversário.

4.1.2. Categoria “Relação Sequências/Ataques”

Dada a importância de distinguir os números globais de forma separada entre equipas vitoriosas e derrotadas, no Quadro 8, serão apresentados esses

números, de modo a ser possível ter uma perspectiva mais abrangente da distinção entre equipas derrotadas e vitoriosas.

Quadro 8: Números totais de sequências e ataques observados, de equipas derrotadas e vitoriosas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

	Sequências	Ataques	Relação sequências/ataques
Vitoriosas	129	53	2,43
Derrotadas	144	76	1,89

Através da leitura do Quadro 8, retira-se a ideia de que as equipas derrotadas obtiveram mais posses de bola para finalizar os seus ataques e que também conseguiram obter um maior número de ataques. Assim, uma ideia que possa explicar este resultado é o facto de que as equipas vitoriosas prolongaram mais os seus ataques, na medida em que preferiam aguardar pela passagem dos dois minutos de exclusão para poder jogar em igualdade numérica.

Por norma as equipas tentam prolongar o tempo de ataque quando estão em inferioridade numérica, de modo a evitar a perda da posse de bola, para que o tempo de exclusão se esgote e possam ficar novamente em igualdade numérica absoluta (Sánchez Sánchez, 1991; Ríos e Ríos, 1998 e Silva, 2008). De acordo com Anti (1999), uma equipa em inferioridade numérica gasta em média de ataque, cerca de 1 minuto e 30 segundos.

4.1.3. Categoria “Número total de exclusões”

Neste próximo Quadro 9, é apresentado o número de exclusões que deram origem às situações de inferioridade numérica que foram analisadas neste estudo.

Quadro 9: Número de exclusões.

	Exclusões
Vitoriosas	53
Derrotadas	59
Totais	112

No Quadro 9, observa-se o número de exclusões para cada equipa que deram origem às sequências de ataque. Verifica-se assim, que apesar de as equipas derrotadas, terem tido um maior número de exclusões que as vitoriosas, esta diferença não aparenta ser significativa, que possa explicar o facto de as equipas vitoriosas terem vencido, com base neste diferença de exclusões pouco significativa.

Este facto vem ainda realçar a ideia expressa no Quadro 8, visto que não havendo uma diferença assinalável no número de exclusões, a relação entre sequências ofensivas e ataques é explicada com uma intenção táctica das equipas vitoriosas. Estas equipas procuram claramente prolongar os seus tempos de ataque, finalizando só com claras possibilidades de remate

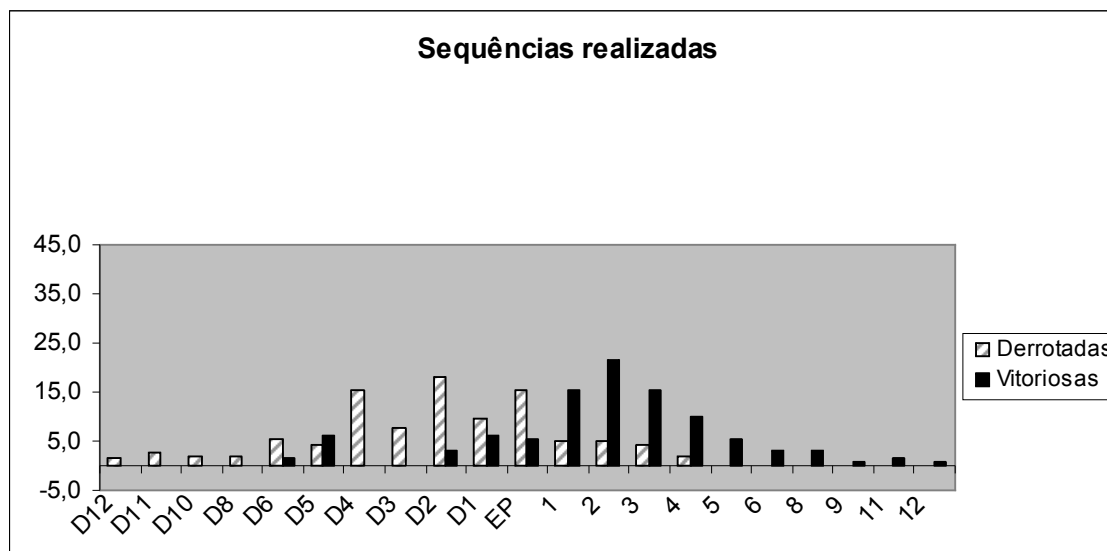
4.1.4. Categoria “Sequências realizadas em função do marcador”

4.1.4.1. Categoria “Todas as Sequências realizadas em função do marcador”

No Quadro 10 são apresentados os valores percentuais para cada evento que está na origem da “Diferença no marcador” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 10: Todas as Sequência realizadas

Legenda: Dx – A perder por x golos; EP – Empate; x – A vencer por x golos.



Relativamente ao Quadro 10, verifica-se que na maioria das situações de inferioridade numérica, as equipas vitoriosas têm alguma vantagem no marcador, enquanto que para as derrotadas, ocorre precisamente o inverso. Como se pode verificar, o maior número de sequências ocorrem quando o resultado está equilibrado, ou seja, as equipas tendem a ter defesas mais agressivas nestes momentos, o que leva a que depois a probabilidade de obterem uma exclusão seja maior.

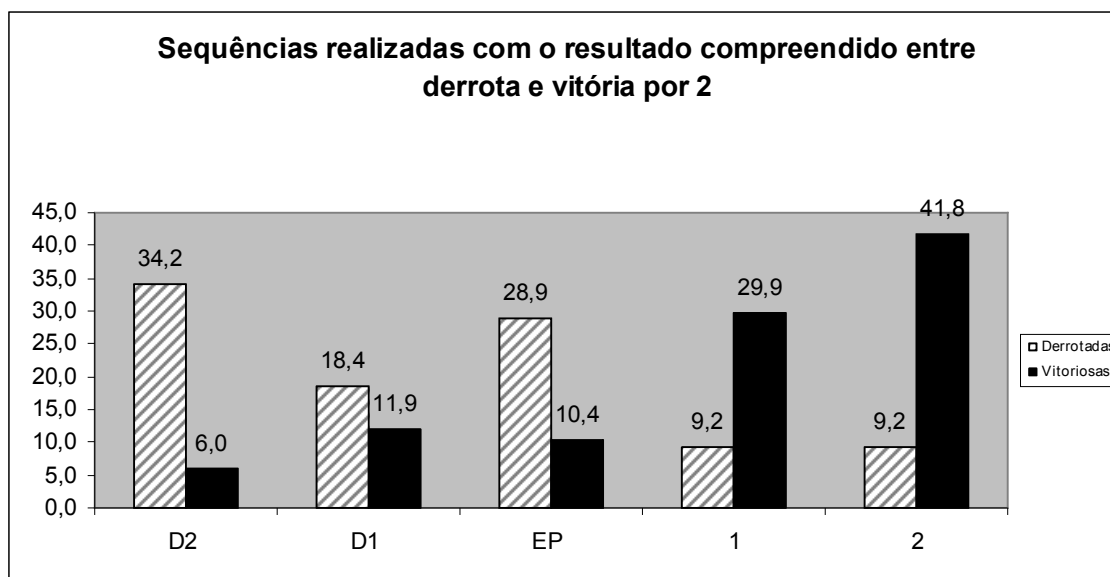
Esta evidência, vem confirmar a opinião de Gutierrez Aguilar (1998), que afirma que o maior número de exclusões dá-se em situações de empate e de grande equilíbrio no marcador, situações que propiciam um aumento da agressividade defensiva das equipas.

4.1.4.2. Categoria “Sequências realizadas em função do marcador com o resultado compreendido entre derrota por 2 e vitória por 2”

No Quadro 11 são apresentados os valores percentuais da quantidade de sequências aquando do resultado se encontrar em situação de equilíbrio (-2 e 2), quer para as equipas vitoriosas como para as derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 11: Sequências realizadas com o resultado compreendido entre desvantagem e vantagem de 2 golos.

Legenda: Dx – A perder por x golos; EP – Empate; x – A vencer por x golos.



Tal como já foi referido acerca do anterior (Quadro 10), no Quadro 11, também se verifica que na maioria das situações de inferioridade numérica, as equipas vitoriosas possuem alguma vantagem, enquanto que as derrotadas costumam ter alguma desvantagem no marcador. Estes resultados revelam um dado importante, pois, mais de 70% das sequências das equipas vitoriosas dão-se quando estas estão em vantagem no marcador, podendo surgir a ideia de que estas tendem a levar ao limite os níveis de agressividade defensiva com vantagem no marcador do que o contrário. Já as equipas derrotadas, é

precisamente o contrário, estas têm uma percentagem de 85% das sequências nos momentos de desvantagem no marcador ou empate. Uma possível análise a este resultado é a possibilidade de as equipas derrotadas nos momentos de equilíbrio no marcador, elevarem ao máximo a sua ansiedade de não permitir que o adversário marque golo, levando assim ao exagero nas acções defensivas, provocando exclusões.

