

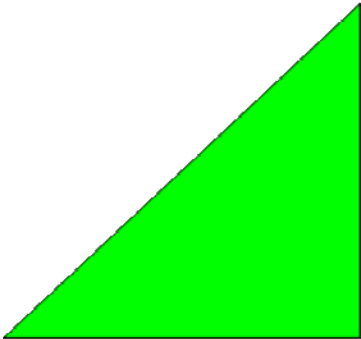
Análise Sequencial do Processo Ofensivo em Futebol

Chelsea FC: época desportiva 2004-2005.

Um Estudo de caso.

José António da Costa Laranjeira

Porto 2009





Análise Sequencial do Processo Ofensivo em Futebol

Chelsea FC: época desportiva 2004-2005.

Um Estudo de caso.

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

Orientador: Professor Doutor Júlio Manuel Garganta da Silva
José António da Costa Laranjeira

Porto, 2009

Laranjeira, J. (2009). *Análise Sequencial do Processo Ofensivo em Futebol. Chelsea FC: época desportiva de 2004-2005. Um Estudo de caso. Dissertação de Licenciatura*. Porto: FADEUP.

Palavras-Chave: PROCESSO OFENSIVO; PADRÕES DE JOGO;
METODOLOGIA OBSERVACIONAL; FUTEBOL; ORGANIZAÇÃO TÁCTICA.

AGRADECIMENTOS

O meu profundo agradecimento:

Ao Professor Doutor Júlio Garganta, orientador deste trabalho.

Ao Dr. Vitor Frade.

Por tudo aquilo que ensinaram, por tudo aquilo que me fizeram aprender. O conhecimento está em constante crescimento e reformulação. Mesmo com a melhor das intenções, erraremos se esquecermos que o conhecimento é sempre mais... infinitamente mais!

Mas procurar o conhecimento é um trabalho interior, e nisso, caros Professores, vocês ajudaram-me.

ÍNDICE GERAL

Agradecimentos	III
Índice Geral	V
Índice de Figuras	VII
Índice de Quadros	VIII
Resumo	XIII
Lista de Abreviaturas / Legenda	XV
1. Introdução	1
1.1 Estrutura do Trabalho	6
2. Revisão da Literatura	9
2.1 Identificação de regularidades que resultam de uma organização conduzida e construída	13
2.2 Identificação de uma concepção de jogo unitária assente em princípios operacionais - uma abordagem centrada nos modelos de decisão táctica	15
2.3 Pontos de referência fundamentais que fazem emergir características próprias da equipa	19
2.4 Da necessidade de um processo ofensivo mais eficaz à sistematização desse mesmo processo	21
2.4.1 Métodos de Jogo Ofensivo	21
2.5 O processo ofensivo em íntima relação com o conceito de "posse de bola"	25
2.6 As tomadas de decisão da equipa: a exigência de uma coordenação precisa nos dois processos (ofensivo e defensivo)	28
2.6.1 Do tirar a bola da zona de pressão... À posse de bola	31
2.6.2 «Campo grande» (em largura e profundidade) a atacar	32
2.6.3 A variação do ritmo de jogo em posse de bola	33
2.6.4 Da posse... Ao «saber colectivo» da posse de bola	34
3. Problemas, Objectivos e Hipóteses	37
3.1 Problema	39
3.2 Objectivos	40
3.3 Hipóteses	40
4. Metodologia	43
4.1 Proposta conceptual que sustenta a metodologia da presente investigação	46
4.2 Desenho do estudo	49
4.3 Instrumentos da Metodologia Observacional	51

4.3.1 Combinação Formato de Campo (FC) e Sistemas de Categorias (SC)	51
4.3.1.1 Instrumento de observação	52
4.3.1.2 Combinação FC e SC “Padrões de Jogo do Processo Ofensivo no Futebol”	53
4.3.2 Procedimentos de Observação	62
4.3.2.1 Exemplo do registo de um processo ofensivo	62
4.3.3 Procedimentos de interpretação	68
4.3.3.1 Qualidade dos dados	68
4.4 Amostra	71
4.4.1 Justificação da eleição da amostra	71
4.4.2 Amostra observacional	72
4.4.2.1 Selecção da amostra observacional	74
4.5 Análise dos dados	77
4.5.1 A análise sequencial	77
4.5.2 Processamento dos dados	80
5. Apresentação e Discussão dos Resultados	83
5.1 Análise Descritiva	86
5.1.1 Análise descritiva das condutas regulares ou comportamentais	86
5.1.2 Análise descritiva das condutas estruturais e contextuais	92
5.2 Análise sequencial	96
5.2.1 Padrões de jogo encontrados para as condutas de Início do Processo Ofensivo (IPO)	97
5.2.1.1 Síntese da análise sequencial relativa às condutas de Início do Processo Ofensivo	118
5.2.2 Padrões de jogo encontrados para as condutas de Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)	121
5.2.2.1 Síntese da análise sequencial relativa às condutas de Desenvolvimento do Processo Ofensivo	138
5.2.3 Padrões de jogo encontrados para as condutas de Finalização do Processo Ofensivo (FPO)	141
5.2.3.1 Síntese da análise sequencial relativa às condutas de Finalização do Processo Ofensivo	153
6. Conclusões	157
7. Considerações finais	163
8. Sugestões para futuros estudos	175
9. Referências Bibliográficas	179
Anexos	189

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 4.1.	Diagrama de segmentação do fluxo conductural do jogo de Futebol (Castellano Paulis, 2000)	47
Figura 4.2.	Desenhos Observacionais em quadrantes definidos (Adapt. Anguera in Barreira, 2006:72)	49
Figura 4.3.	Momento de Recuperação da Posse de Bola e IPO	64
Figura 4.4.	Desenvolvimento do Processo Ofensivo	65
Figura 4.5.	Desenvolvimento do Processo Ofensivo	65
Figura 4.6.	Desenvolvimento do Processo Ofensivo	66
Figura 4.7.	Finalização do Processo Ofensivo	67
Figura 4.8.	Análise sequencial pela técnica de retardos ou de transições	78
Figura 5.1.	Frequência absoluta relativa às condutas de IPO	88
Figura 5.2.	Percentagem de ocorrência relativa às condutas de IPO	89
Figura 5.3.	Frequência absoluta relativa às condutas de DPO	89
Figura 5.4.	Frequência absoluta relativa às condutas de FPO	91
Figura 5.5.	Percentagem de ocorrência relativa às condutas de FPO	91
Figura 5.6.	Frequência absoluta relativa às condutas de ETJ	92
Figura 5.7.	Frequência absoluta relativa às condutas de CJ	94
Figura 5.8.	Prováveis padrões de conduta de RPmprsv	106
Figura 5.9.	Saídas de bola por passe médio com variação do corredor de jogo	107
Figura 5.10.	Possíveis situações de DPO após a saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo	112
Figura 5.11.	Prováveis padrões de conduta de DPmprsv	125
Figura 5.12.	Prováveis padrões de conduta de DPInprsv	130
Figura 5.13.	Prováveis padrões de conduta de DPInprcv	122
Figura 5.14.	Prováveis padrões de conduta de DPInlgcv	136
Figura 5.15.	Prováveis padrões de conduta de Fgl	147
Figura 5.16.	Relação excitatória entre as condutas de Finalização do processo ofensivo e as zonas do terreno de jogo. É considerada apenas a relação de coesão mais forte e até ao primeiro retardo (positivo e negativo)	155

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 2.1.	Resumo das características de cada <i>Método de Jogo Ofensivo</i>	23
Quadro 4.1.	Critério 1 do Formato de Campo: Início do Processo Ofensivo (IPO)	54
Quadro 4.2.	Critério 2 do Formato de Campo: Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)	57
Quadro 4.3.	Critério 3 do Formato de Campo: Finalização do Processo Ofensivo (FPO)	59
Quadro 4.4.	Critério 4 do Formato de Campo: Espacialização do Terreno de Jogo	60
Quadro 4.5.	Critério 5 do Formato de Campo: Centro do Jogo	61
Quadro 4.6.	Análise da qualidade de dados: resultados da fiabilidade para cada um dos critérios de <i>FC</i>	69
Quadro 4.7.	Amostra Observacional	72
Quadro 4.8.	Sentido retrospectivo, prospectivo e retrospectivo-prospectivo utilizado para realizar a análise sequencial de retardos, tendo como condutas critério o catálogo de condutas que fazem parte das três fases do processo ofensivo	81
Quadro 5.1.	Frequências absolutas (FA) e frequências relativas (FR) obtidas para as variáveis estudadas	86
Quadro 5.2.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por pontapé de saída (Ps), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	97
Quadro 5.3.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação indirecta (Rind), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	98
Quadro 5.4.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação pelo guarda-redes da equipa observada (Rgr), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	99
Quadro 5.5.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação da posse de bola por acção individual (Rdir), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	101

Quadro 5.6.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto na profundidade (RPcpr), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	103
Quadro 5.7.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em largura (RPclg), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	104
Quadro 5.8.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo (Rpmprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	105
Quadro 5.9.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade com variação do corredor de jogo (Rpmprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	107
Quadro 5.10.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio atrasado (RPmatrs), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	109
Quadro 5.11.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo (RPmlgcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	111
Quadro 5.12.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo (RPlnprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	113
Quadro 5.13.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo (RPlnprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	114
Quadro 5.14.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (RPlnatrs), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	115

Quadro 5.15.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em largura com variação de corredor de jogo (RPInlgcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	117
Quadro 5.16.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por acção individual (Dai), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	121
Quadro 5.17.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe curto em profundidade (DPcpr), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	122
Quadro 5.18.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe curto em largura (DPclg), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	124
Quadro 5.19.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo (DPmprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	125
Quadro 5.20.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio em profundidade com variação do corredor de jogo (DPmprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	126
Quadro 5.21.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio atrasado (DPmatrs), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	127
Quadro 5.22.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio em largura com variação do corredor de jogo (DPmlgcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	128
Quadro 5.23.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo (DPlnprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	129

Quadro 5.24.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo (DPlnprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	132
Quadro 5.25.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo atrasado (DPlnatrs), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	134
Quadro 5.26.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo em largura com variação do corredor de jogo (DPlnlgcgv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	135
Quadro 5.27.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por cruzamento aéreo para a área (Dcrz), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	137
Quadro 5.28.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate fora (Frf), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	141
Quadro 5.29.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate dentro (Frd), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	142
Quadro 5.30.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate contra um adversário (Frad), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	144
Quadro 5.31.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate com obtenção de golo (Fgl), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	145
Quadro 5.32.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo atingindo o ¼ ofensivo do terreno de jogo (Fzof), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	148
Quadro 5.33.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por recuperação de bola pelo adversário no ¼ ofensivo do terreno de jogo (Fbad), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	149

Quadro 5.34.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por recuperação de bola pelo guarda-redes adversário (Fgra), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	150
Quadro 5.35.	Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por infracção ou perda de bola no ¼ ofensivo do terreno de jogo (Finf), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)	152

RESUMO

Sendo o Futebol um jogo de oposição, a sua prática ao mais alto nível de rendimento reclama dos jogadores e das equipas comportamentos e atitudes que induzam rupturas na lógica organizativa do adversário. Portanto, torna-se importante aliar a criatividade à observância dos princípios fundamentais do jogo, materializados na respectiva organização táctica. Actualmente, em comparação com o Futebol praticado outrora, verifica-se um maior equilíbrio entre o nível dos jogadores e a proficiência das equipas em confronto. Como tal, a efectivação de desequilíbrios infligidos à organização do oponente, produzidos através de acções criativas individuais e colectivas, afigura-se uma estratégia a privilegiar no sentido de provocar surpresa e assim gerar efeitos desagregadores do respectivo equilíbrio táctico.

Sendo a finalidade primária do Futebol a obtenção de golo na baliza adversária, foi objectivo do presente estudo identificar os padrões de conduta no *Processo Ofensivo* que, com maior probabilidade, induzem situações de eficácia ofensiva. O instrumento de observação *ad hoc* utilizado foi construído com recurso à *Metodologia Observacional*, tendo sido elaborado a partir de critérios e condutas relativos aos períodos/momentos de Início, Desenvolvimento e Finalização do Processo Ofensivo.

A partir da observação da equipa do *Chelsea FC* do Campeonato Inglês 2004/05, foram codificadas 1094 sequências em *Processo Ofensivo*, o que resultou num total de 6787 multieventos. Para o tratamento e análise dos dados recolhidos, recorreu-se ao *Software SDIS-GSEQ* de Bakeman e Quera (1996), devido à sua especificidade na análise de eventos múltiplos. Os dados amostrais foram submetidos a uma análise descritiva e a uma análise sequencial (*retardos* ou transições). Esta última permitiu verificar a probabilidade de existência de relações de associação significativas, de excitação ou de inibição, entre as diferentes categorias do instrumento de observação, assim como a força de coesão existente entre a conduta critério e as condutas objecto.

A análise dos resultados permitiu estimar padrões de conduta no *Processo Ofensivo*, que consubstanciam as seguintes conclusões: i) A conquista da bola em zonas adiantadas do terreno de jogo possibilita a criação de situações eficazes de finalização. São as saídas após o ganho de bola por acção individual (condução ou drible) e as saídas por passes em profundidade que permitem, no *Início do Processo Ofensivo* do *Chelsea FC*, obter maior eficácia ofensiva; ii) As condutas de *Desenvolvimento do Processo Ofensivo* que se encontram mais fortemente associadas à eficácia ofensiva são as que pressupõem acções de pré-finalização que ocorrem nas zonas laterais do sector ofensivo (zonas 10 e 12); iii) As *recuperações indirectas* (marcação de pontapés livres e cantos), o *Desenvolvimento do Processo Ofensivo* por *passo longo em profundidade sem variação de corredor de jogo* e o *cruzamento aéreo para a área* são as condutas que revelam maior associação excitatória com a obtenção de golo por parte da equipa do *Chelsea FC* 2004-2005; iv) O remate (entendido como acção terminal da cadeia relativa ao processo ofensivo) é precedido de condutas que se caracterizam por indicadores de ataque de longa duração (ataque posicional).

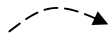
Palavras-Chave: PROCESSO OFENSIVO; PADRÕES DE JOGO;
METODOLOGIA OBSERVACIONAL; FUTEBOL; ORGANIZAÇÃO TÁCTICA.

LISTA DE ABREVIATURAS / LEGENDA

ABREVIATURA	DESCRIÇÃO
JDC	Jogos Desportivos Colectivos
S/I/M	Desenho observacional de seguimento/sequencial, idiográfico e multidimensional
FC	Formato de Campo
SC	Sistema de Categorias
E/ME	Exaustivo e mutuamente exclusivo
IPO	Início do Processo Ofensivo
DPO	Desenvolvimento do Processo Ofensivo
FPO	Finalização do Processo Ofensivo
ETJ	Espacialização do Terreno de Jogo
CJ	Centro do Jogo
EObs	Equipa Observada
CC	Conduta critério
CO	Conduta objecto
FR	Frequência Relativa
FA	Frequência Absoluta
EJE	Espaço de Jogo Efectivo
GR	Guarda-Redes

LEGENDA	DESCRIÇÃO
Ps	Pontapé de saída
Rind	Recuperação indirecta
Rgr	Recuperação pelo GR equipa observada
Rdir	Recuperação da posse de bola por acção individual.
RPcpr	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em profundidade
RPclg	Recuperação directa posse de bola com saída por passe curto em largura.
RPmprsv	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo.
RPmprcv	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo.
RPmatrs	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo).
RPmlgcv	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo.
RPInprsv	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo.
RPInprcv	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo.
RPInatrs	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (sem variação de corredor de jogo).
RPInlgcv	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em largura com variação de corredor de jogo.
Dai	Desenvolvimento por acção individual
DPcpr	Desenvolvimento por passe curto em profundidade
DPclg	Desenvolvimento por passe curto em largura
DPmprsv	Desenvolvimento por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo
DPmprcv	Desenvolvimento por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo
DPmatrs	Desenvolvimento por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo)

DPmlgcv	Desenvolvimento por passe médio em largura com variação de corredor de jogo
DPIInprsv	Desenvolvimento por passe longo em profundidade sem variação de corredor de jogo
DPIInprcv	Desenvolvimento por passe longo em profundidade com variação de corredor de jogo
DPIInatrs	Desenvolvimento por passe longo atrasado (sem variação do corredor de jogo)
DPIInlgcv	Desenvolvimento por passe longo em largura com variação do corredor de jogo
Dcrz	Desenvolvimento por cruzamento aéreo para a área
Frf	Remate fora
Frd	Remate dentro
Frad	Remate contra um adversário
Fgl	Remate com obtenção de golo
Fzof	Atingir o ¼ ofensivo do terreno de jogo
Fbad	Recuperação de bola pelo adversário no ¼ ofensivo da equipa observada.
Fgra	Recuperação de bola pelo GR adversário.
Finf	Final por infracção ou perda de bola no ¼ ofensivo do terreno de jogo
1	Zona um do <i>campograma</i>
2	Zona dois do <i>campograma</i>
3	Zona três do <i>campograma</i>
4	Zona quatro do <i>campograma</i>
5	Zona cinco do <i>campograma</i>
6	Zona seis do <i>campograma</i>
7	Zona sete do <i>campograma</i>
8	Zona oito do <i>campograma</i>
9	Zona nove do <i>campograma</i>
10	Zona dez do <i>campograma</i>

11	Zona onze do <i>campograma</i>
12	Zona doze do <i>campograma</i>
Pinf	Portador pressionado com equipa em inferioridade numérica
Pigu	Portador pressionado com equipa em igualdade numérica
Psup	Portador pressionado com equipa em superioridade numérica
SPinf	Portador não pressionado com equipa em inferioridade numérica
SPigu	Portador não pressionado com equipa em igualdade numérica
SPsup	Portador não pressionado com equipa em superioridade numérica
	Passe (curto e médio)
	Passe longo
	Condução de bola / drible
	Cruzamento
	Finalização
R	Retardo

Introdução

Capítulo 1

*“Não sendo o Futebol uma
ciência, o seu desenvolvimento está
cada vez mais dependente dos
contributos desta” (Garganta, 2002:4)*

1. Introdução

Todos os agentes do jogo, concorrendo no papel de observadores, permitem dizer que não existe uma só análise de jogo, mas tantas quanto as filosofias subjacentes às suas concepções (Bacconi & Marella, 1995 in Barreira, 2006). O importante passa por conseguir ajustar a análise de jogo com aquilo que nos parece mais adequado ao Futebol actual, de uma forma sustentada e fundamentada. Apenas deste modo nos parece possível averiguar da necessidade de inovar, consolidar ou alterar as perspectivas existentes, permitindo uma compreensão mais apropriada da dinâmica do jogo, que pela sua complexidade e imprevisibilidade a envolvem numa difícil convergência de entendimentos e análises (Barreira, 2006).

A prática do futebol ao mais alto nível de rendimento reclama aos jogadores e às equipas comportamentos que provoquem rupturas na lógica organizativa do adversário, aliando a criatividade a uma forte disciplina táctica e a uma sólida automatização das habilidades. Atendendo a que actualmente se verifica um maior equilíbrio entre as equipas e entre os jogadores em confronto, só através da criação de desequilíbrios, por comportamentos criativos individuais e colectivos, se consegue provocar surpresa no adversário.

O treinador sabe que é a disciplina táctica (o lado da *ordem*) que condiciona todo esse sistema multi-variável, dinâmico e complexo, a um território de confiança, legitimando assim os seus investimentos (Cunha e Silva, 1999). É neste contexto que "... no âmbito dos JDC, a valência análise de jogo, tem vindo a constituir um argumento de crescente importância" (Garganta, 1998:7). Mas as dificuldades encontradas na definição de categorias de observação relativas à dimensão táctica, bem como na construção de um algoritmo adequado, têm entravado um melhor entendimento do jogo, dificultando uma célere evolução dos JDC em geral e do Futebol em particular.

Somos defensores que o importante passa "... pela construção de sistemas elaborados a partir de categorias integrativas cuja configuração

permita passar da análise centrada na quantidade das acções realizadas pelos jogadores, à análise centrada nas quantidades da qualidade das acções de jogo, no seu conjunto” (Garganta, 1998:13). Ainda segundo o mesmo autor (1998:8), a análise da prestação dos jogadores e das equipas tem-se baseado “... quase exclusivamente, na intuição dos treinadores, denotando uma elevada subjectividade e modesto valor científico”.

Impõe-se a construção de sistemas elaborados a partir de categorias integrativas, configurados para caracterizar:

- A organização de jogo a partir das características das sequências de acções (unidades tácticas) da equipa.
- Os processos (sequências) que conduzem a determinados produtos (finalização, golo).
- As situações que, originando ou não golo, provoquem ruptura ou desorganização no equilíbrio defensivo do adversário.

Na perspectiva de vários autores, o aspecto crucial do jogo é o facto de se ter ou não a bola (Moreno, 1982; Queiroz, 1983; Teodorescu, 1984; Castelo, 1994; Garganta, 1996), pois só a sua posse determina que a equipa possa concretizar o objectivo do jogo – marcar golo (Castelo, 1994). Assim sendo, o equilíbrio defensivo do adversário passa a ser afectado, sobretudo, pela manutenção colectiva da posse de bola e pela possibilidade que isso oferece à equipa em posse de variar o ritmo e a forma de jogar e assim criar surpresa no adversário.

Valdano (1998), aquando do Mundial de Futebol de 1998, afirmou que quando os teóricos começavam a convencer-se de que convinha não usar a bola para poder ganhar, esse Mundial devolveu o futebol ao bom senso: chegaram às meias-finais não só os que tomaram a iniciativa, como também aqueles que acreditam que a bola é o ponto de partida deste jogo.

Compreende-se assim que a posse de bola é fundamental para atingir o sucesso, daí que “... para a operacionalização de um qualquer processo de

análise de jogo, o processo ofensivo deverá estar intimamente ligado ao conceito de posse de bola” (Caldeira, 2001:18).

Castelo (1992) refere que só a partir da observação e análise das equipas mais representativas de um nível superior de rendimento se consegue definir a lógica interna do jogo de Futebol. Neste sentido, o desafio a que nos propusemos quando indagamos sobre o estado actual de conhecimento do tema em estudo, foi o de avançar com uma proposta concepto-operacional da organização da dinâmica do jogo de uma equipa de rendimento superior (*Chelsea FC*), partindo da necessidade de interpretar os dados recolhidos em função das características específicas das partidas, focalizando a atenção na relevância contextual dos comportamentos dos participantes (jogadores e equipa), justificando assim o estudo da organização do jogo da respectiva equipa em confronto com o adversário (Hughes et al., 1988; Gréhaigne & Bouthier, 1994; Garganta, 1997), sobretudo a partir da definição de padrões de jogo (Hughes et al., 1988; Ali & Farraly, 1990).

Na medida em que as acções de jogo se realizam num contexto de oposição e cooperação, que guia as equipas na disputa de um objectivo comum (vencer), a dimensão táctica assume uma importância capital. Supomos que através desta proposta, será possível balizar e sistematizar o *Processo Ofensivo* de uma equipa de rendimento superior, possibilitando a sua observação e análise rigorosa no fluxo do jogo.

Neste pressuposto, procura-se estudar como a equipa, face a constrangimentos estruturais (espaço de jogo) e contextuais (interacção no *Centro do Jogo*), tende a adoptar padrões de jogo que, assentando em comportamentos individuais e colectivos, consegue conduzir a um processo ofensivo eficaz.

É com esta convicção que recorreremos à *Metodologia Observacional*, através da técnica de *Análise Sequencial*, procurando assim detectar no aparente caos do jogo, um conjunto de *regularidades* (resultantes de uma organização conduzida e construída pelo treinador) que permitem atingir com maior probabilidade o sucesso, ou seja, descobrir um carácter de regularidade

e probabilidade de determinadas condutas relativamente a outras, que ultrapasse o mero conceito de acaso, e assim configurar padrões que permitem determinar sequências de acção em *Processo Ofensivo* da equipa em questão.

No presente estudo, pretende-se analisar uma equipa de rendimento superior ao longo de uma época, mais concretamente a equipa do *Chelsea FC* da época de 2004/2005, equipa que se sagrou campeã nacional na referida época. Consideramos a Liga Inglesa (*Premier League*) uma das principais ligas europeias, pelo que possui um nível superior de rendimento. Deste modo, procura-se indagar como é que uma equipa de rendimento superior se organiza em termos do fluxo conductural do jogo ao nível do *Processo Ofensivo*¹.

1.1. ESTRUTURA DO TRABALHO

Respeitando o carácter académico e científico que uma dissertação deste tipo exige, a estrutura do trabalho é fundamental para que culmine num produto final coerente e de qualidade. Neste caso em concreto, a estrutura divide-se em nove capítulos.

O primeiro capítulo consiste na *Introdução*. Nesta sintetiza-se “... o quadro de fundamentações e de operações” (Barreira, 2006:9) em que se baseia todo o estudo. Procura-se aclarar as razões pelas quais o tema é estudado, abordando a sua importância para o jogo de Futebol, declarando-se também os pressupostos metodológicos inerentes à resolução do problema delineado e concretização dos objectivos propostos.

¹ O conceito operacional de *Processo Ofensivo* é fundamentado mais adiante na proposta conceptual para a organização da dinâmica do jogo de Futebol relativa ao presente estudo. Esta proposta encontra-se no ponto 4.1. do Capítulo 4, referente à *Metodologia* do Trabalho.

Na *Revisão da Literatura* (segundo capítulo), procura-se enquadrar conceptualmente o estudo. Num trabalho cuja *Metodologia* requer a construção de um instrumento *ad hoc*, como é o caso, a informação deste capítulo constitui-se como uma base de sustentabilidade de conhecimentos e de apoio aos procedimentos metodológicos. Pelo facto de se desenrolar num contexto de cooperação - oposição, começamos por caracterizar o jogo de Futebol no que toca à sua dinâmica, isto é, às relações dinâmicas e contextualizadas que ocorrem entre os jogadores conferindo regularidades ao jogo da equipa, permitindo atingir com maior probabilidade o sucesso. Só com a assimilação de um conjunto de conhecimentos e comportamentos, ou seja, um saber tático colectivo, é possível uma equipa organizar-se eficazmente do ponto de vista individual e colectivo, ofensivo e defensivo.