Tal facto, é de salientar, uma vez, que estando as equipas em desvantagem no marcador e sofrendo uma exclusão de um jogador, o resultado pode ficar desequilibrado.

4.1.5. Categoria “Percentagem de sequências totais com o resultado compreendido entre desvantagem e vantagem de 2 golos”

No Quadro 12, estão apresentadas as percentagens de livres de 9 metros que as equipas sofreram, na análise das sequências. As percentagens como é possível verificar estão separadas entre equipas derrotadas e vitoriosas bem como em termos globais e restritos aquando de equilíbrio no marcador.

Quadro 12: Valores percentuais de “Sequências que terminaram em Livre de 9 metros” nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

	Total	Resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos
Vitoriosas	47,3	49,3
Derrotadas	41,0	34,2

No Quadro 12, é possível constatar que aquando das situações ofensivas em inferioridade numérica, as equipas que saem vitoriosas, tendem a sofrer mais faltas por parte do adversário, no sentido de prolongar os seus ataques e de esperar pela melhor solução de finalização. Já as derrotadas, são equipas que tendem a resolver os ataques de forma mais rápida e sem sofrer faltas por parte dos adversários. Estes resultados poderão ser observados sob duas

perspectivas, ou seja, uma explicação para este resultado é pelo facto de os atacantes das equipas derrotadas não conseguem ter o discernimento necessário para ter o auto-controlo de prolongar o mais possível os ataques, ao contrário das vitoriosas. Outra hipótese que poderá ser equacionada é o facto de as equipas vitoriosas quando defendem com mais elemento têm a preocupação em evitar ao máximo realizar faltas, ao contrário das equipas derrotadas que no processo defensivo com mais um elemento têm a necessidade de parar o ataque contrário recorrendo constantemente à falta.

No presente estudo, existe um elevado número de livres de 9 metros que as equipas sofreram. Esta situação pode ser explicada na revisão bibliográfica, pela necessidade das equipas em inferioridade numérica, tentarem manter a posse de bola o maior tempo possível.

Foi comparada a percentagem de livres de 9 metros sofridos entre equipas vitoriosas e derrotadas, em situação de inferioridade numérica, sendo que as equipas vitoriosas obtêm uma maior percentagem de livres de 9 metros. Tal facto, é explicado pela necessidade de as equipas manterem a posse de bola o maior tempo possível e porque através dos livres de 9 metros, é possível realizar uma acção colectiva de ataque. Como se observa no Quadro 12, a diferença de percentagem entre equipas derrotadas e vitoriosas em termos globais é de cerca de 6%. No entanto, quando se restringe a análise nas situações de equilíbrio no marcador, essa diferença aumenta em quase 10%, de onde é possível verificar que as equipas vitoriosas mantêm a mesma percentagem quer em termos globais, quer quando o resultado está equilibrado. Já para as equipas derrotadas, verifica-se que essa percentagem decresce, acentuando-se a diferença de percentagens entre equipas derrotadas e vitoriosas quando o resultado se encontra equilibrado. Este dado pode resultar na ideia de que as equipas vitoriosas tendem a manter o mesmo nível e princípios de jogo, quer em momentos de pressão, quer em momentos de menos pressão. No entanto, nas equipas derrotadas o resultado já não é idêntico, pois, estas nos momentos de equilíbrio no marcador, tendem a

resolver o ataque sem sofrer faltas de 9 metros, optando por não prolongar muito os ataques.

Estes resultados, estão de acordo com as opiniões de Antón García (1994), Oliveira (1995) e Ríos e Ríos (1999), que referem que em situações de inferioridade numérica as equipas pretendem prolongar o tempo de ataque, sendo a busca da falta um meio para obter esse objectivo. Anti (1999), no seu estudo, refere que as equipas que defendem em superioridade numérica, chegam a passar duas a três vezes mais tempo no processo defensivo que as equipas que estão em inferioridade numérica, pois estas exploram ao máximo o tempo de ataque.

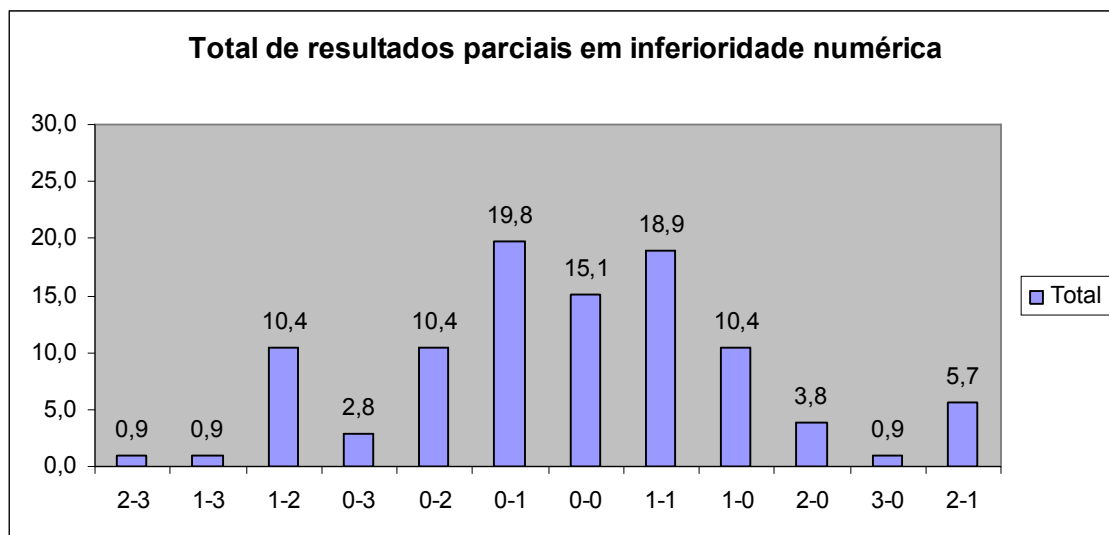
4.1.6. Categoria “Resultados parciais em inferioridade numérica”

4.1.6.1. Categoria “Total de resultados parciais em inferioridade numérica”

No Quadro 13 são apresentados os resultados parciais obtidos pelas equipas vitoriosas e derrotadas durante os ataques realizados em inferioridade numérica. Os valores percentuais apresentados, dizem respeito a cada evento que caracteriza o “Resultado do parcial durante o tempo de exclusão” para as equipas vitoriosas e derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 13: Total de resultados parciais em inferioridade numérica

Legenda: x-y – x é o número de golos que a equipa em desvantagem marcou e o y é o número de golos que a equipa em vantagem marcou.



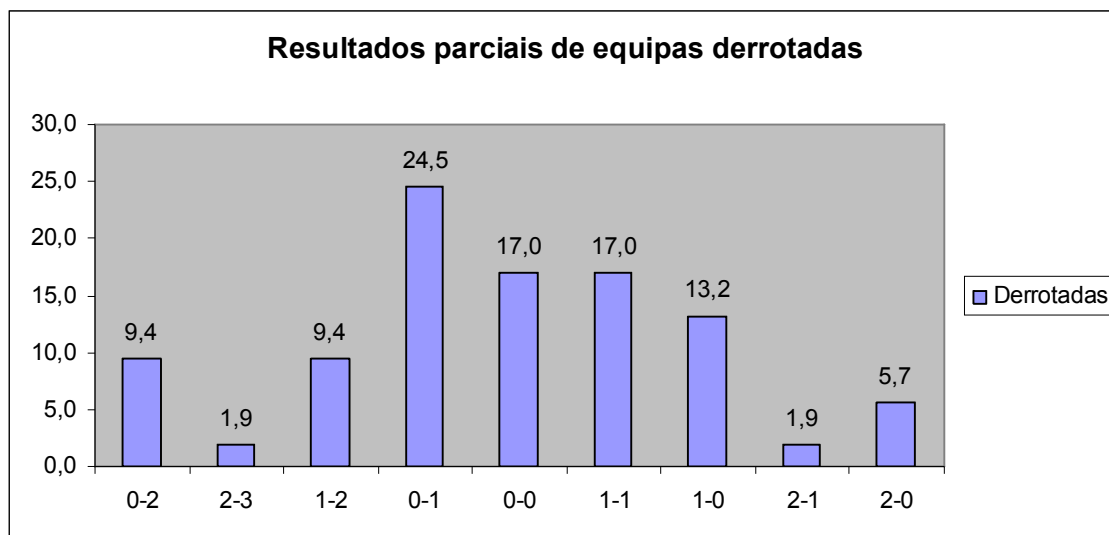
Relativamente ao Quadro 13 acima apresentado, os resultados parciais de empate e de derrota para as equipas que atacam em inferioridade numérica são na ordem dos 79%, o que quer dizer que apenas em cerca de 20% dos momentos de ataque em inferioridade é que estas conseguem sair vitoriosas desses momentos.