Direccionámos, depois, a atenção na dimensão tática, já que é ela que condiciona a prestação dos jogadores e das equipas. Encaramo-la como uma dimensão «emergente», que traduz uma organização informacional do jogo, resultante da interacção que ocorre ao nível dos jogadores que a constituem.

Dado que o aspecto crucial do jogo se prende com o facto de se ter ou não a bola, e sendo em função dela que se caracterizam os dois processos perfeitamente distintos que o jogo evidencia - processo defensivo e processo ofensivo - estreitamos o âmbito de abordagem da organização de jogo da equipa, centrando a atenção nos aspectos ofensivos, e consequentemente na posse de bola, induzindo ao esclarecimentos do(s) entendimento(s) da dinâmica do jogo.

Por fim, aborda-se a necessidade de encontrar regularidades no *Processo Ofensivo*, desde o *Início* até à *Finalização* do mesmo, assentes em pressupostos táticos para que os conhecimentos possam ser sistematizados.

No terceiro capítulo é tornado claro qual o *Problema* do estudo, quais os *Objectivos* propostos e quais as *Hipóteses* formuladas.

No quarto capítulo é apresentada a *Metodologia*. São aqui abordados aspectos que consideramos fundamentais para a compreensão da *Metodologia Observacional*, direccionando-os para o nosso estudo. Revela-se o desenho do

estudo, os critérios de selecção da amostra, bem como o instrumento de observação *ad hoc* utilizado. São também aclarados os procedimentos de observação e de registo, bem como os resultados da análise dos dados através do *índice de fiabilidade de kappa*.

Os *Resultados e Discussão* constituem o quinto capítulo. São aqui analisados os resultados através da técnica descritiva, mas sobretudo, pela técnica sequencial, sendo depois expostos e submetidos a uma discussão.

As *Conclusões* constituem o sexto capítulo. Neste é sintetizada a análise dos resultados, estando afinadas ao problema, objectivos e hipóteses.

O sétimo capítulo é constituído pelas *Considerações Finais*, reflexão profunda dos resultados encontrados, direccionadas ao jogo de Futebol.

O oitavo capítulo confere *Sugestões para futuros estudos*.

No capítulo nove surgem as *Referências Bibliográficas*, as quais constituem a base teórica em que se sustenta a realização do presente estudo.

Revisão da Literatura

Capítulo 2

*“O conhecimento científico não avança
na ausência de problemas bem
delineados”*

(Sobral, 1993:31)

2. Revisão da Literatura

Nos desportos de cooperação - oposição desenvolvidos em espaços comuns e acção simultânea sobre a bola, as habilidades são predominantemente perceptivas, abertas e de regulação externa (Contreras & Ortega, 2000). Assim sendo, as acções desenvolvem-se num ambiente incerto e variável, exigindo uma permanente avaliação, antecipação e adaptação a novas e constantes circunstâncias de jogo (Contreras & Ortega, 2000).

O jogo de Futebol pressupõe relações dinâmicas e contextualizadas entre os jogadores e as situações específicas da realidade do jogo, pelo que a análise da estrutura de organização de uma equipa deve encerrar em si toda essa sua complexidade. O jogo caracteriza-se pela constante alternância de estados de «ordem» e «desordem», estabilidade e instabilidade (Garganta, 2001), constituindo-se a «ordem» como aquilo que se pode caracterizar por uma ideia de jogo constituída por «princípios» ou padrões de comportamento representativos dos diferentes momentos / fases do jogo, que se articulam entre si, manifestando uma organização própria.

Na medida em que as acções de jogo se realizam num contexto de oposição e cooperação, a dimensão táctica assume uma importância capital (Barreira, 2006). A necessidade de interpretar os dados recolhidos em função das características específicas das partidas, tem levado os analistas a focalizarem cada vez mais a sua atenção na relevância contextual dos comportamentos dos jogadores, o que conduz ao estudo da organização do jogo de ambas as equipas em confronto (Hughes et al., 1988; Gréhaigne & Bouthier, 1994) sobretudo a partir da definição de padrões de jogo.

Gowan (1982) chama a atenção para a precariedade que representa a observação de uma determinada acção quando esta é isolada do contexto do jogo e refere que a chave está em ajustar as partes no quadro da totalidade. A viabilização duma observação e análise do jogo ajustadas impõem, para além dos instrumentos tecnológicos, a definição clara de instrumentos conceptuais

(modelos) que balizem a elaboração e aplicação de metodologias congruentes com a natureza do jogo (Pinto & Garganta, 1989).

Partindo do pressuposto que as incidências do jogo obedecem a uma lógica interna particular (Teodorescu, 1984; Garganta, 1997), vários autores têm procurado perceber os constrangimentos que caracterizam os diferentes jogos desportivos, no sentido de modelar um quadro de exigências que se constitua como referência fundamental para o treino (Garganta, 1997; Castellano Paulis, 2000).

O Futebol quando comparado com outros JDC, apresenta uma supremacia da defesa sobre o ataque, o que faz com que um dos grandes problemas do jogo consista em conseguir oportunidades de finalização (Castelo, 1994). Como tal, é imperioso tornar o processo ofensivo mais objectivo e concretizador, conduzindo à criação de um maior número de oportunidades de golo e correspondente concretização. Segundo Correia (2003:21), "... a planificação conceptual da organização da equipa estabelecida a partir de um determinado modelo de jogo, deverá fundamentar-se na base de um sentido unitário que é expresso pela seguinte noção objectiva: a posse ou não da bola".

Neste ponto em específico – *Revisão da Literatura* – pretendemos precisar os conceitos fundamentais e as relações que eles têm entre si, no sentido de construir um sistema conceptual adaptado ao objecto da investigação (Quivy & Campenhoudt, 1998), capaz de conferir lógica e coerência aos aspectos metodológicos utilizados, adequando-os à essência do problema em questão.

2.1. IDENTIFICAÇÃO DE REGULARIDADES QUE RESULTAM DE UMA ORGANIZAÇÃO CONDUZIDA E CONSTRUÍDA

As condições instáveis e aleatórias em que ocorrem os JDC, nos quais o Futebol se insere, embora confirmem originalidade e interesse às situações, tornam mais delicada a tarefa do observador (Gerish & Reichelt, 1993; Garganta, 2000), na medida em que, para além da existência de uma rigorosa disciplina tática, se verifica um conjunto de comportamentos criativos, que, através da surpresa e do inesperado provocam rupturas na lógica organizativa do adversário.

A análise da estrutura de organização de jogo de uma equipa deve encerrar em si toda a sua complexidade - resultante da incerteza (*caos*²) inerente a qualquer sistema ricamente organizado – pois “... o jogo é um dos exemplos mais eloquentes do *caos* determinista” (Cunha e Silva, 1999:161), na medida que se joga entre o *caos* e a *ordem*.

Visto o jogo de Futebol pressupor relações dinâmicas e contextualizadas entre os jogadores e as situações específicas da realidade, a constante alternância de estados de «ordem» e «desordem», estabilidade e instabilidade (Garganta, 2001) torna também importante a análise de acções que “... embora não representem regularidades ou invariâncias, possam assumir, pelo seu carácter não redundante e imprevisto, uma importância na história do jogo, condicionando o rumo dos acontecimentos” (Garganta, 1997:148). Num contexto onde a complexidade impera, não podemos deixar de admitir que “... a excepção poderá conter informação essencial” (Mateus, 1999 in Caldeira, 2001:44).

² O *caos* é uma ciência mais de processos que de estados. É não apenas uma teoria mas também um método, um modo de fazer ciência (Gleick, 1989). É uma explicação para os fenómenos de características de ordem e estabilidade, por um lado, acompanhadas por desordem e irregularidade, por outro. Remete para a origem e a natureza de padrões combinados de uniformidade e variedade no comportamento dos sistemas (Stacey, 1995).

De facto, ao nível do jogo coexistem variáveis diversas que permanentemente interagem, o que dificulta a recolha de dados acerca da prestação dos jogadores e torna muito complexo o entendimento da quota-parte de participação dessas variáveis no rendimento (Ali & Farraly, 1990). Uma das grandes ambições dos investigadores é, de há uns anos a esta parte, perceber qual a influência relativa dos diferentes factores no rendimento dos jogadores e detectar as características das equipas bem sucedidas.

Mas, tal como refere Caldeira (2001:10), "... será que, de facto, as características do sistema Jogo de Futebol o tornam de tal forma complexo, tão pouco controlável, que o treinador estará condenado a submeter-se à influência do *acaso*³?"

Estamos em crer que não. Todas as equipas funcionam como "... um sistema, uma vez que as acções dos jogadores são integradas numa determinada estrutura, segundo um determinado modelo, de acordo com certos princípios e regras" (Teodorescu, 1984:24), conferindo à equipa um conjunto de regularidades (resultantes de uma organização conduzida e construída pelo treinador) que permitem atingir com maior probabilidade o sucesso.

Sendo o Futebol um jogo situacional de cooperação e oposição, que se desenvolve em contextos onde impera a imprevisibilidade e a variabilidade, é imprescindível que os jogadores assimilem um conjunto de conhecimentos e assumam um conjunto de comportamentos no decurso do jogo, de forma a organizarem-se eficazmente do ponto de vista individual e colectivo, ofensivo e defensivo. Barreira (2006:30) defende que "... numa mesma equipa os jogadores deverão conseguir evidenciar em todas as fases do jogo, uma permanente cumplicidade operacional por meio da produção de um jogo de atitudes e sinergias comuns. Isto só será possível através de um saber tático colectivo".

³ O **acaso** é uma sequência de acontecimentos em que nenhum deles ocupa a posição que já ocupara anteriormente (Stacey, 1995).

2.2. IDENTIFICAÇÃO DE UMA CONCEPÇÃO DE JOGO UNITÁRIA ASSENTE EM PRINCÍPIOS OPERACIONAIS - UMA ABORDAGEM CENTRADA NOS MODELOS DE DECISÃO TÁCTICA

Dado que a capacidade táctica de jogadores e equipas se materializa sobretudo no jogo, a elevação do fenómeno jogo formal a objecto de estudo surge como um imperativo ao qual urge responder (Garganta, 1997).

Nos JDC em geral e no Futebol em particular, a *táctica*⁴ implica uma organização das variáveis tempo, espaço, e sobretudo, informacional⁵ do jogo. Consideramos que em qualquer processo de observação do fenómeno, não devam ser apenas consideradas as distâncias métricas, mas também o espaço de interacção e a componente decisional (Garganta, 1997).

Um dos objectivos da análise do jogo passa por diferenciar as opiniões dos factos, já que para traçar estratégias de sucesso é necessário ir muito além das opiniões (Garganta, 1998). Como tal, o estudo do jogo deve ser operacionalizado através de um "... processo pelo qual se procura correlacionar o treino com as exigências e especificidades sugeridas pelo jogo e competição" (Queiroz, 1986:65), tendo em vista uma análise do fenómeno sem que lhe seja destruída a sua organização dinâmica indissociável.

Somos da opinião que "... as análises de jogo que salientam o comportamento da equipa e dos jogadores, através da identificação das regularidades e variações das acções de jogo, bem como da eficácia e eficiência ofensiva e defensiva, absoluta e relativa, afiguram-se mais profícuas do que a exaustividade de dados quantitativos relativos a acções terminais e não contextualizadas" (Garganta, 1998:13).

⁴ Neste estudo, *Táctica* é entendida como o conjunto de comportamentos que a equipa manifesta com regularidade em competição, isto é, um conjunto de «princípios» ou padrões de comportamento representativos dos diferentes momentos / fases do jogo, que se articulam entre si, conferindo à equipa uma identidade própria.

⁵ *Variável informacional* é referente à interacção do jogador com os demais elementos: bola, colegas, adversários, etc., a partir da sua percepção, do conhecimento que dispõe da actividade em causa e da acção (Garganta, 1997).

A inépcia das conclusões decorrentes dos resultados provenientes de estudos centrados nas acções técnicas individuais, levaram os analistas a questionar a pouca relevância contextual dos dados recolhidos e a duvidar da sua pertinência e utilidade (Garganta, 2001).

Para uma análise e observação de jogo, o aspecto crucial passa por detectar aquilo que se possa caracterizar como uma ideia de jogo constituída por «princípios» ou padrões de comportamento representativos dos diferentes momentos / fases do jogo, que se articulam entre si, conferindo à equipa uma identidade própria (que não é mais do que a afirmação como regularidade da organização que preconiza).

No nosso entendimento, é importante estudar como as equipas em confronto, face a constrangimentos estruturais (como o espaço de jogo) e contextuais (como a interacção no *Centro do Jogo*), assumem determinados padrões de jogo, através dos seus comportamentos individuais e colectivos, no intuito de tornar mais eficaz o jogo da equipa (Barreira, 2006). Define-se *Centro do Jogo* como a zona onde a bola se movimenta num determinado instante (Castelo, 1996), isto é, através do contexto de cooperação e de oposição dos jogadores influentes no jogo (jogadores que podem participar de modo directo na continuidade da acção em curso), na zona do *campograma* onde se encontra o portador da bola.

No entanto, os estudos que se enquadram no âmbito da análise táctica, envolvem dificuldades especiais derivadas do número de elementos a observar, da enorme variabilidade de comportamentos e acções que ocorrem nas partidas e dos múltiplos critérios existentes para os definir e identificar. Assim, a principal dificuldade passa por detectar quais os constrangimentos fundamentais que induzem alterações importantes no decurso dos acontecimentos. Nesta medida, a análise sistemática do jogo apenas é viável se os propósitos da observação estiverem claramente definidos. Garganta (1998) refere que os sistemas de observação e registo perdem eficácia pelo facto da informação por eles gerada constituir material disperso e retalhado. Neste sentido, o acesso à informação mais útil passa pela definição de

referenciais conceptuais delimitadores das categorias e dos indicadores a seleccionar e estudar.

Sabendo-se que o processamento da informação visual é extremamente complexo, como alternativa à observação casual e subjectiva, tem-se sugerido e utilizado a observação sistemática e objectiva, a qual tem permitido recolher um número significativo de dados sobre o jogo, nomeadamente através de sistemas computadorizados (Garganta, 2001). O tradicionalismo expresso pela notação manual foi substituído por um modernismo assente em sistemas informáticos cujo poder permite recolher, tratar, armazenar e interpretar a informação do jogo em tempo real. Esta evolução positiva nos meios de análise tem permitido melhorar: i) o conhecimento da organização do jogo e dos factores que concorrem para o sucesso desportivo; ii) o planeamento e a organização do treino, tornando os seus conteúdos mais objectivos e específicos; e iii) a regulação da aprendizagem, do treino e da competição (Garganta, 1998).

A necessidade de interpretar os dados recolhidos em função das características específicas das partidas, tem levado os investigadores a focalizarem cada vez mais a sua atenção na relevância contextual dos comportamentos dos participantes (jogadores e equipas), o que justifica o estudo da organização do jogo das equipas em confronto (Hughes et al., 1988; Gréhaigne & Bouthier, 1994; Garganta, 1997) sobretudo a partir da definição de padrões de jogo (Hughes et al., 1988; Ali & Farraly, 1990).

Por aqui se consolida a ideia do quão importante é decifrar e interpretar as regularidades de jogo da equipa (Garganta, 2005; Barreira, 2006), apesar de, mesmo detectando, conhecendo e sistematizando essas regularidades que podem, com maior probabilidade, conduzir à obtenção de golo, se caminhe sempre numa ténue fronteira com o "... território dos possíveis previsíveis" (Cunha e Silva, 1999:160).

Segundo vários autores (Queiroz, 1983; Teodorescu, 1984; Castelo, 1994; Garganta, 1997; Guilherme Oliveira, 2004) é a dimensão táctica, quando

assumida como uma dimensão unificadora, que condiciona a prestação dos jogadores e das equipas. Esta dimensão assume uma importância capital pois pressupõe a existência de uma concepção unitária da equipa para tornar o jogo mais eficaz tendo em vista um único objectivo: vencer.

De acordo com Oliveira (2002), as equipas de top caracterizam-se pela sua identidade própria, grande mentalidade e características específicas. Partilhámos da mesma opinião, acreditando que são principalmente estas equipas que constroem uma cultura organizacional específica, uma concepção de jogo unitária assente em princípios operacionais. Só deste modo e ante situações idênticas, os jogadores decidem convergente e complementarmente, operando de forma vantajosa à oposição efectuada (Castelo, 1994).

Parece-nos de todo evidente que as equipas funcionam como sistemas especializados, onde os jogadores, através das suas acções, procuram consubstanciar esses «princípios» ou padrões de comportamento (Garganta, 1995). De realçar que «princípio» de jogo é o início de um comportamento que o treinador pretende que a equipa assuma em termos colectivos bem como os jogadores em termos individuais (Guilherme Oliveira, 2006).

2.3. PONTOS DE REFERÊNCIA FUNDAMENTAIS QUE FAZEM EMERGIR CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS DA EQUIPA

Ao jogador deparam-se constantemente diversificadas situações de jogo às quais tem que responder e decidir num curtíssimo espaço de tempo e da forma mais ajustada possível, devendo essa decisão ser suportada por “... um conjunto de pontos de referências fundamentais” (Garganta, 1999:15). Esses pontos de referência não são mais que um conjunto de princípios que dão corpo àquilo que o treinador quer implantar na sua equipa, o que reflecte a necessidade de uma aprendizagem por parte dos jogadores desses mesmos pontos de referência. Nesta medida, é tarefa do treinador dotar a equipa de uma organização, em que o valor do conjunto se sobreponha à soma dos valores individuais, sendo para isso necessário manejar conceitos de trabalho colectivos, já que a coordenação aumenta a eficácia (Caneda Pérez, 1999).

Por conseguinte, aquilo que resulta dessa aprendizagem vai constituir-se como algo que «emerge», já que a equipa, ou melhor, a organização colectiva que a equipa apresenta, traduz algo qualitativamente novo, algo que não pode ser visto pelo somatório dos valores individuais, mas sim por uma dimensão «emergente» que resulta da interacção que ocorre ao nível dos elementos que a constituem (Garganta, 1995).

O treinador deverá delinear e situar o alvo em relação ao qual pretende dirigir os efeitos a produzir, definindo como quer jogar e explicitando as principais preocupações a que se deve atender na procura da eficácia. Neste sentido, torna-se indispensável a formulação de um conjunto de ideias, pontos de referência em relação aos quais se vão aferir comportamentos (Garganta, 1999), materializados nas configurações que decorrem da dinâmica dos jogadores e oposição efectuada. Assim, consideramos que é através dos jogadores que se realiza a organização racional do jogo, sendo a interacção entre eles que em grande medida vai influenciar o rendimento da equipa, fazendo emergir propriedades diversas da soma das suas características individuais (Barreira, 2006). Ainda segundo o mesmo autor (2006:21), “... a

dominante tática que o jogo de Futebol exhibe e assume, faz emergir a interação como o eixo da sua dinâmica”.

A tática não traduz apenas uma organização das variáveis físicas (tempo e espaço) do jogo mas implica, também, e sobretudo, uma organização informacional. O que varia é o espaço informacional e organizacional, que se altera em função da colocação e movimentação dos jogadores, da zona do terreno ocupada e da posse ou não da bola.

2.4. DA NECESSIDADE DE UM PROCESSO OFENSIVO MAIS EFICAZ À SISTEMATIZAÇÃO DESSE MESMO PROCESSO

O Futebol quando comparado com outros JDC, apresenta uma supremacia da defesa sobre o ataque, o que faz com que um dos grandes problemas do jogo consista em conseguir oportunidades de finalização (Castelo, 1994). Dado que na fase de jogo correspondente ao ataque a vantagem das equipas só tem sentido se conduzir à criação de situações de finalização, a necessidade de tornar o processo ofensivo mais objectivo e concretizador, conduzindo à criação de um maior número de oportunidades de golo, tem constituído uma preocupação evidente de todos quantos pretendem ver aumentada a qualidade e espectacularidade deste JDC (Luhtanen, 1993; Safont-Tria et al., 1996). Convém-nos aqui realçar que para uma correcta avaliação da eficácia do processo ofensivo, é importante considerar todas as situações que permitem perceber o nível de produção de jogo ofensivo das equipas, e não apenas aquelas que conduzam à obtenção de golo (Garganta, 1997).

2.4.1. MÉTODOS DE JOGO OFENSIVO

O *Método de Jogo Ofensivo* evidencia a forma de organização das acções dos jogadores na fase ofensiva, com o intuito de concretizar um conjunto de princípios implícitos no modelo de jogo da equipa, garantindo a racionalização do processo, desde a recuperação da bola até à progressão/finalização e/ou manutenção da posse de bola (Teodorescu, 1984; Castelo, 1994; Garganta, 1997).

No estudo realizado por Dias (2000:22), o autor refere que "... modelos de jogo diferentes traduzem uma rede diversa de relações entre as acções que a constituem. Relativamente à posse de bola, determinados modelos de jogo

privilegiam os passes curtos com predominância para as «lateralizações», outros passes longos e em profundidade, e ainda outros que combinam estas duas características, passes curtos integrados com acções de «desencaixe», que se tornam selectivamente efectivas consoante a situação ou conjectura do momento do jogo”.

Os pressupostos essenciais em qualquer *Método de Jogo Ofensivo* são: o equilíbrio ofensivo; a velocidade de Transição das atitudes e comportamentos táctico-técnicos individuais e colectivos da fase defensiva para a fase ofensiva, assim como do *Centro do Jogo* (da zona de recuperação da posse de bola até zonas predominantes de finalização); o relançamento do processo ofensivo; os deslocamentos ofensivos em largura e profundidade; e a circulação táctica (Castelo, 1996). Ainda segundo o mesmo autor (1996:133), os diferentes métodos visam assegurar:

- 1) “A criação de condições mais favoráveis, em termos de tempo, de espaço e de número, para a concretização dos objectivos do ataque ou dos objectivos tácticos momentâneos da equipa, levando consequentemente o adversário a errar.
- 2) A contínua instabilidade da organização da defesa adversária, em qualquer das fases do processo ofensivo.
- 3) A execução da maior parte das acções técnico-tácticas individuais e colectivas, em direcção à baliza adversária ou para as zonas vitais do terreno de jogo”.

Com base no estudo de Garganta (1997), o qual sintetiza o que um vasto conjunto de autores e investigadores referem acerca dos Métodos ofensivos de ataque, no quadro 2.1. salienta-se resumidamente as características de cada *Método de Jogo Ofensivo*.

Quadro 2.1. Resumo das características de cada Método de Jogo Ofensivo

CONTRA-ATAQUE (Caracterização)	ATAQUE RÁPIDO (Caracterização)	ATAQUE POSICIONAL (Caracterização)
Bola recuperada no meio campo defensivo e a equipa adversária apresenta-se avançada no terreno de jogo e desequilibrada defensivamente.	Bola recuperada no meio campo defensivo ou ofensivo e a equipa adversária apresenta-se equilibrada defensivamente.	Bola recuperada no meio campo defensivo ou ofensivo e a equipa adversária apresenta-se equilibrada defensivamente.
Utilizam-se preferencialmente passes longos e para a frente. A circulação da bola é realizada mais em profundidade do que em largura, com desmarcações de ruptura.	A circulação da bola é realizada em profundidade e em largura, com passes rápidos, curtos e longos alternados, e desmarcações de ruptura.	A circulação da bola é realizada mais em largura do que em profundidade, com passes curtos e desmarcações de apoio.
Passes em número reduzido (igual ou inferior a 5).	Número máximo de passes realizados não ultrapassa os 7.	Realiza acima de 7 passes.
Rápida transição da zona de conquista da bola para a zona de finalização; baixo tempo de realização do ataque, em regra, igual ou inferior a 12".	Tempo de realização do ataque não ultrapassa, em regra, os 18".	Tempo de realização do ataque elevado (superior a 18").
Ritmo de jogo elevado (elevada velocidade de circulação da bola e dos jogadores).	Ritmo de jogo elevado (elevada velocidade de circulação da bola e dos jogadores).	Ritmo de jogo lento relativamente aos dois métodos anteriores (menor velocidade de circulação da bola e dos jogadores).

Adaptado de Garganta, 1997

A posse de bola, para além da concretização do objectivo do jogo, permite que as equipas (Castelo, 1994):

- Controlem o ritmo de jogo da forma que mais lhe convier em determinado momento.
- Surpreendam a equipa adversária através de mudanças de orientação das suas acções e da mudança contínua do centro de jogo.
- Obriguem os adversários a passarem por longos períodos sem a posse de bola, levando-os a entrar em crise de raciocínio.

Para Ramos (1999), a manutenção da posse de bola, está ligada a dois aspectos que, sendo legítimos e necessários, restringem o sentido mais amplo do conceito e da sua aplicação, isto é:

- Há posse de bola para evitar as acções ofensivas da equipa adversária, controlando o tempo de jogo e a sua iniciativa e para «fugir» à pressão defensiva adversária quando aquela equipa utiliza esse meio táctico para a tentar recuperar.
- Há posse de bola para dar tempo e oportunidade de progressão/penetração quando se aplica o ataque posicional.

2.5. O PROCESSO OFENSIVO EM ÍNTIMA RELAÇÃO COM O CONCEITO DE “POSSE DE BOLA”

Na perspectiva de vários autores, o aspecto crucial do jogo é o facto de se ter ou não a bola. Quem tem a bola ataca, quem não a tem defende (Moreno, 1982; Queiroz, 1983; Teodorescu, 1984; Castelo, 1994; Garganta, 1996). A posse de bola determina que a equipa possa concretizar o objectivo do jogo – marcar golo. Assim, “... para a operacionalização de um qualquer processo de análise de jogo, o processo ofensivo deverá estar intimamente ligado ao conceito de posse de bola” (Caldeira, 2001:18).