4.1.6.2. Categoria “Resultados parciais de equipas derrotadas”

No Quadro 14 são apresentados os resultados parciais obtidos pelas equipas derrotadas durante os ataques realizados em inferioridade numérica. Os valores percentuais apresentados, dizem respeito ao “Resultado do parcial durante o tempo de exclusão” para as equipas derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 14: Resultados parciais de equipas derrotadas

Legenda: x-y – x é o número de golos que a equipa em desvantagem marcou e o y é o número de golos que a equipa em vantagem marcou.



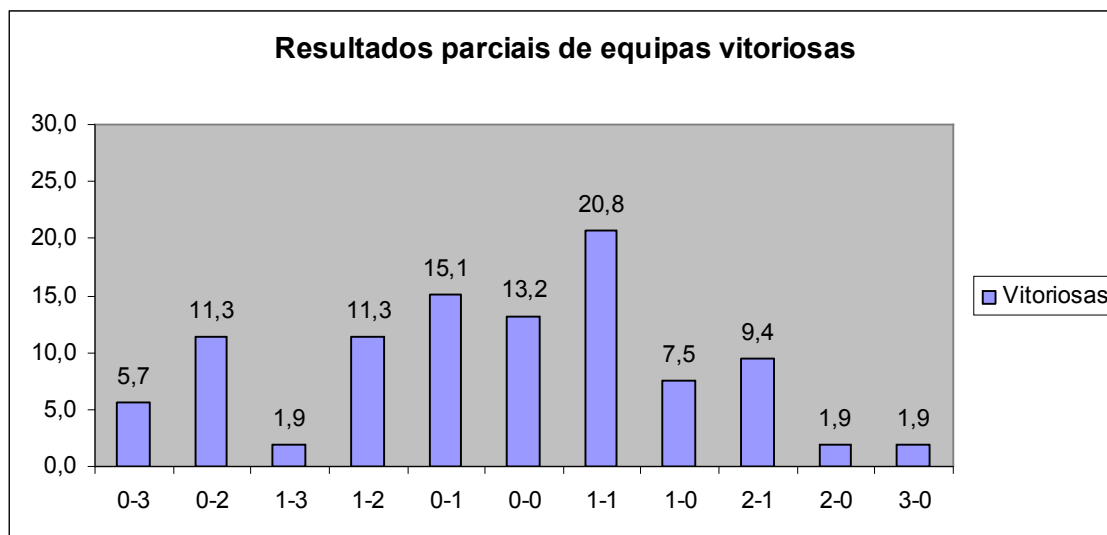
No Quadro 14 acima apresentado, verifica-se que os resultados parciais aquando dos ataques em inferioridade numérica das equipas derrotadas e o que é possível comprovar é que durante esses dois minutos a maioria dos resultados parciais são empates e de um ou mais golos sofridos sem que marquem algum nesse período.

4.1.6.3. Categoria “Resultados parciais de equipas vitoriosas”

No Quadro 15 são apresentados os resultados parciais obtidos pelas equipas vitoriosas durante os ataques realizados em inferioridade numérica. Os valores percentuais apresentados, dizem respeito ao “Resultado do parcial durante o tempo de exclusão” para as equipas vitoriosas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 15: Resultados parciais de equipas vitoriosas

Legenda: x-y – x é o número de golos que a equipa em desvantagem marcou e o y é o número de golos que a equipa em vantagem marcou.



No Quadro acima apresentado, o que existe a realçar é que durante os dois minutos de ataque em inferioridade numérica, a maioria das situações são de empate e de sofrer mais golos que do que os marca.

Neste estudo, o parcial que ocorreu mais vezes foi o parcial de 0-1, com uma percentagem de cerca de 20%, ou seja, a equipa em inferioridade não marcou nenhum golo e sofreu um. Um outro parcial de resultado que também teve grande número de ocorrências foi o empate a um golo (1-1), com uma percentagem de cerca de 19%. Com um grande número de ocorrências, também se destaca o empate 0-0. Observa-se destes resultados, que as equipas que estavam em inferioridade nos períodos em que estavam com menos um elemento, poucas vezes deixavam o adversário ganhar uma grande vantagem através dessa situação.

Estes resultados, vão de encontro aos que foram obtidos nos estudos de outros autores. No estudo de Anti (1999), verifica-se que o resultado de vitória da equipa em superioridade por 1-0 é a situação que mais acontece, sendo assim o resultado mais comum nos diversos estudos. Corroborando estes resultados, Prudente (2000) concluiu que os resultados parciais que acontecem em maior

número são 1-0, 1-1, 0-0 e 0-1, sendo resultados que vão de encontro ao nosso estudo.

Outro aspecto relevante neste estudo, é o facto das equipas vitoriosas terem um maior número de resultados parciais de empate (0-0 e 1-1), aproximadamente 35% e de derrota de 1-0, cerca de 15%. Sendo assim, no nosso estudo, tal como no estudo de Prudente (2000), os resultados parciais favoráveis às equipas em inferioridade numérica, empate e vitória, apresentam valores percentuais superiores a 50%. Constata-se assim, que as equipas derrotadas em mais de 50% dos períodos de ataque em inferioridade numérica, não permitem que a desvantagem numérica se traduza em desvantagem no marcador durante esses períodos.

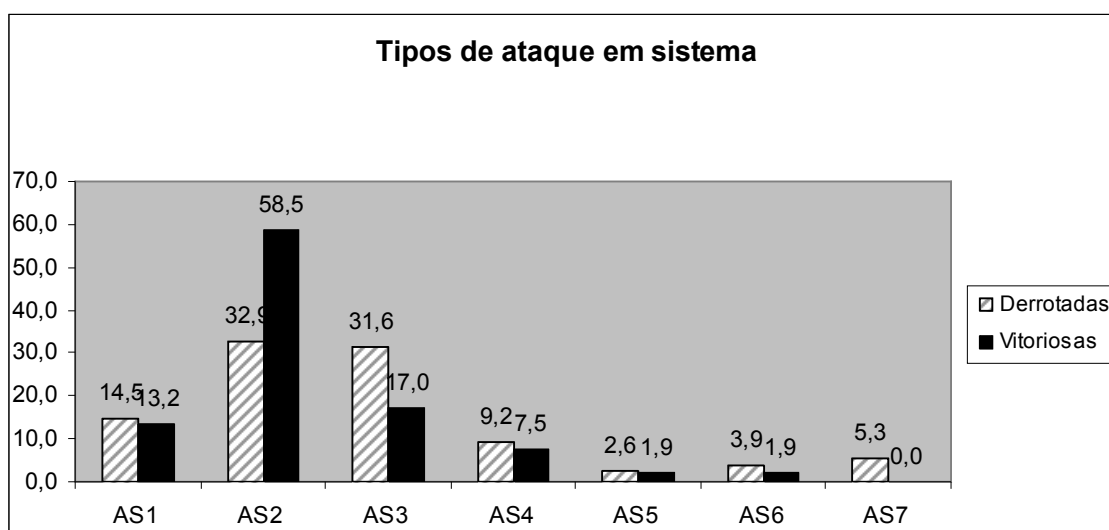
4.1.7. Categoria “Ataque em sistema”

4.1.7.1. Categoria “Tipos de Ataque em sistema”

No Quadro 16 são apresentados os valores percentuais das acções ofensivas que são finalizados em cada sequência do “Ataque em sistema” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 16: Tipos de ataque em sistema

Legenda: AS1: Ataque em Sistema 3:2 sem *pivot*; AS2 – Ataque em Sistema 3:2 sem extremo; AS3 – Ataque em Sistema 3:2 com entrada de um extremo a *pivot*; AS4 – Ataque em Sistema 3:2 com entrada do central a *pivot*; AS5 – Ataque em Sistema 3:2 com entrada de um lateral a *pivot*; AS6 – Ataque em Sistema 2:3; AS7 – Ataque em Sistema 3:2 com dois *pivots*.



Quanto ao ataque em sistema utilizado pelas equipas em inferioridade numérica, no Quadro 16, verifica-se que as equipas vitoriosas optam por começar o ataque sem extremo, já as equipas derrotadas dividem-se ora por atacar sem extremo, ora por iniciarem o ataque em sistema 3:2 com entrada de um dos extremos a *pivot*.