É em função da posse ou não posse da bola que caracterizamos os dois processos perfeitamente distintos que o jogo evidencia: o processo ofensivo e o processo defensivo.

O processo defensivo caracteriza-se pela situação de não posse de bola, em que através de acções colectivas e individuais, e sem que nenhuma infracção às leis do jogo seja cometida, a equipa tenta apoderar-se da bola, procurando evitar a criação de situações de finalização e a obtenção de golo por parte do adversário.

Já o processo ofensivo, caracteriza-se pelo facto da equipa possuir a bola e, sem infringir as leis do jogo, através de acções colectivas e individuais criar situações de finalização para obter golo (Queiroz, 1983).

Chegados a este ponto, parece-nos de todo importante tentar clarificar um pouco melhor o conceito de *posse de bola*. Seguindo a mesma linha de pensamento de Castelo (1996:129), onde defende que “... a posse de bola não é um fim em si mesmo e torna-se utópica se não for conscientemente considerada como o primeiro passo indispensável no processo ofensivo, sendo condição *sine qua none* para a concretização dos seus objectivos fundamentais: a progressão/finalização e a manutenção da posse de bola”, também nós consideramos a posse e a circulação de bola como um meio para atingir um fim – a obtenção de golo.

Ainda segundo Castelo (1994:102), "... só o processo ofensivo contém em si uma acção positiva (...) pois, só através deste se pode ter uma conclusão lógica – o golo". Porém "... esta acepção não impede a existência em algumas partidas, de períodos de jogo em que ressaltam aos olhos de qualquer observador imparcial, que uma ou duas equipas em confronto, estando em posse de bola, os jogadores que as constituem não parecem dispostos a realizar qualquer coisa de positivo, isto é, concretizar o objectivo do jogo" (1994:102).

Mas quando é que uma equipa se encontra em posse de bola? A pergunta torna-se pertinente, na medida em que os contactos causais com a mesma, realizados por jogadores em fase defensiva, quando estes, por exemplo, tentam afastá-las de zonas perigosas, traduzem não uma atitude ofensiva mas defensiva (Garganta, 1997).

Sledziwski & Ksionda (1983, in Garganta, 1997) consideram que ocorre um processo ofensivo apenas quando uma equipa desenvolve um conjunto de procedimentos individuais e colectivos que tenham como resultante qualquer uma das seguintes situações: (1) finalização – remate; (2) passe para dentro da pequena área adversária, de forma intencional e organizada; (3) livre directo perto da grande área adversária; (4) pontapé de canto.

Castelo (1992) estabelece para a observação dos processos ofensivos em Futebol, dois princípios fundamentais: 1) uma equipa encontra-se em processo ofensivo quando detém a posse de bola; 2) uma equipa está na posse de bola quando um dos seus jogadores detém a bola perfeitamente dominada. No entanto, a expressão *bola perfeitamente dominada* poderá encerrar em si alguma ambiguidade, na medida em que é plausível a ocorrência de uma sequência de jogo composta por uma sucessão de ressaltos e passes pouco precisos, sem que isso comprometa a continuidade da jogada ou provoque uma perda de posse de bola, podendo até resultar em golo.

Já Garganta (1997:209) defende no seu estudo que "... uma equipa encontra-se na posse de bola, e portanto em processo ofensivo, quando qualquer um dos seus jogadores respeita, pelo menos, uma das seguintes

situações: 1-realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; 2-executa um passe positivo (permite manter a posse de bola); 3-realiza um remate (finalização) ”.

2.6. AS TOMADAS DE DECISÃO DA EQUIPA: A EXIGÊNCIA DE UMA COORDENAÇÃO PRECISA NOS DOIS PROCESSOS (OFENSIVO E DEFENSIVO)

Os julgamentos e as tomadas de decisões dos jogadores dependem do factor posse / não posse de bola, não esquecendo porém que a atitude ou tomada de decisão ocorre ao nível da consciência pessoal, sendo esta “... um fenómeno privado e na primeira pessoa, que ocorre no interior de um outro processo privado e na primeira pessoa a que chamamos mente” (Damásio, 2001:32). Dado que “... ao investigador o processo interno de decisão é completamente inacessível (...) apenas nos resta observar a acção, tentando inferir a sua adequação à situação momentânea, no contexto do modelo em que se insere” (Caldeira, 2001:31).

Como já referimos anteriormente, para uma melhor compreensão e análise do jogo, o aspecto crucial passa por detectar os pontos de referência fundamentais (concepção unitária de jogo assente em princípios operacionais), que conferem à equipa uma identidade própria (dimensão táctica como dimensão «emergente» que traduz uma organização informacional do jogo, resultante da interacção que ocorre ao nível dos jogadores que a constituem).

Durante um jogo, os jogadores deparam-se com diversificadas situações no processo ofensivo e defensivo às quais têm de decidir ajustadamente. Neste sentido, Garganta (2002) refere que cada um dos processos do jogo exige uma coordenação precisa dos jogadores, pretendendo-se que a individualidade e a unicidade sejam compatíveis com um conjunto de regras de acção e de princípios de gestão do jogo, no respeito pelo projecto colectivo da equipa (Garganta, 2004 in Fonseca, 2006).

No nosso entendimento, o jogo de Futebol é fluído na passagem do processo ofensivo para o defensivo e vice-versa, requisitando uma organização de jogo unitária, articulada em função do «todo» que se deseja, pelo que se

possa afirmar que “... não há nada mais construído que o jogar. O jogar não é um fenómeno natural, mas construído” (Frade, 2002, in Amieiro, 2004:115).

Guilherme Oliveira (in Amieiro, 2004:113) refere que “... defender e atacar são momentos que têm de ser articulados, na medida em que estão relacionados. Se ao *momento ofensivo* se segue o *momento defensivo*, não pode ser indiferente a forma como se defende”. Este entendimento remete-nos para a «inteireza» que o jogo de Futebol representa, “... na medida em que os jogadores devem estar permanentemente predispostos para responder com eficiência à necessidade de defender e atacar, devendo colaborar ao máximo em ambas as funções de acordo com a situação de jogo” (Barreira, 2006:30).

Castelo (1996) advoga que os jogadores que não intervêm directamente no processo defensivo devem preparar mentalmente o ataque, enquanto os que não estão directamente implicados no ataque têm a obrigação de pensar defensivamente.

Por seu lado, Caldeira (2001) refere que no momento em que uma equipa perde a bola, um jogador posicionado na área adversária encontra-se em funções defensivas. Similarmente, um jogador posicionado na sua grande área torna-se um atacante no momento em que a sua equipa ganha a bola.

Silva (2004), sugere um entendimento que corroboremos, ao referir que numa equipa deverá existir a preocupação de manter um balanço que permita atacar sem com isso perder a segurança defensiva aquando da posse de bola, e analogamente, defender sem contudo perder excessivamente a capacidade da equipa se «desdobrar» ofensivamente e ter capacidade para criar situações de finalização.

Também Mourinho (2003) segue esta linha de pensamento, referindo que “... a equipa e jogadores, aquando da posse de bola, além de pensar o jogo do ponto de vista ofensivo, têm de o pensar defensivamente, acontecendo o inverso quando não se possui a bola.”.

Existem diversas formas de interpretar e entender a dinâmica do jogo de Futebol. Para alguns autores, as acções levadas a cabo pelos jogadores só

adquirem sentido quando efectuadas em função de três *fases*⁶ fundamentais do jogo: a posse de bola, a posse de bola pelo adversário e a mudança de posse de bola (Kormelink & Seeverens, 1999; Romero Cerezo, 2000).

Para outros (Van Gaal, in Kormelink & Seeverens, 1999; Mourinho, 1999; Guilherme Oliveira, 2004), o mapeamento do jogo deve ser feito em função de *momentos*⁷, já que o contexto aleatório e imprevisível em que o jogo se realiza, faz com que a sequenciação cronológica que as fases pressupõem, não se identifique com a natureza do fenómeno. Esta perspectiva preconiza a organização do jogo em quatro (4) momentos: i) momento de organização ofensiva; ii) momento de transição ataque/defesa; iii) momento de organização defensiva; e iv) momento de transição defesa/ataque.

Para uma análise do jogo sem que lhe seja destruída a sua organização dinâmica indissociável, consideramos necessário que se entenda que apesar de serem antagónicos, processo ofensivo e defensivo estão em íntima relação, já que, tal como a luz e a sombra, o preto e o branco, também esses dois processos só podem ser conhecidos um em função do outro (Teodorescu, 1984; Bayer, 1994; Queiroz, 1986; Castelo, 1994; Garganta, 1996).

Como refere Fernández (2003), a organização ofensiva de uma equipa deve englobar um conjunto de acções relacionadas com o equilíbrio defensivo, com o qual se procura que a equipa esteja preparada e organizada perante uma qualquer perda de bola. Os dois processos são no fundo o complemento um do outro, estando directamente implicados (Castelo, 1996; Ardá Suarez, 1998; Barreira, 2006), independentemente do mapeamento do jogo ser feito por fases ou momentos.

⁶ **Fase** significa “cada uma das mudanças sucessivas que se notam num fenómeno natural, numa situação, etc.” (in Dicionário Enciclopédico da Língua Portuguesa, Selecções do Reader's Digest).

⁷ **Momento** significa “mínimo espaço em que se divide o tempo. De um momento para o outro. Sem demora, logo”. (in Dicionário Enciclopédico da Língua Portuguesa, Selecções do Reader's Digest).

2.6.1. DO TIRAR A BOLA DA ZONA DE PRESSÃO... À POSSE DE BOLA

A posse e a circulação de bola, quando realizada pelos jogadores da equipa de forma organizada e sustentada, permitindo uma fluente e eficaz gestão da mesma, criam uma contínua instabilidade e consequente desequilíbrio na organização defensiva adversária (Castelo, 1996). Para Mourinho (in Barreto, 2003:67), "... há equipas com preocupações exageradas com o aspecto defensivo, e muitas equipas têm dificuldade, no próprio jogo, de saírem de uma situação de pressão para uma situação de posse de bola. Esse é um aspecto que eu trabalhei imenso, imenso, imenso, até pudermos chegar ao nível a que chegámos, que é a saída após a recuperação da posse de bola, isto é, ter a capacidade de jogar de uma forma a defender e depois em posse de bola modificar aquilo que é fundamental – a recuperação das posições em campo, o tirar a bola da zona de pressão".

Ainda segundo Mourinho (2003:7), "... a equipa tem que saber pressionar alto (pressionar no meio campo adversário). Tem de ser uma equipa habituada a ter uma capacidade grande de posse de bola", o que implica uma grande cultura e entendimento de jogo, sustentado por um «fio condutor» idealizado pelo treinador. "... O fundamental do jogo passa pelo tático, entendido como uma cultura e pela inteligência da sua aplicação" (Faria, 1999 in Oliveira, 2002:8).

Relativamente ao *FC Porto* de Mourinho, o treinador refere que a sua equipa "... pressiona alto, campo grande a atacar, linhas juntas a defender (...) uma estrutura fixa em termos posicionais e uma estrutura móvel, portanto, há jogadores que têm posições fixas no campo, há outros jogadores que pela sua dinâmica têm mobilidade" (Mourinho in Amieiro, 2004:58). De realçar, no entanto, que o mesmo Mourinho (2002a) refere que "... quando se joga na frente com jogadores tipo Jankauskas ou Capucho, que não são jogadores propriamente muito rápidos em distâncias grandes, é importante pressionar mais alto, ganhar a bola no meio campo adversário de maneira a que esses

jogadores joguem na zona onde são, de facto, mais perigosos. Por outro lado, se na frente tivermos jogadores tipo Derlei, Postiga ou Cândido Costa, que são muito mais rápidos, se calhar é melhor não pressionar tão alto criando-se um pouco de espaço para a aceleração desses jogadores, deixando-se subir um pouco mais a defesa contrária”.

2.6.2. «CAMPO GRANDE» (EM LARGURA E PROFUNDIDADE) A ATACAR

Para Garganta (1995), em posse de bola pretende-se que a equipa amplie o espaço de jogo efectivo, aumente as distâncias relativas e abra espaços para garantir fluidez, continuidade e situações favoráveis ao desenvolvimento da acção ofensiva. Nesta medida, a eficiência das acções individuais e colectivas de uma equipa, depende em larga medida da selecção e deslocamento dos jogadores para os espaços de jogo correctos, sempre em função da adaptação à variabilidade das situações momentâneas de jogo (Castelo, 1994).

Frade (2002 in Amieiro, 2004:23) diz-nos que “... uma equipa, quando ataca, deve procurar «clarear» o jogo, deve procurar fazer «campo grande», ocupando corredores, dando profundidade e largura ao jogo”. Também Valdano (1998) refere que “... as equipas que tentaram jogar (...) ocuparam toda a largura do relvado. (...) As faixas laterais estiveram ocupadas e isso permitiu dar amplitude às tentativas de ataque. (...) Aqueles que tentam jogar já perceberam que os acessos à área estão menos congestionados por fora”.

Para Amieiro (2004:24), não chega reconhecer a importância de se fazer «campo grande» a atacar. “... É preciso, depois, que estas duas intenções se constituam como princípios de jogo, os quais só se manifestarão como regularidades do jogo da equipa quando devidamente treinados e apreendidos pela mesma. Importa ainda perceber que o onde, o como e o quando fazer

«campo grande» e «campo pequeno» será diverso de equipa para equipa, em função da ideia para o jogo (que é única) de cada treinador”.

2.6.3. A VARIAÇÃO DO RITMO DE JOGO EM POSSE DE BOLA

Ao longo dos anos, tem-se verificado que a capacidade para imprimir um ritmo rápido e, sobretudo, a capacidade para variar o ritmo ao longo de um jogo de Futebol, se constitui como um importante argumento tático das equipas de alto nível (Teissie, 1969, Roach, 1970, Wrzos, 1984, Leali, 1985, Gréhaigne, 1989, Palfai, 1989, Marchal & Lété, 1990, Mombaerts, 1991, Garganta et al., 1995, Castelo, 1996, in Garganta, 1997). As acções executadas com bola consubstanciam o *Centro do Jogo* e constituem, por isso, um regulador do seu ritmo. Sabe-se, por exemplo, que o passe e o deslocamento com condução da bola estão directamente relacionados com o abrandamento ou a aceleração do ritmo de jogo (Riera, 1995). A evolução imposta ao jogo de Futebol parece exigir uma maior velocidade de jogo, ao nível das acções individuais e colectivas. Mas tal como refere Carvalhal (2000), mais importante do que correr é o como correr e o quando correr, tudo feito em elevada intensidade, entenda-se velocidade em concentração.

De acordo com Valdano (1997 in Barreto, 2003:22), “... no Ajax sabem que há o passe de pé para pé, que faz lento o andar colectivo, e um passe para o espaço que acelera o processo. Sabem que sem mobilidade não há toque, mas se não se conservarem determinadas posições também não”. Valdano revela-nos um aspecto importante em posse de bola, que se caracteriza pela alternância dos ritmos de jogo consoante o tipo de passe utilizado. O importante passa então por decifrar quais os momentos para acelerar o processo ofensivo e quais os momentos para o retardar. A capacidade de utilização de um ritmo variado, quer nas acções individuais como colectivas, adaptado às situações momentâneas de jogo, determina o nível tático de uma equipa. Muitas vezes, numa partida entre duas equipas de valor idêntico, a

vitória é decidida pela capacidade de uma das equipas impor o seu ritmo de jogo (Castelo, 1994).

A mobilidade e a abertura de linhas de passe é importante, mas torna-se necessária a manutenção de determinadas posições que permitam à equipa circular bola. Isto remete-nos para a importância da existência de determinados «organizadores» / «alimentadores» do processo ofensivo.

2.6.4. DA POSSE... AO «SABER COLECTIVO» DA POSSE DE BOLA

Garganta (in Amieiro, 2004:111), refere que uma equipa que aposte em jogar um futebol ofensivo, "... tem certamente mais probabilidades de estar mais perto da vitória, embora isso não deva significar que sejam descurados os aspectos defensivos. Importa, sobretudo, ter a noção de que a equipa é um sistema dinâmico que vive da organização (entenda-se saber colectivo), o que quer dizer que depende do compromisso entre a sua identidade e a sua integridade, tenha ou não a bola num dado momento do jogo".

Bate (1988) considera que as equipas que tiverem maior posse de bola, terão maiores hipóteses de aumentar o número de entradas no último terço de terreno e assim obter situações de marcação de golo e a diminuição do número de entradas na zona defensiva por parte da equipa adversária.

Rinus Michels e Bert van Lingen (in Kormelink & Seeverens, 1999) referem que a construção do jogo deve ser realizada no sentido que a bola atinja a baliza adversária tão rápido quanto possível, pelo que isso não significa que seja de uma forma precipitada, mas sim através de meios vantajosos e efectivos. Não defendem uma obsessão por um jogo assente na posse e circulação de bola que esqueça o objectivo do jogo, mas sim encarando a posse e circulação como uma etapa, ou seja, um meio para atingir um fim.

Para Mourinho (2002b), "... a minha ideia táctica principal passa por termos a noção clara da coisa mais importante no futebol moderno para além de marcar golos: ter a bola. Pretendo ter no meio-campo três jogadores que

querem a bola. «Quero a bola», uma expressão que tenho repetido, significa abrir constantemente linhas de passe e ser uma equipa com uma maior capacidade de posse de bola”. Ainda segundo o mesmo treinador, “... ninguém na minha equipa, à excepção do Deco, queria «pegar» e assumir o jogo. A bola queimava os pés dos meus jogadores e eu não podia aceitar tal facto porque esse era o primeiro passo para perdermos o jogo” (Mourinho in Lourenço, 2003:108). “... Gosto que a minha equipa seja uma equipa com posse de bola, que a faça circular, que tenha muito bom jogo posicional e que os jogadores saibam claramente como se posicionam” (Mourinho in Amieiro, 2004:24). Isto vem reforçar a ideia que para este treinador, as condutas comportamentais que se encontram mais fortemente associadas à eficácia ofensiva são as que se caracterizam por indicadores de ataque posicional, já que “... a essência do jogo para mim é ter a bola” (Mourinho in Barreto, 2003:49).

Torna-se assim importante recolher factos concretos sobre o concretizar da intenção da “*posse de bola*”. A posse de bola não pode ser algo abstracto, sem sentido nem contextualização. Se ela funciona como um meio para atingir um fim, a equipa precisa de saber o que fazer com ela, pois tal como refere Cruyff (2002:117), “... *sobre la posesión del balón también se dicen muchas barbaridades. Tener el balón no significa tenerlo y punto. Hay que saber qué hacer con él*”.

Problema, Objectivos e Hipóteses

Capítulo 3

*“Enquanto um único querer não
prevalecer, perturba-se o conjunto,
confunde-se o itinerário”
(José Saramago, s/d)*

3. Problema, Objectivos e Hipóteses

À medida que as exigências e competitividade entre as equipas vão aumentando, assiste-se também ao crescimento da importância dada aos processos de racionalização dos factores do jogo.

Actualmente, é possível encontrar uma grande variedade de estudos aplicados a várias temáticas do Futebol, sendo que a *Análise do Jogo* é aquela que apresenta o maior número de comunicações. Todavia, dado que as acções de jogo se realizam num contexto de oposição e cooperação, a dimensão táctica assume uma importância capital, pelo que consideramos que as análises de jogo que salientam o comportamento da equipa e dos jogadores, através da identificação das regularidades e variações das acções de jogo, se afigurem bem mais profícuas do que a exaustividade de dados quantitativos relativos a acções não contextualizadas.

Optamos por direccionar o presente estudo para o *Processo Ofensivo* de uma equipa de rendimento superior, procurando objectivar ao máximo o problema e os objectivos que delineamos, bem como os meios e os métodos de que nos serviremos para os resolver.

3.1. PROBLEMA

Assim, o problema do presente estudo parte da seguinte questão:

- *Quais os padrões de conduta em Processo Ofensivo que, com maior probabilidade, levam à eficácia da fase ofensiva em Futebol numa equipa de rendimento superior?*

3.2. OBJECTIVOS

De acordo com Anguera et. al (2000), só uma rigorosa delimitação dos objectivos nos permite descrever de forma objectiva e criteriosa a parcela de realidade que interessa para qualquer estudo.

Os objectivos definidos para o presente trabalho são os seguintes:

- 1)** Identificar «padrões de jogo» referentes ao *Processo Ofensivo*, que com maior probabilidade, induzem eficácia da equipa em estudo.
- 2)** Identificar quais as condutas comportamentais (acções) que mais directamente estão relacionadas com a eficácia do *Processo Ofensivo* da equipa em estudo.
- 3)** Averiguar se Método de Jogo Ofensivo de ataque de longa duração (ataque posicional) é aquele que, com maior probabilidade, se encontra associado à eficácia do *Processo Ofensivo* da equipa em estudo.

3.3. HIPÓTESES

As hipóteses colocadas para o presente estudo são os seguintes:

- **Hipótese 1:**

Existem comportamentos no *Processo Ofensivo* do *Chelsea FC*, que devido à sua elevada regularidade e probabilidade, permitem afirmar que ocorrem para além do acaso.

- **Hipótese 2:**

O ganho da posse de bola em zonas adiantadas do terreno seguido de passe em largura com variação do corredor de jogo, são comportamentos que permitem obter maior eficácia no *Processo Ofensivo* do *Chelsea FC*.

- ***Hipótese 3:***

A circulação de bola pelos canais “exteriores” para dar profundidade ao jogo é uma conduta que permite obter maior eficácia no *Processo Ofensivo* do *Chelsea FC*.

- ***Hipótese 4:***

A variação do corredor de jogo nos ganhos de bola e o desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto são as condutas ou comportamentos que mais se relacionam com a obtenção de golo por parte da equipa do *Chelsea FC*.

- ***Hipótese 5:***

As condutas comportamentais ou regulares que se encontram mais fortemente associadas à conduta de remate por parte da equipa do *Chelsea FC* são as que se caracterizam por indicadores de ataque de longa duração (ataque posicional).

Metodologia

Capítulo 4

*"A melhor demonstração
continua a ser, e de longe, a
experiência."*

*(Bacon, 1981 in Deshaies,
1992:295)*

4. Metodologia

Como referimos anteriormente, diversos investigadores têm debruçado a sua atenção sobre a *Análise de Jogo*, pese embora uma grande parte da investigação apresente uma orientação demasiadamente descritiva. Outros trabalhos direccionam-se para a utilização de metodologias baseadas em entrevistas ou questionários, que nos parecem metodologias pouco capazes de contribuir efectivamente para o conhecimento objectivo à dimensão conductural do jogo.

A metodologia a utilizar no presente estudo pretende abolir algumas limitações verificadas, essencialmente aquelas verificadas em estudos cujos resultados se fundamentam na análise de frequências e/ou percentagens dos acontecimentos registados (Castellano Paulis & Hernández Mendo, 2002, in Barreira, 2006:61). Este tipo de estudos de orientação mais descritiva produzem resultados que “... nada mais são que quantidades” (Silva, 2004:60).

Como tendência generalizada dos sistemas de observação, verifica-se uma análise descontextualizada das acções do jogador, uma quantificação das acções e situações que originam golo (Garganta, 1998), pelo que a *Análise Sequencial* procura obstar esta tendência.

A *Metodologia Observacional* trata-se de uma modalidade do método científico que se processa pela delimitação do problema, recolha e registo de dados a partir de contextos naturais. Uma das vantagens desta metodologia está relacionada com o facto de incluir o aspecto *temporal* do jogo, tornando possível analisar continuamente o fluxo de condutas, dentro da sessão de observação definida para a recolha dos dados.

Estando bem cientes das exigências que esta metodologia obriga a cumprir, seguiremos os processos que o método científico exige. O presente estudo basear-se-á nos trabalhos de Anguera, Castellano Paulis, António Silva e Daniel Barreira.

4.1. PROPOSTA CONCEPTUAL QUE SUSTENTA A METODOLOGIA DA PRESENTE INVESTIGAÇÃO

Um dos passos metodológicos que deve assumir-se quando se utiliza a *Metodologia Observacional* é a construção de um instrumento *ad hoc*. A elaboração de um instrumento deste tipo permite a construção de um sistema de categorias indispensável a uma resposta simultânea a um marco teórico e à especificidade do estudo.

No sentido de definir com o máximo de rigor o objecto de estudo do presente trabalho, será apresentada uma proposta conceptual para um mapeamento dinâmico do jogo de Futebol.

Relativamente ao *Processo Ofensivo*, tal como é referido na *Revisão da Literatura*, diversas perspectivas têm vindo a ser utilizadas. Assim, no presente estudo, procurou-se algo que permita definir objectivamente o problema em questão, ou seja, o *Processo Ofensivo* no decorrer do jogo, para posteriormente ser possível conceber um modo de observar o fluxo acontecimental do jogo.

Nesta dissertação, o jogo é visto com base num quadro dicotómico em função da pertença ou não da bola. Esta análise sugere a decomposição do jogo em fase defensiva (quando a equipa não possui a bola), e fase ofensiva (quando a equipa possui a bola). Castellano Paulis (2000) evidencia um conceito de segmentação do fluxo conductural de acção do jogo, no qual a posse/não posse da bola se revela um factor crítico na dinâmica do jogo.