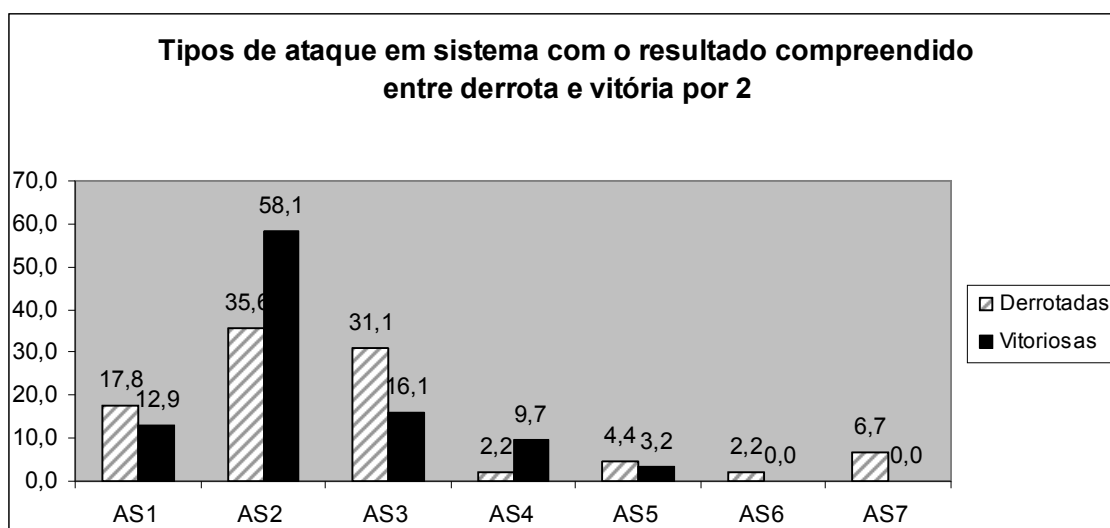
4.1.7.2. Categoria “Tipos de ataque em sistema com o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos”

No Quadro 17 são apresentados os valores percentuais para cada evento que está na origem do “Ataque em sistema” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas com o resultado compreendido entre vantagem e

desvantagem de 2 golos, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 17: Tipos de ataque em sistema com o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos.

Legenda: AS1: Ataque em Sistema 3:2 sem *pivot*; AS2 – Ataque em Sistema 3:2 sem extremo; AS3 – Ataque em Sistema 3:2 com entrada de um extremo a *pivot*; AS4 – Ataque em Sistema 3:2 com entrada do central a *pivot*; AS5 – Ataque em Sistema 3:2 com entrada de um lateral a *pivot*; AS6 – Ataque em Sistema 2:3; AS7 – Ataque em Sistema 3:2 com dois *pivots*.



Observando o Quadro 17, pode-se retirar as mesmas conclusões, relativas ao 16, já que enquanto as equipas vitoriosas optam por começar o ataque sem extremo, já as equipas derrotadas dividem-se ora por atacar sem extremo, ora por iniciarem o ataque em sistema 3:2 com entrada de um dos extremos a *pivot*.

Na maioria das sequências observadas, as equipas optaram por dois sistemas de ataque, o ataque em sistema 3:2 sem um dos extremos e ataque em sistema 3:2 com entrada de um extremo a *pivot*. As equipas optam mais por este tipo de situação, pois uma ideia que leva a isso é de que o jogador *pivot* consegue “partir” um pouco a defesa de modo a criar situações de igualdade de 2x2 e 1x1.

No seu estudo, Vilaça (2001), obteve resultados antagónicos aos obtidos neste estudo, pois, no seu estudo analisou o ataque em sistema dos 3 primeiros classificados em Portugal e verificou que duas das equipas optavam por atacar sem *pivot* e que a outra equipa optava por alternar em jogar 3:2 com e sem *pivot*, tentando aproveitar os índices físicos do seu *pivot*.

No presente estudo, as equipas vitoriosas optam em mais de 50% dos ataques, fazê-lo no ataque em sistema sem um dos extremos e que as equipas derrotadas realizam a mesma percentagem de ataque em sistema sem um dos extremos e com entrada de um extremo a *pivot*.

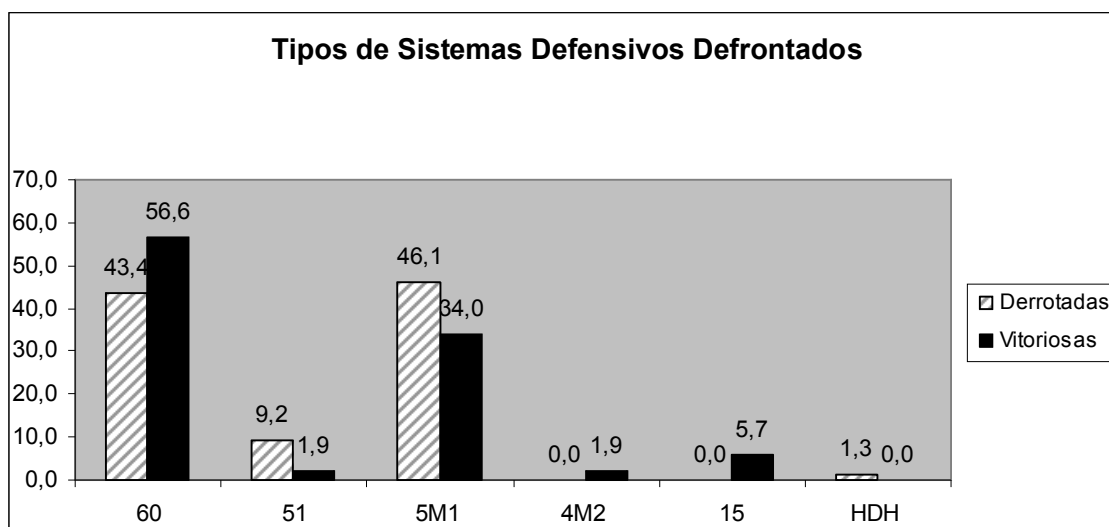
4.1.8. Categoria “Sistema defensivo defrontado”

4.1.8.1. Categoria “Tipos de Sistemas defensivos defrontados”

No Quadro 18 são apresentados os valores percentuais para cada evento que está na origem do “Sistema defensivo” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 18: Tipos de Sistemas Defensivos defrontados.

Legenda: 60 – Sistema Defensivo 6:0; 51 – Sistema Defensivo 5:1; 5M1- Sistema Defensivo 5+1; 4M2 – Sistema Defensivo 4+2; 15 – Sistema Defensivo 1:5; HDH – Sistema Defensivo “Homem a Homem”.



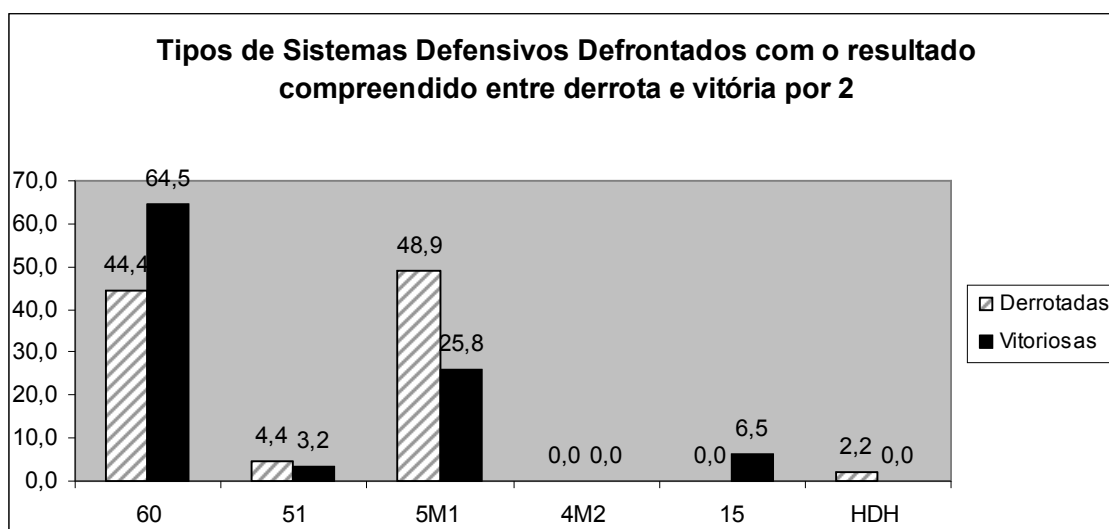
Quanto ao sistema defensivo utilizado pelos adversários, as equipas vitoriosas, tiveram mais vezes pela frente o sistema defensivo 6:0 (56,6%) e 5+1 (34,0%). Já as equipas derrotadas, tiveram percentagens semelhantes para o sistema defensivo 5+1 (46,1%) e para o 6:0 (43,4%). Um outro resultado que se pode realçar no Quadro, 18 é o facto de as equipas derrotadas encontraram pela frente o sistema defensivo 5:1 em cerca de 9% dos ataques.

4.1.8.2. Categoria “Tipos de Sistemas Defensivos defrontados com o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos”

No Quadro 19 são apresentados os valores percentuais para cada “Sistema defensivo” defrontado por equipas vitoriosas e derrotadas quando o resultado está compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 19: Tipos de Sistemas Defensivos defrontados com o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos .

Legenda: 60 – Sistema Defensivo 6:0; 51 – Sistema Defensivo 5:1; 5M1- Sistema Defensivo 5+1; 4M2 – Sistema Defensivo 4+2; 15 – Sistema Defensivo 1:5; HDH – Sistema Defensivo “Homem a Homem”.



Neste Quadro 19, é possível retirar algumas das conclusões referidas para o Quadro 18, com a excepção da diminuição da percentagem no sistema defensivo 5+1 relativamente às equipas vitoriosas de cerca de 10%.