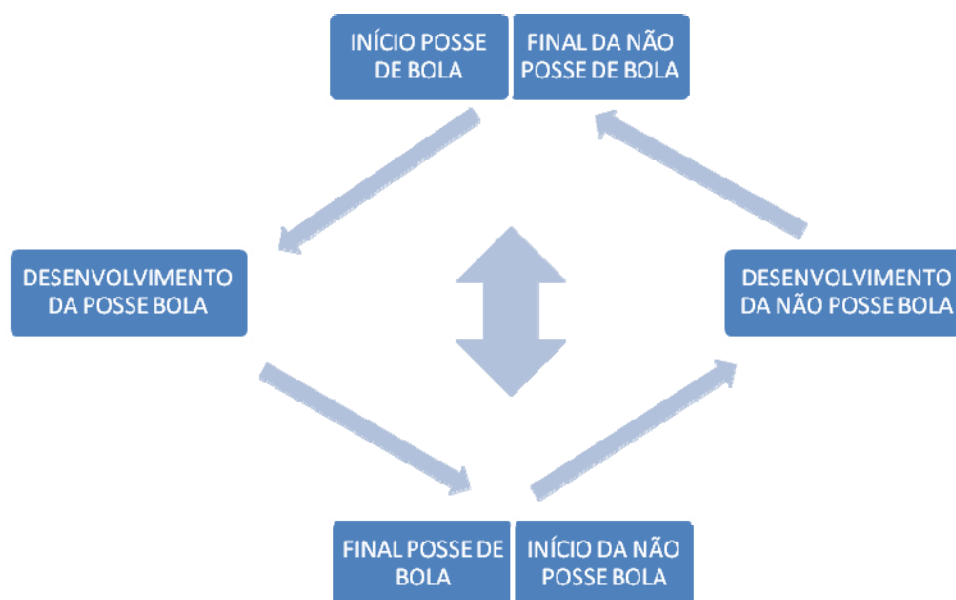


Figura 4.1: Diagrama de segmentação do fluxo conductural do jogo de Futebol (Castellano Paulis, 2000)

Dado que no presente trabalho se pretende investigar o *Processo Ofensivo*, ou seja, aquando da posse de bola, torna-se essencial definir quando é que este processo tem o seu início e o seu término. Sendo a posse de bola um factor crítico para determinar o *Processo Ofensivo*, é imperioso definir e balizar em específico este conceito, para que possa ser operacionalizado em termos metodológicos. Assim, *Processo Ofensivo* é definido do seguinte modo:

- **Início do Processo Ofensivo**

O *Início do Processo Ofensivo* acontece quando se verifica uma recuperação da bola, de forma directa ou indirecta, e o portador: 1) realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; 2) executa um passe positivo (permite manter a posse de bola); e 3) realiza um remate (finalização).

O *Início do Processo Ofensivo* de forma directa pressupõe a manutenção da fase dinâmica do jogo, ou seja, a bola tem de ser recuperada,

permanecendo dentro do espaço de jogo regulamentar e não sendo cometidas infracções às leis do jogo (contra ou a favor). Por sua vez, o *Início do Processo Ofensivo* de forma indirecta pressupõe a recuperação da bola, mas a partir de uma fase estática do jogo, como sendo um lançamento de linha lateral, canto a favor bem como a marcação de um livre directo ou indirecto a favor da equipa observada.

- **Desenvolvimento do Processo Ofensivo**

O *Desenvolvimento do Processo Ofensivo* acontece quando um jogador e companheiros da mesma equipa (colectivo) realizam um conjunto de intervenções motoras que permitem manter a posse da bola, estando em disposição de dar continuidade ao processo ofensivo, na tentativa de: 1) conservar a bola; 2) progredir com a bola para a baliza adversária; e 3) desequilibrar a defesa adversária e tentar marcar golo (Bayer, 1994).

- **Finalização do Processo Ofensivo**

A *Finalização do Processo Ofensivo* acontece quando se concretiza uma das situações definidas no *Critério de Formato de Campo 3*, quer com um final eficaz, quer com um final não eficaz.

4.2. DESENHO DO ESTUDO

O desenho de um estudo deve ser entendido como uma estratégia que proporciona a forma de desenvolvê-lo empiricamente, estruturando-o de acordo com os objectivos a cumprir (Anguera, 1992).

O desenho observacional funciona como meio de orientação para saber que dados são necessários obter, como os organizar e analisar. Assim sendo, é imperial, antes de mais, definir um desenho observacional que se adeque ao problema e à situação da nossa investigação.

Anguera (1992) refere que desde há uma década para cá, a investigação levada a cabo no âmbito da *Metodologia Observacional*, tem desenvolvido uma proposta que cruza a dicotomia idiográfico (unidade) / nomotético (pluralidade de unidades); registo pontual / seguimento e unidimensional / pluridimensional.

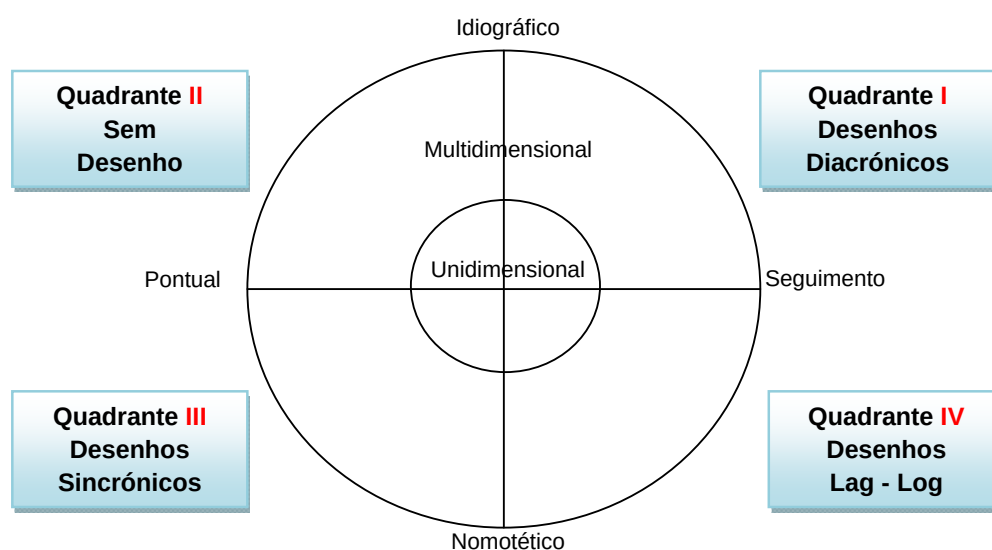


Figura 4.2: Desenhos Observacionais em quadrantes definidos (Adapt. Anguera in Barreira, 2006:72)

Por se tratar de um estudo onde se registam diferentes níveis de resposta desenvolvidos por uma equipa durante o processo ofensivo, e através

de um seguimento ao longo do tempo, podemos situar este estudo no quadrante I, tratando-se assim de um desenho observacional do tipo idiográfico / seguimento / multidimensional (desenho diacrónico – S/I/M).

4.3. INSTRUMENTOS DA METODOLOGIA OBSERVACIONAL

A decisão pela elaboração de um instrumento *ad hoc* baseia-se, em parte, no facto de não ser encontrado qualquer instrumento estandardizado que se revele adequado a este estudo. Porém, “... na *Metodologia Observacional*, a elaboração de um instrumento *ad hoc* é um dos requisitos básicos exigidos” (Barreira 2006:85).

Procede-se à construção de um instrumento próprio que vai ao encontro de todos os aspectos metodológicos exigidos pelo problema e pelos objectivos propostos, tendo sempre como referência alguns trabalhos já elaborados no mesmo domínio (com recurso à *Análise Sequencial*), que apesar de possuírem um carácter metodológico e instrumental distinto, revelam-se fundamentais para a construção de um instrumento exclusivamente direccionado para este caso, isto é, o instrumento *ad hoc* específico da presente investigação.

Para a sua elaboração utilizou-se como principais referências os estudos de Silva (2004) e Barreira (2006). A partir destes trabalhos, conseguimos obter uma base rica e sustentada para iniciar o processo de construção do instrumento *ad hoc* pretendido, passando por todos os passos necessários até à sua conclusão.

4.3.1. COMBINAÇÃO FORMATO DE CAMPO (FC) E SISTEMA DE CATEGORIAS (SC)

De acordo com as linhas condutoras que caracterizam o estudo, pretende-se dar continuidade a uma linha global de trabalhos desenvolvidos desde há uns anos por Ardá Suárez e Anguera (1999); Castellano Paulis (2000); Hernández Mendo et al. (2000); Caldeira (2001); Silva (2004) e Amaral (2004), entre outros, nos quais a Metodologia Observacional é aplicada em contextos desportivos.

Todos os autores referidos optaram, dentro das possibilidades instrumentais da *Metodologia Observacional*, pela combinação entre as duas ferramentas enunciadas, isto é, pela vertebração da combinação SC e FC.

Assim, foi elaborada uma combinação FC e SC, formado por cinco (5) critérios vertebradores, para os quais se estabeleceu um SC exaustivo e mutuamente exclusivo (E/ME) para dois (2) dos critérios, e aberto para os restantes três (3), de modo a que todos os comportamentos fossem susceptíveis de registo e que a cada um deles apenas corresponda uma só categoria.

- Critério 1: Início do Processo Ofensivo
- Critério 2: Desenvolvimento do Processo Ofensivo
- Critério 3: Final do Processo Ofensivo
- Critério 4: Espacialização do Processo Ofensivo (E/ME)
- Critério 5: Centro do Jogo (E/ME)

4.3.1.1. INSTRUMENTO DE OBSERVAÇÃO

A conjugação numa equipa da sua dimensão táctica deve estar baseada nos conhecimentos objectivos da valorização do seu rendimento. Esta aspiração deve advir do conhecimento dos padrões de jogo que se produzem no desenvolvimento da competição através da utilização de uma metodologia e de técnicas de análise que nos permitam aceder a este mesmo conhecimento de forma qualitativa.

A nossa situação observacional está configurada pelas seguintes dimensões:

- **Dimensão temporal**, em que abordamos a nossa observação desde uma perspectiva sequencial, medindo a unidade observada de uma forma continuada.

- **Dimensão sujeito**, registando o comportamento de um único sujeito ou grupo ($n=1$), que designamos como equipa observada, entendendo esta como uma unidade de observação.
- **Dimensão conductural**, do tipo sequencial heterocontingente, composto por condutas diferentes.

Analisaremos meios táticos em situação de máxima realização (competição), utilizando:

- Quanto ao **grau de cientificidade**, uma observação activa (pois o problema está definido);
- Quanto ao **grau de participação do observador**, uma observação não participante (já que o observador actua de forma neutra);
- Quanto ao **grau de perceptividade**, uma observação directa (pois implica uma transcrição do real, mediante uma observação em tempo real) e, em simultâneo, indirecta, pois são utilizados meios audiovisuais (DVD).

O objectivo é indagar a incidência, a frequência, a ordem e os valores em que se manifestam as variáveis escolhidas para o nosso estudo.

4.3.1.2. COMBINAÇÃO FC E SC “PADRÕES DE JOGO DO PROCESSO OFENSIVO NO FUTEBOL”

O SC proposto para cada um dos critérios vertebradores é de carácter indutivo, com excepção dos critérios *Espacialização do Terreno de Jogo* e *Centro do Jogo*. Assim, depois de estabelecida a estrutura do FC, constituído por cinco (5) critérios, e de elaborado para cada um deles o respectivo catálogo de condutas, partimos para o estudo com uma «ferramenta» já devidamente optimizada, após ser submetida a sucessivas observações e correcções.

Quadro 4.1. Critério 1 do Formato de Campo: Início do Processo Ofensivo (IPO)

CRITÉRIO DE FORMATO DE CAMPO 1 Início do Processo Ofensivo (IPO)		
Consideramos o IPO sempre que a equipa até então não possuidora da bola a consegue recuperar passando a estar na posse da mesma (quer de forma directa - no decorrer do jogo sem que qualquer infracção regulamentar tenha sido sancionada. Ou indirecta - por infracção às leis do jogo por parte do adversário, seja por falta atacante ou fora-de-jogo). O IPO acontece quando se verifica uma recuperação da bola, de forma directa ou indirecta, e o portador: 1) realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; 2) executa um passe positivo (permite manter a posse de bola); e 3) realiza um remate (finalização). Propomos 14 categorias possíveis para o início do processo ofensivo.		
Catálogo	Código	Descrição
Pontapé de saída	Ps	Corresponde ao IPO através de um Ps, quer seja no princípio do jogo, quer após o intervalo ou após ter sofrido um golo.
Recuperação indirecta	Rind	Corresponde ao IPO através de uma posse de bola recuperada de forma indirecta, ou seja, por infracção às leis do jogo (por falta atacante ou fora-de-jogo), por erro (bola para fora do terreno de jogo após passe errado ou remate mal orientado). O IPO é iniciado com pontapé de baliza, lançamento de bola pela linha lateral, pontapé livre ou canto a favor da equipa observada. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação pelo GR equipa observada	Rgr	Corresponde ao IPO através de uma posse de bola recuperada pelo Guarda-Redes da equipa observada, quer por defesa a um remate do adversário ou passe errado. O IPO é iniciado por acção do GR da equipa observada. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação da posse de bola por acção individual.	Rdir	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção às leis tenha sido cometida, com saída por acção individual (o recuperador de bola, após "roubo" ou interceptação de bola, assume controlo da mesma iniciando ele próprio o desenvolvimento do processo ofensivo). É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa posse de bola com saída por passe curto em profundidade.	RPcpr	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe curto (passe dentro da mesma zona, em que na conquista da posse de bola o recuperador executa passe curto) e em profundidade (para a frente da linha da bola). É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa posse de bola com saída por passe curto em largura.	RPclg	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe curto (passe dentro da mesma zona, em que na conquista da posse de bola, o recuperador executa passe curto) e em largura (paralelo ou atrasado relativamente à linha da bola). É pormenorizada a zona onde sucede.