Relativamente a esta categoria, não foram encontrados resultados provenientes de outros estudos. Assim e analisando os Quadros 18 e 19 dos resultados obtidos, estes indiciam que as equipas vitoriosas tiveram pela frente com uma elevada percentagem a defesa 6:0 e com uma percentagem mais reduzida a defesa 5+1. Já as equipas derrotadas, confrontaram-se mais perante a defesa 5+1 mas também numa percentagem semelhante perante a defesa 6:0.

Analisando estes resultados, as equipas que atacaram contra defesas 6:0 tiveram mais sucesso que as equipas que viram o adversário marcar individualmente um dos jogadores atacantes, pois, esta situação foi verificada em maior percentagem nas equipas derrotadas.

Esta evidência, traz duas perspectivas. Uma perspectiva é que quando os adversários marcam individualmente um dos jogadores mais influentes em termos ofensivos, a própria equipa acusa a falta desse elemento, ficando assim com menos soluções ofensivas, limitando assim o desenvolvimento do ataque. A outra ideia que sobressai, é que algumas equipas optam por manter o mesmo sistema defensivo, quer em situações de igualdade, quer em situações de superioridade numérica. Uma das razões dessa opção, poderá ser pelo facto de os treinadores preferem ter os 6 elementos a defender à zona, não criando espaços nos 6 metros e “obrigando” os adversários a terem que rematar de 1ª linha. Outra razão, poderá ser pelo facto de os treinadores não considerarem que haja necessidade de marcar um jogador de forma individual.

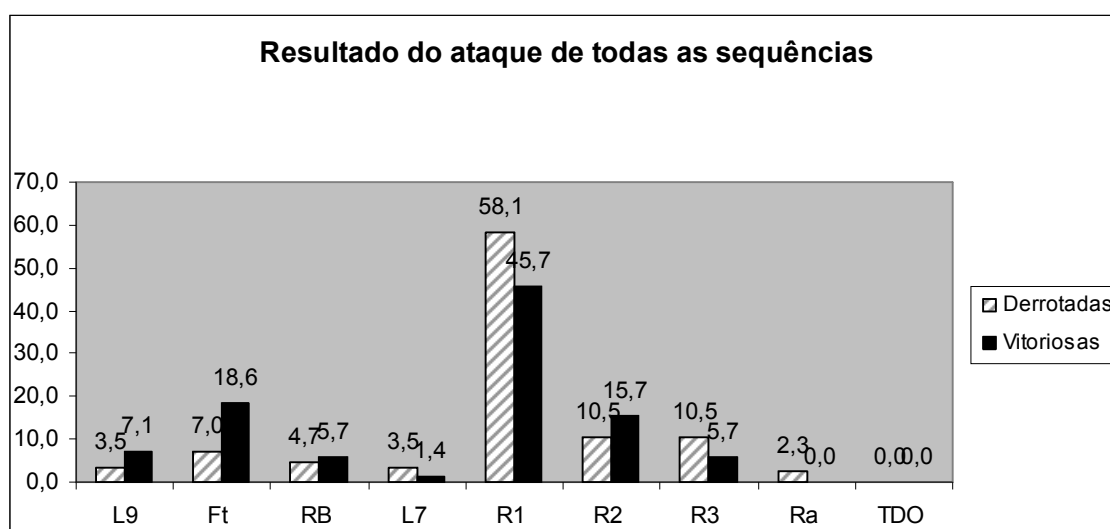
4.1.9. Categoria “Resultado do ataque”

4.1.9.1. Categoria “Resultado do ataque de todas as sequências”

No Quadro 20 são apresentados os valores percentuais para cada evento que está na origem do “Resultado do ataque” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 20: Resultado do ataque de todas as sequências.

Legenda: L9 – Livre de 9 metros; Ft – Faltas técnicas; RB – Roubo de bola; L7 – Livre de 7 metros; R1 – Remate de 1ª linha; R2 – Remate de *pivot*; R3 – Remate de extremo; Ra – Remate em aérea; TDO – *Time-out*.



Analisando o Quadro 20, é notória uma percentagem de 58,1% da opção do remate de 1ª linha, para as equipas derrotadas e de 45,7% para as equipas vitoriosas. Existe também uma percentagem de remates de *pivot* considerável para as equipas vitoriosas, sendo que as derrotadas tem maior percentagem que as vitoriosas nos remates de extremo. No entanto, e tal como já foi possível verificar, existe uma diferença considerável no sofrer faltas de 9 metros, onde as equipas vitoriosas, tendem a sofrer mais desse tipo de faltas do que as equipas derrotadas. Um outro resultado a destacar é a percentagem total de ataques que resultam em remate, sendo de 79,1% para as equipas

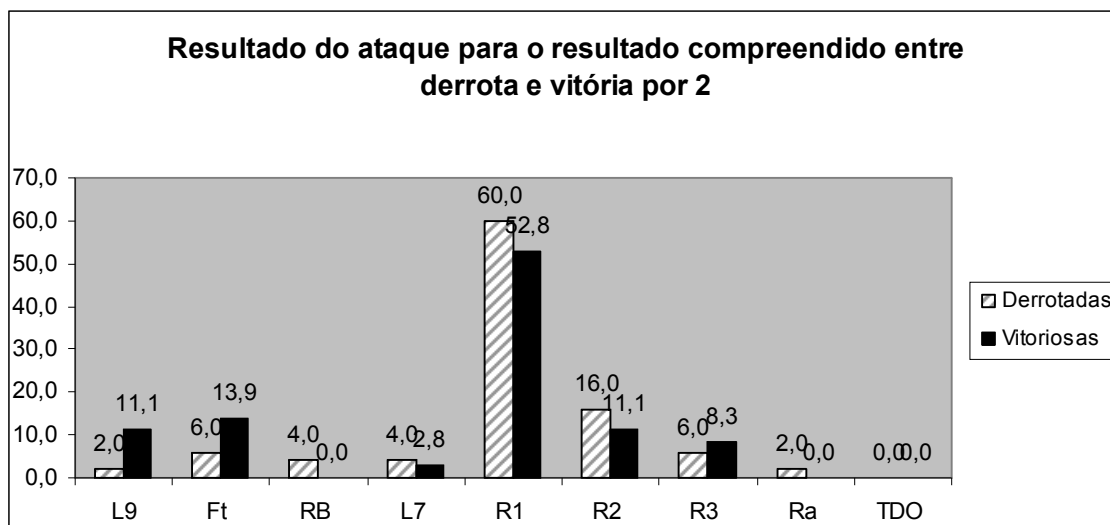
derrotadas e de 67,1% para as equipas vitoriosas. Esta diferença de 12% é um resultado interessante, na medida em que incide na ideia de que as equipas derrotadas, tendem a nos momentos de inferioridade numérica, não se preocuparem em manter a posse de bola, mas sim procurar a concretização apesar da desvantagem numérica. Já as equipas vitoriosas tendem a ser mais cautelosas e preferem esgotar ao máximo o tempo de exclusão do colega de equipa, preferindo jogar em igualdade ou superioridade numérica.

4.1.9.2. Categoria “Resultado do ataque para o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2”

No Quadro 21 são apresentados os valores percentuais do “Resultado do ataque” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas com o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 21: Resultado do ataque para o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2.

Legenda: L9 – Livre de 9 metros; Ft – Faltas técnicas; RB – Roubo de bola; L7 – Livre de 7 metros; R1 – Remate de 1ª linha; R2 – Remate de *pivot*; R3 – Remate de extremo; Ra – Remate em aérea; TDO – *Time-out*.



Comparando o Quadro 21, com o anterior, verifica-se que à semelhança do existe uma elevada percentagem de remates de 1ª linha, 60,0% para as equipas derrotadas e 52,8% para as vitoriosas. Quando o resultado se encontra equilibrado, verificou-se que existe uma maior percentagem de remates da zona de *pivot* das equipas derrotadas e um aumento de remates de extremo das equipas vitoriosas relativamente às derrotadas. Quanto às faltas de 9 metros, constata-se que quando o resultado está equilibrado, com vantagem até dois golos ou situação de empate, as equipas vitoriosas sofrem mais faltas de 9 metros, o que provoca situações de novos ataques e com isso um aumento do tempo utilizado no ataque nas situações de inferioridade numérica. Voltando a destacar a importância das percentagens totais das sequências de ataque que terminam em remate, existe uma percentagem de 82% para as equipas derrotadas e de 72,2% para as equipas vitoriosas.

Outra ilação que se pode retirar deste estudo, é o facto de que quer as equipas derrotadas, quer as vitoriosas, optam na maioria da dos ataques pelo remate de 1ª linha, cerca de 59% e 52% respectivamente. Tal resultado contraria as conclusões de Vilaça (2001), que afirma que as equipas em inferioridade numérica, tiveram percentagens semelhantes na opção de remate de 1ª e 2ª linha. De destacar ainda que as equipas vitoriosas tiveram neste trabalho uma maior percentagem de remates da zona de *pivot* que as equipas derrotadas.

No entanto, de acordo com Mortágua (1999) os remates de segunda linha são os mais solicitados para a finalização, destacando-se a zona central de *Pivot* como sendo a eleita (34,9%). Apresenta ainda, como a segunda zona mais preferida de remate, a posição de extremo (17,3%), referindo que as zonas menos utilizadas são as de lateral esquerdo e direito. Também Barbosa apresenta valores de 58% de remates para a 2ª linha e de 42% de remates para a primeira linha. Por outro lado Sánchez Sánchez (1991) apresenta 38% (*pivot* com 20% e extremos com 18%) para a segunda linha e 39% para a primeira linha. De referir ainda Soares (2001) que aponta, para remates efectuados por zona, valores de 56,2% para a segunda linha e de 43,8% para a 1ª linha.

Um resultado curioso, é que as equipas vitoriosas, tiveram um maior número de falhas técnicas que as derrotadas. O aspecto das falhas técnicas é abordado no estudo de Vilaça (2001), mas este apenas refere a percentagem de falhas técnicas sem as separar por equipas vitoriosas e derrotadas. Este aspecto do trabalho merece realce, visto que, a leitura que é possível fazer, é que as equipas vitoriosas mesmo em inferioridade numérica, realizam os seus ataques com uma grande intensidade e com isso leva a que aconteçam um maior número de falhas técnicas.

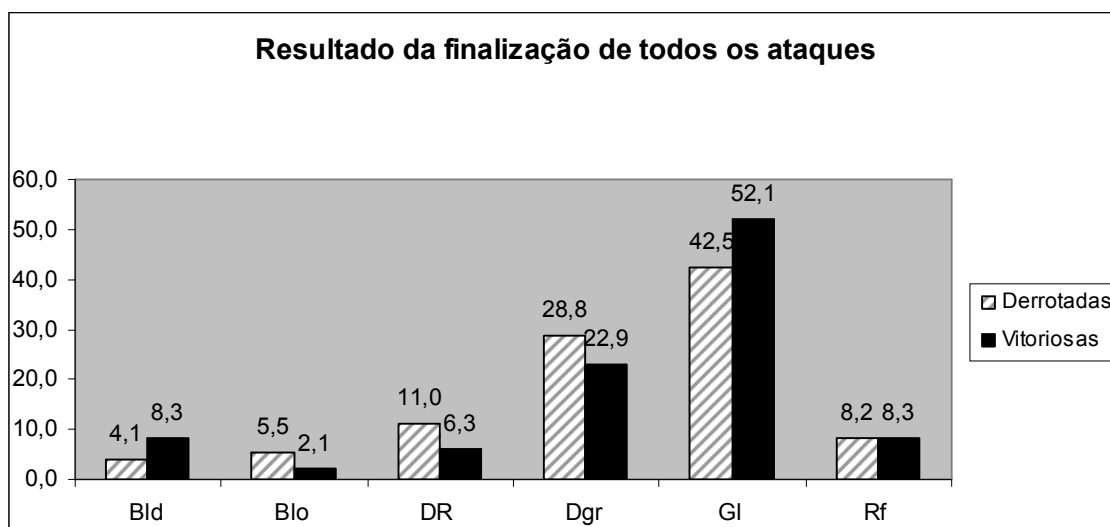
4.1.10. Categoria “Resultado da finalização”

4.1.10.1 Categoria “Resultado da finalização de todos os ataques”

No Quadro 22 são apresentados os valores percentuais para cada evento que está na origem do “Resultado da finalização” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 22: Resultado da finalização de todos os ataques.

Legenda: Bld – Bloco com ressalto defensivo; Blo – Bloco com ressalto ofensivo; DR – Defesa do guarda-redes com ressalto ofensivo; Dgr – Defesa do guarda-redes; GI – Golo; Rf – Remate para fora.



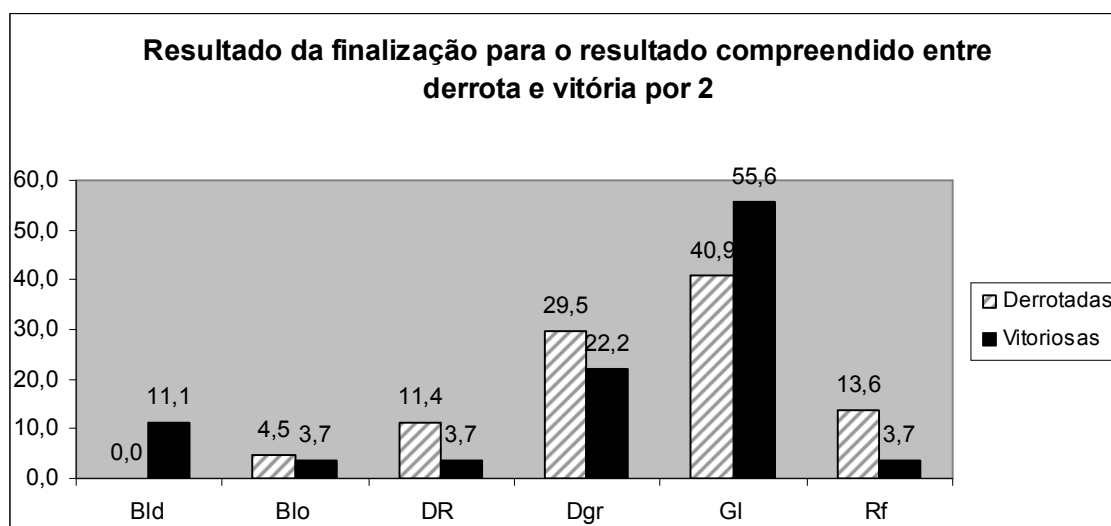
No Quadro acima, constata-se que as equipas vitoriosas conseguem concretizar maior percentagem de ataques em golo que as equipas derrotadas e evitam com isso que o guarda-redes consiga ter um elevado número defesas.

4.1.10.2. Categoria “Resultado da finalização para o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos”

No Quadro 23 são apresentados os valores percentuais para cada evento que está na origem do “Resultado da finalização” para as equipas vitoriosas e para as equipas derrotadas com o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 23: Resultado da finalização para o resultado compreendido entre derrota e vitória por 2.

Legenda: Bld – Bloco com ressalto defensivo; Blo – Bloco com ressalto ofensivo; DR – Defesa do guarda-redes com ressalto ofensivo; Dgr – Defesa do guarda-redes; GI – Golo; Rf – Remate para fora.



Comparando o Quadro 23 com o 22, algumas das conclusões são idênticas, realçando apenas que existe no Quadro acima uma relevante percentagem de remates das equipas vitoriosas que resultaram em bloco defensivo do

adversário com ressaltos para a equipa defensora. Uma outra exceção é a grande percentagem de remates falhados das equipas derrotadas, relativamente às equipas vitoriosas que obtêm uma eficácia superior.

Neste estudo observa-se, um maior número de golos por parte das equipas vitoriosas na situação de inferioridade numérica, relativamente às equipas derrotadas e por conseguinte, um maior número de defesas do guarda-redes da equipa vitoriosa (29,5%), relativamente ao guarda-redes da equipa derrotada (22,2%). Deste facto é possível retirar duas conclusões, ora a opção de remate não era a melhor, ora a situação de remate em si não era a mais indicada, criando assim poucas dificuldades ao guarda-redes contrário.

Um aspecto também bastante interessante, é que tanto as equipas vitoriosas, como as derrotadas têm a mesma percentagem de remates falhados na observação do total de ataques, no entanto, quando o resultado se encontrava compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos, existe neste estudo uma diferença clara de percentagens, onde a equipa derrotada falha mais de 10% dos remates comparando com a equipa vitoriosa.

4.1.11. Categoria “Eficácia de ataque”

No Quadro 24 é apresentada a eficácia de ataque para o “Resultado da finalização”, quer para as equipas vitoriosas como para as derrotadas com o resultado compreendido entre vantagem e desvantagem de 2 golos, nos momentos de jogo em que existe desigualdade numérica 6vs7.

Quadro 24: Valores de eficácia de ataque.

	Número de ataques	Número de golos	Eficácia
Vitoriosas	53	25	47,2%
Derrotadas	76	31	40,8%
Totais	129	56	43,4%

Através dos resultados obtidos, a eficácia de ataques em termos percentuais é superior por parte das equipas vitoriosas (47,2%) relativamente às derrotadas (40,8%). Na totalidade dos ataques a eficácia é de cerca de 43,4%, facto este que vai de encontro aos resultados obtidos em dois campeonatos europeus cuja eficácia se observa no estudo de Vilaça (2001). No mesmo estudo existem percentagens maiores em campeonatos nacionais, facto este que nos parece acontecer uma vez, que o nível competitivo é mais baixo, havendo uma maior diferença competitiva entre as equipas de um campeonato nacional do que as equipas que estão presentes num Campeonato da Europa.

Estes resultados, também vão de encontro aos estudos de Antón García (1994) e de Oliveira (1995), em que os resultados obtidos por estes autores nos seus trabalhos, revelam uma eficácia na ordem dos 50% de eficácia de ataques, afirmando estes que tal resultado se deve ao facto de as equipas que defendem em superioridade, adoptam uma postura defensiva excessivamente relaxada, facto esse que é explorado pela equipa que ataca em inferioridade.

Silva (1998), no seu estudo, obteve valores de resultados inferiores, uma vez que a eficácia de ataque foi na ordem dos 34% para as situações de inferioridade numérica. Este resultado acontece, em nossa opinião, uma vez que a competição na Europa é mais equilibrada relativamente a um Campeonato do Mundo.

Esta divergência de conclusões, em nossa opinião deve-se ao facto do diferente tipo de competições analisadas, pois, durante um campeonato nacional, a diferença de equipas é bastante maior, do que numa competição dos quartos de final da Liga dos Campeões europeus de Andebol.

Relacionando alguns dos resultados, verifica-se que apesar de as equipas vitoriosas revelarem uma eficácia de ataque maior que as derrotadas em cerca de 7%, são as equipas derrotadas que realizam a maior percentagem de remates por ataque. Isto poderá revelar que as equipas vitoriosas procuram encontrar o melhor momento de finalização. Outro aspecto assinalável, é que as equipas vitoriosas revelam uma percentagem de falhas técnicas superiores

às equipas derrotadas em cerca de 8%. Este resultado, parece difícil de entender, no entanto, uma ideia que está subjacente a este resultado é o facto, de claramente as equipas vitoriosas terem o cuidado de prolongar os seus ataques o mais possível, de modo a esgotar o máximo de tempo em situação de posse de bola ora de modo a encontrar a melhor solução de finalização, ora de modo a não perder a posse de bola para o adversário.

4.2. Síntese Global

Neste estudo foram obtidos resultados interessantes para uma análise de possíveis relações sobre os diferentes itens do jogo.

Começando pela percentagem de ataques, relativamente ao número de sequências que as equipas utilizaram, constata-se que as equipas vitoriosas eram mais pacientes, ao nível de prolongar os seus ataques. De facto estas, utilizam os ataques no sentido de gastar o máximo de tempo possível, de modo a voltar a estar em situação de igualdade, para não defender em inferioridade numérica, dando assim alguma vantagem ao adversário.

Dos resultados obtidos neste estudo, constata-se que as equipas derrotadas foram mais precipitadas na conclusão dos seus ataques. Este é um facto que pode ser explicado depois no resultado final, dadas as comparações que realizadas neste estudo.

Este resultado, também é explicado neste trabalho pela comparação do número de livres de 9 metros que as equipas obtêm. É possível verificar neste estudo, que as equipas vitoriosas, sofrem mais faltas que as derrotadas, o que leva a que as vitoriosas, consigam um novo ataque, prolongando assim o tempo de posse de bola e de ataque. Esta situação ainda é mais evidente e esclarecedora, quando o resultado se encontra equilibrado, sendo notória a diferença, cerca de 15% de livres de 9 metros a menos para as equipas derrotadas.

Passando para o número de exclusões que deram origem à observação das sequências, verifica-se que a diferença de exclusões é de somente 6 exclusões a mais para as equipas derrotadas, sendo um total de 12 minutos.

Outro facto que é possível constatar neste estudo, foi que o maior número de exclusões acontece quando o jogo está com algum equilíbrio no marcador. Este facto pode ser explicado pelo facto de as equipas aumentarem os seus níveis de agressividade levando com isso a um maior número de situações de exclusão. Este facto, é corroborado com a mesma opinião por um outro autor, Gutierrez (1998).

Relativamente aos resultados parciais obtidos pelas equipas, nas situações de inferioridade numérica, observa-se que as equipas nessas situações, não tendem a sofrer, nem a marcar muitos golos. Os resultados nestes momentos, são de bastante equilíbrio, como se constata neste trabalho, sendo que os resultados parciais de 0-0, 0-1 e 1-1, são em maior número.

Observando os resultados de forma separada entre equipas derrotadas e vitoriosas, as derrotadas, obtêm um maior número de resultados parciais favoráveis, ou seja, não sair derrotado. Comparativamente as equipas vitoriosas, saíram mais vezes derrotadas desses momentos de inferioridade, facto curioso, pois, apesar de serem equipas que gastavam mais tempo nos ataques, nem sempre optaram pelas melhores soluções. Observando pelo lado das equipas derrotadas, verifica-se que nos momentos de inferioridade numérica, as equipas derrotadas, tendem a arriscar mais, no sentido de recuperar o mais rápido possível da desvantagem.

Este é um facto que não seria muito expectável, na medida em que as equipas em superioridade não aproveitam o facto de terem um elemento a mais que o adversário para se superiorizarem ao adversário. Esta situação pode ser explicada por duas vertentes. Uma das possíveis explicações, é o facto de tal como é referido na revisão, que as equipas em superioridade tendem a relaxar o seu ritmo de jogo, o que provoca a quebras de concentração e de confiança exagerada. A outra vertente que pode explicar estes resultados, é que durante

os períodos de inferioridade numérica, as equipas tendem a prolongar os ataques, impedindo assim as equipas em superioridade de obterem um elevado número de posses de bola e por conseguinte, um elevado número de ataques.

Relativamente ao ataque em sistema utilizado pelas equipas na situação de ataque em sistema em inferioridade numérica, as equipas vitoriosas optaram cerca de 60% dos ataques, por jogar sem um extremo. Já as equipas derrotadas, dividem a maioria dos seus ataques, quer em entradas de um extremo a *pivot*, quer em ataques sem extremo. Este resultado em nossa opinião pode ter influência no resultado final, na medida em que o facto de realizar ataque em sistema sem um extremo, pode provocar uma zona de aclaramento para a concretização ser na nossa zona e o facto de o *pivot* estar colocado logo no início da situação de ataque em sistema, impede a equipa defensora de subir a defesa, no sentido de pressionar o ataque a errar. Por isso, é que uma explicação é de que as equipas vitoriosas gastam mais ataques pelo facto de sofrerem mais livres de 9 metros.

Abordando o sistema defensivo da equipa em superioridade, denota-se que as equipas vitoriosas defrontaram mais vezes o sistema defensivo 6:0 enquanto que as equipas derrotadas, enfrentaram mais vezes o sistema 5+1. Este é um resultado interessante e que pode explicar um pouco do resultado final. Foi referido no parágrafo anterior, o facto de existir um *pivot* pode fazer com que a defesa não se arrisque a pressionar o adversário, pelo facto de criar espaços nas costas para haver situações de jogo com o *pivot*.

A situação de marcação individual, corrobora a opinião referida anteriormente, de que as equipas derrotadas realizam os seus ataques de forma mais rápida, realizando assim pouco tempo de ataque. Este facto pode ser visto na medida em que o facto de as equipas terem um elemento a menos para poderem dar continuidade de jogo, pelo facto de estar marcado individualmente, faz com que as equipas tenham fiquem com menos soluções ofensivas, levando assim à concretização mais rápida e por conseguinte mais precipitada.

Observando os resultados dos ataques, as equipas optam na sua maioria dos ataques pelo remate de 1ª linha. Estes resultados contrariam os obtidos por Mortágua (1999) onde a maioria dos remates observados foram de 2ª linha. Barbosa (1995), também apresenta valores superiores de remates de 2ª linha, do que de 1ª linha. Em nossa opinião, esta diferença de valores acontece, com a evolução do andebol. Hoje em dia, os jogadores estão melhor preparados física e tecnicamente, sentindo-se mais capazes de terem sucesso nos remates de 1ª linha que há 10 anos atrás. Para além disso, foram sendo implementadas técnicas e táticas defensivas, que obrigam os adversários a recorrer ao remate do exterior cada vez com maior frequência.

Para concluir esta síntese, é necessário observar o resultado dos ataques. Assim, as equipas vitoriosas obtiveram mais golos que as equipas derrotadas, acentuando-se essa diferença aquando do equilíbrio no marcador, sendo essa diferença de cerca de 15%. Este resultado poderá ter influência no resultado final, uma vez que as equipas vencedoras têm mais sucesso que as derrotadas na obtenção de golos para o número de ataques que obtiveram. Um outro resultado interessante é o facto de as equipas derrotadas, nos momentos em que o resultado está equilibrado, falharem cerca de 14 % dos remates, comparativamente aos momentos em que o resultado está desnivelado (8%).

5 – Conclusões

Conclusões

Neste Capítulo serão apresentadas as conclusões mais importantes deste estudo.

Para uma mais fácil leitura das conclusões, estas serão apresentadas mediante as categorias da dimensão conductal.

Ataque em sistema

As equipas vitoriosas optam por realizar mais ataques em sistema 3:2 sem um dos extremos. Já as equipas derrotadas optam por ataque em sistema 3:2 sem um dos extremos e por ataque em sistema 3:2 com entrada de um extremo a *pivot*.

Sistema defensivo do adversário

Quanto ao sistema defensivo que as equipas encontraram pela frente, tanto as equipas vitoriosas, como as derrotadas defrontaram na maioria dos ataques os sistemas defensivos 6:0 e 5+1.

Resultado do ataque

Tanto as equipas derrotadas como as vitoriosas, optam na maioria dos ataques por realizar remates de 1ª linha.

Existe uma diferença considerável no ganho de livres de 9 metros, onde as equipas vitoriosas, tendem a sofrer mais faltas do que as equipas derrotadas.

As equipas vitoriosas realizaram um maior número de faltas técnicas que as equipas derrotadas.

Resultado da finalização

Maior percentagem de concretização dos ataques em golo, por parte das equipas vitoriosas relativamente às equipas derrotadas e por conseguinte, um maior número de defesas do guarda-redes da equipa vitoriosa relativamente ao guarda-redes da equipa derrotada.

As equipas vitoriosas, falham menos remates quando o resultado se encontra compreendido entre derrota e vitória por 2 comparativamente às equipas derrotadas.

Resultado parcial

Os resultados parciais que mais vezes ocorreram foram o resultado parcial de 0-1, ou seja, a equipa em inferioridade não marcou nenhum golo e sofreu um e de 1-1.

6 – Referências Bibliográficas

Referencias Bibliográfica

Anti, T. (1999). A propos du jeu en inégalité numérique. *Approches du handball*. 50: 20-30.

Anti, T. et al. (2006). Quelle attaque placée dans le jeu qui s'accélère? *Approches du Handball*, 96, 16-23.

Antón García, J. L. (1994). *Balonmano: Metodología y alto rendimiento* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Paidotribo.

Antón García, J. L. (1998). *Balonmano - Táctica Grupal Ofensiva: Concepto, estructura y metodología*. Granada: Gymnos Editorial.

Antón García, J. L. (2000). *Balonmano: Perfeccionamiento e investigación* (1ª ed.). Barcelona: INDE Publicaciones.

Antón García, J. L. (2002). *Balonmano - Táctica Grupal Defensiva: Concepto, estructura y metodología*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

Bakeman, R. & Quera, V. (1996). *Análisis de la interacción. Análisis secuencial con SDIS y GSEQ*. Madrid: Ra-Ma.

Barbosa, J. P. (1995). *Ataque em inferioridade numérica: sistematização de comportamentos*. Porto: J. Barbosa. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Barbosa, J. P. (1999). *A Organização do Jogo em Andebol: Estudo comparativo do processo ofensivo em equipas de Alto Nível, em função da*

relação numérica defesa-ataque. Porto: J. Barbosa. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física.

Bayer, C. (1994). *O Ensino dos Jogos Desportivos Colectivos*. Dinalivro. Colecções do Desporto. Lisboa.

Canayer, P. (2007). Les Tendances de la montée de balle de la LNH au niveau européen. *Approches du Handball*, 102, 41.

Constantini, D. (1997). *Handball*. Paris: Editions Revue.

Constantini, D. (2007). Les évolutions et principes généraux de la montée de balle. *Approches du Handball*, 102, 38-40.

Constantini, D. (2007). Retour sur le Mondial 2007 en Allemagne. *Approches du Handball*, 97, 2-15.

Correia, J. (1997). *A exclusão temporária no Andebol*. Dissertação de Monografia. FADEUP. Porto.

Czerwinski, J. (1993). *El Balonmano: Técnica. Táctica y Entrenamiento* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Paidotribo.

Cuesta, J. (1991). *Balonmano*. Federation Española de Balonmano e Comité Olímpico Español. Madrid.

Ferreira, N. (2006). *O processo ofensivo em desigualdade numérica no Andebol: Um estudo com recurso a análise sequencial*. Porto: N. Ferreira. Dissertação de Mestrado apresentado à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Garganta, J. (1997). *Modelação Tática no jogo de Futebol*. Porto: J. Garganta. Dissertação de Doutoramento apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Garganta, J. (2007). Modelação tática em Jogos Desportivos: a desejável cumplicidade entre pesquisa, treino e competição. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 7 (1), 13.

Gutierrez Aguilar, O. (1998). *Los sistemas defensivos en situaciones de desigualdad numérica*. Comunicación técnica nº164. R.F.E.BM.

Gutiérrez Delgado, M. (2004). *El Contragol*. Comunicaciones Técnicas nº 226. Real Federación Española de Balonmano. http://www.rfebmn.com/rev_entrenadores16.pdf

Hernández Moreno, J. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. Editora INDE Publicaciones. Barcelona

Krumboltz, O. (2007). Petites, rapides et rusées... *Approches du Handball*, 99, 12-13.

Latiskevits, L. (1991). *Balonmano*. Editorial Paidotribo (eds). Barcelona.

Leitão, A. (1998). *O processo ofensivo no Andebol. Estudo comparativo entre equipas femininas de diferente nível competitivo*. Dissertação de Mestrado de Treino de Alto Rendimento Desportivo. FADEUP. Porto.

Leite, A. (2001). *Ataque em inferioridade numérica. Andebol Top nº 8, pag.3-5*.

Mortágua, L. (1999). *Modelo de jogo ofensivo em Andebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas seniores masculinas de Alto*

Rendimento portuguesas. Porto: L. Mortágua. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Muller, M. et al. (1996). *Balonmano, Entrenarse Jugando*. Editorial Paidotribo (eds). Barcelona.

Oliveira, F. (1995). *Ensinar o Andebol*. Campo das Letras Editores. Porto.

Prudente, J. (2000). *A Concretização do Ataque no Andebol Português de Alto Nível em Superioridade Numérica de 6x5*. Funchal: J. Prudente. Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade da Madeira.

Prudente, J. (2006). *Análise da Performance Tático-Técnica no Andebol de Alto Nível*. Funchal: Universidade da Madeira. Dissertação de Doutoramento apresentada à Universidade da Madeira.

Ramalho, L. (2000). *As situações de desigualdade numérica no campeonato português. Estudo descritivo baseado nos indicadores do jogo*. Monografia de licenciatura. FADEUP. Porto.

Ribeiro, M. (1999). *Metodologia para a organização do comportamento defensivo, Andebol Top, 1*, 17 – 24.

Ríos, I. e Ríos, L. (1999). *Balonmano: Conduas colectivas en el juego de ataque con inferioridad numérica. Análisis e Sistematización*. Lecturas Educación Física e Deportes – Revista Digital. v.4, nº14. Buenos Aires.

Roman, J. (1998). *Análisis global del Campeonato del Mundo Júnior, Turquía 1997*. In II Seminário Internacional de Córdoba, 98. Córdoba.

Román Seco, J. (2006). *Los inicios del siglo XXI: Evolución y tendencias del juego*. Balonmano. Revista Digital Deportiva, 2, nº1, pp 3 – 20. Consultado em

3 de Agosto de 2009, disponível em <http://www.e-balonmano.com/revista/articulos/v2n1/v2-n1-a1.pdf>

Sánchez Sánchez, F. (1991). Contenido del Juego. In: J. Garcia Cuesta (Ed.), *Balonmano*. Madrid: Federation Española de Balonmano e Comité Olímpico Español. Madrid.

Seco, J. (1997). *Défendre en Inferiorité à 5 contre 6. Approches du handball*. 42: 17-30.

Sequeira, P. (1994). *Sanções disciplinares do Campeonato Nacional da 1ª Divisão – Seniores Masculinos*. *Andebol Revista*, 2: 28-30.

Sevim, Y. & Taborsky, F. (2004). The Qualitative trend analysis of the 6th Men's European Championship Slovenia 2004. Eslovénia: EHF.

Silva, A. (1993). *Caracterização do jogo ofensivo no Andebol: Um estudo com atletas do escalão de formação*. Tese de Doutoramento. FADEUP. Porto.

Silva, J. (1998). *Técnica e Tática – o trabalho específico para situações de superioridade e inferioridade numérica*. Comunicação apresentada no 6º curso nacional de nível IV – 2º grau. Federação Portuguesa de Andebol. Leiria.

Silva, J. (1999). *Sucesso no Andebol: Correlação dos indicadores de rendimento com a classificação final*. *Andebol Top*, 1, 3-9. Lisboa.

Silva, J. (2008). *Modelação Tática do Processo Ofensivo em Andebol - Estudo de situações de igualdade numérica 7 vs 7, com recurso a Análise Sequencial* Dissertação de Doutoramento apresentado à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, Porto.

Soares, S. (2001). *A caracterização do processo ofensivo em equipas nacionais e internacionais*. Monografia de Licenciatura da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Porto.

Spate, D. (1999). *Die W M in Zahlen: Anzhal der Angriffe, Angriffseffektivitat, tore pro spiel steigen weiter. Handball Training (9/10): 54-57.*

Tavares, F. (1996). *Bases teóricas da componente táctica no Jogos Desportivos*. In: *Estratégia e Tática no jogos desportivos colectivos*.25-32. FADEUP. Porto.

Trosse, H.D. (1993). *Balonmano: Entrenamiento, técnica, táctica*. Barcelona: Martinez Roca. Coléccion Deporte.

Vilaça, P. (2001). *Estudo do Processo Ofensivo em Desigualdade Numérica em Equipas de Andebol Seniores Masculinas Portuguesas de Alto Rendimento*. Dissertação de Mestrado. FADEUP. Porto