Recuperação directa posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo.	RPmprsv	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe médio (passe claramente para uma zona contígua, em que na conquista da posse de bola o recuperador executa passe médio), em profundidade (para a frente da linha da bola) e sem variação de corredor de jogo dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa posse de bola com saída por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo.	RPmprcv	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe médio (passe claramente para uma zona contígua, em que na conquista da posse de bola o recuperador executa passe médio), em profundidade (para a frente da linha da bola) e com variação de corredor de jogo dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa posse de bola com saída por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo).	RPmatrs	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe médio (passe para uma zona contígua, em que na conquista da posse de bola, o recuperador executa passe médio), atrasado relativamente à linha da bola e sem variação do corredor de jogo, dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa posse de bola com saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo.	RPmlgcv	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe médio (passe para uma zona contígua, em que na conquista da posse de bola, o recuperador executa passe médio), em largura (<u>paralelo ou atrasado relativamente à linha da bola</u>) e com variação do corredor de jogo, dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo.	RPInprsv	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas, em que na conquista da posse de bola o recuperador executa passe longo), em profundidade (para a frente da linha da bola) e sem variação do corredor de jogo, dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo.	RPInprcv	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas, em que na conquista da posse de bola o recuperador executa passe longo), em profundidade (para a frente da linha da bola) e com variação do corredor de jogo, dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (sem variação de corredor)	RPInatrs	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas, em que na conquista da posse de bola, o recuperador executa passe longo), atrasado relativamente à linha da bola e sem variação

de jogo).		do corredor de jogo, dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.
Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em largura com variação de corredor de jogo.	RPInlgcv	O IPO dá-se através da conquista da posse de bola, sem que qualquer infracção tenha sido cometida, com saída por passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas, em que na conquista da posse de bola, o recuperador executa passe longo), em largura (<u>paralelo ou atrasado relativamente à linha da bola</u>) e com variação do corredor de jogo, dando continuidade ao PO. É pormenorizada a zona onde sucede.

Quadro 4.2. Critério 2 do Formato de Campo: Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)

CRITÉRIO DE FORMATO DE CAMPO 2 Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)		
São todas as intervenções motoras que um jogador e companheiros da mesma equipa (colectivo) realizam para manter de forma controlada, em termos tático-técnicos, a posse da bola, e estar em disposição de dar continuidade ao processo ofensivo, na tentativa de: 1) conservar a bola; 2) progredir com a bola para a baliza adversária; e 3) desequilibrar a defesa adversária e tentar marcar golo (Bayer, 1994). Propomos 12 categorias possíveis para o início do processo ofensivo.		
Catálogo	Código	Descrição
Desenvolvimento por acção individual	Dai	Sempre que o portador de bola, por condução ou drible mantém a posse de bola ou ganha posição ou espaço no terreno de jogo.
Desenvolvimento por passe curto em profundidade	DPcpr	Sempre que o portador de bola realiza um passe curto (passe dentro da mesma zona) e em profundidade (para a frente da linha da bola) para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe curto em largura	DPclg	Sempre que o portador de bola realiza um passe curto (passe dentro da mesma zona) e em largura (<u>paralelo ou atrasado relativamente à linha da bola</u>) para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo	DPmprsv	Sempre que o portador de bola realiza um passe médio (passe claramente para uma zona contígua), em profundidade (para a frente da linha da bola) e sem variação de corredor de jogo, para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo	DPmprcv	Sempre que o portador de bola realiza um passe médio (passe claramente para uma zona contígua), em profundidade (para a frente da linha da bola) e com variação de corredor de jogo, para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo)	DPmatrs	Sempre que o portador de bola realiza um passe médio (passe claramente para uma zona contígua), <u>atrasado relativamente à linha da bola</u> e sem variação do corredor de jogo, para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe médio em largura com variação de corredor de jogo	DPmlgcv	Sempre que o portador de bola realiza um passe médio (passe claramente para uma zona contígua), em largura (<u>paralelo ou atrasado relativamente à linha da bola</u>) e com variação do corredor de jogo, para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe longo em profundidade sem variação de corredor de jogo	DPInprsv	Sempre que o portador de bola realiza um passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas), em profundidade (para a frente da linha da bola) e sem variação do corredor de jogo para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe longo em profundidade com	DPInprcv	Sempre que o portador de bola realiza um passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas), em profundidade (para a frente da linha da bola) e com variação do corredor

variação de corredor de jogo		de jogo para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe longo atrasado (sem variação do corredor de jogo)	DPInatrs	Sempre que o portador de bola realiza um passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas), <u>atrasado relativamente à linha da bola</u> e sem variação do corredor de jogo para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por passe longo em largura com variação do corredor de jogo	DPInlgcv	Sempre que o portador de bola realiza um passe longo (passe para lá de duas zonas contíguas), em largura (<u>paralelo ou atrasado relativamente à linha da bola</u>) e com variação do corredor de jogo para um companheiro com o intuito de dar continuidade ao PO.
Desenvolvimento por cruzamento aéreo para a área	Dcrz	Sempre que o portador de bola realiza um cruzamento aéreo para a área para um companheiro com o intuito de criar uma situação de finalização do PO.

Quadro 4.3. Critério 3 do Formato de Campo: Finalização do Processo Ofensivo (FPO)

CRITÉRIO DE FORMATO DE CAMPO 3 Finalização do Processo Ofensivo (FPO)		
Consideramos que a equipa finaliza o processo ofensivo quando se concretiza uma das situações seguidamente apresentadas, com um final eficaz ou não. Propomos 8 categorias possíveis para o início do processo ofensivo.		
Catálogo	Código	Descrição
Remate fora	Frfr	O PO finaliza com um remate efectuado por um jogador atacante que sai pela linha de fundo e/ou para fora do terreno de jogo sem atingir o alvo.
Remate dentro	Frd	O PO finaliza com um remate efectuado por um jogador atacante que atinge o alvo (baliza adversária, incluindo os postes e a barra), sem que resulte golo.
Remate contra um adversário	Frad	O PO finaliza com um remate efectuado por um jogador atacante que atinge um adversário.
Remate com obtenção de golo	Fgl	O PO finaliza com a obtenção de um golo a favor, devidamente validade pelo árbitro.
Atingir o ¼ ofensivo do terreno de jogo	Fzof	O PO finaliza quando a bola atinge (por passe ou condução) as zonas 10, 11 e 12 do terreno de jogo, tendo o condutor/receptor da bola sido impedido de dar continuidade ao jogo ofensivo por falta do adversário ou “corte” para fora do terreno de jogo, com a equipa observada mantendo a posse de bola.
Recuperação de bola pelo adversário no ¼ ofensivo da equipa observada.	Fbad	O PO finaliza por recuperação posse bola pelo adversário na zona 10, 11 e 12 da equipa observada.
Recuperação de bola pelo GR adversário.	Fgra	O PO finaliza por recuperação posse de bola pelo GR equipa adversária (excluindo a acção de defesa por um remate dirigido à baliza por esta se tratar de uma conduta Frd).
Final por infracção ou perda de bola no ¼ ofensivo do terreno de jogo	Finf	O PO finaliza por perda da posse de bola (por infracção às leis do jogo da equipa em PO, por um passe errado ou má recepção da equipa em PO com a consequente saída de bola no ¼ ofensivo do terreno de jogo).

Quadro 4.4. Critério 4 do Formato de Campo: Especialização do Terreno de Jogo (ETJ)

CRITÉRIO DE FORMATO DE CAMPO 4 Especialização do Terreno de Jogo		
Com vista ao registo espacial das condutas comportamentais do(s) jogador(es) em cada critério definido, foi seguida a		
		divisão de Silva (2004) e Barreira (2006) em 12 zonas de igual dimensão, a que se atribui a designação de "Campograma". A cada zona corresponde uma categoria diferente, ou seja, um campo de jogo é constituído por 12 unidades categoriais que formam um sistema de categorias E / ME. <i>Sentido do Ataque</i> → "Campograma" da Especialização do terreno de jogo em doze zonas / categorias – Formado a partir de uma divisão longitudinal em três corredores (central, lateral direito e lateral esquerdo), e quatro sectores transversais (defensivo, intermédio-defensivo, intermédio-ofensivo e ofensivo) (Silva, 2004; Barreira, 2006)
Catálogo	Código	Descrição
Zona um	1	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona um do campograma.
Zona dois	2	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona dois do campograma.
Zona três	3	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona três do campograma.
Zona quatro	4	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona quatro do campograma.
Zona cinco	5	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona cinco do campograma.
Zona seis	6	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona seis do campograma.
Zona sete	7	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona sete do campograma.
Zona oito	8	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona oito do campograma.
Zona nove	9	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona nove do campograma.
Zona dez	10	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona dez do campograma.
Zona onze	11	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona onze do campograma.
Zona doze	12	As condutas do(s) jogador(es) em PO ocorrem na zona doze do campograma.

Quadro 4.5. Critério 5 do Formato de Campo: Centro do Jogo (CJ)

CRITÉRIO DE FORMATO DE CAMPO 5 Centro do Jogo (CJ)		
Define-se Centro do Jogo como a zona onde a bola se movimenta num determinado instante (Castelo, 1996), isto é, através do contexto de cooperação e de oposição dos jogadores influentes no jogo (jogadores que podem participar de modo directo na continuidade da acção em curso), na zona do campograma onde se encontra o portador da bola. Tendo por base o número, a zona, e a possível participação dos jogadores da equipa em <i>Processo Ofensivo</i> , e o número, a zona, e a possível participação dos jogadores adversários na zona do campograma em que se encontra o Jap. Distinguímos duas (2) categorias da equipa observada em <i>Processo Ofensivo</i> : 1) portador da bola pressionado; 2) portador da bola sem pressão. Este sistema é exaustivo e mutuamente excludente (E/ME). São propostas duas categorias / seis sub-categorias para a situação momentânea do <i>Centro do Jogo</i> .		
Catálogo	Código	Descrição
Portador pressionado com equipa em inferioridade numérica	Pinf	No Centro do Jogo, o portador da bola está pressionado (adversário em contenção) pelo menos por um adversário, com a equipa observada em inferioridade numérica no Centro do Jogo.
Portador pressionado com equipa em igualdade numérica	Pigu	No Centro do Jogo, o portador da bola está pressionado (adversário em contenção) pelo menos por um adversário, com a equipa observada em igualdade numérica no Centro do Jogo.
Portador pressionado com equipa em superioridade numérica	Psup	No Centro do Jogo, o portador da bola está pressionado (adversário em contenção) pelo menos por um adversário, com a equipa observada em superioridade numérica no Centro do Jogo.
Portador não pressionado com equipa em inferioridade numérica	SPinf	No Centro do Jogo, o portador da bola não está pressionado por nenhum adversário, com a equipa observada em inferioridade numérica no Centro do Jogo.
Portador não pressionado com equipa em igualdade numérica	SPigu	No Centro do Jogo, o portador da bola não está pressionado por nenhum adversário, com a equipa observada em igualdade numérica no Centro do Jogo.
Portador não pressionado com equipa em superioridade numérica	SPsup	No Centro do Jogo, o portador da bola não está pressionado por nenhum adversário, com a equipa observada em superioridade numérica no Centro do Jogo.

4.3.2. PROCEDIMENTOS DE OBSERVAÇÃO

Para cada uma das categorias definimos um código padrão, o qual se diversifica para as unidades categoriais correspondentes, de forma que cada uma dessas unidades possua uma raiz identificativa da categoria ou critério a que pertence.

Todos os jogos foram gravados em vídeo VHS, a partir de emissões realizadas por uma cadeia privada de televisão, e posteriormente transformados em formato de DVD. A transformação e visualização em formato DVD foram feitas através de um leitor-gravador *Targa DR-5300x – DVD Recorder*.

Cada sequência ofensiva foi observada uma vez em velocidade normal, e tantas vezes em *slow motion* quantas fossem necessárias para registar, convenientemente, o fluxo conductural de cada *Processo Ofensivo*.

A forma utilizada para representar os dados observacionais foi a sequencial. Esta forma constou simplesmente no registo dos códigos de cada conduta ou comportamentos concorrentes observados, ordenados na medida em que ocorrem, ou seja, na ordem em que se sucedem ao longo de cada processo ofensivo.

Para isso necessitamos apenas de um lápis e um papel para ir registando numa matriz observacional elaborada para o efeito (ver anexo 2), as sequências conducturais que vão emergindo da observação.

4.3.2.1. EXEMPLO DO REGISTO DE UM PROCESSO OFENSIVO

O registo dos dados observados é realizado de forma sequencial. Baseia-se no registo de códigos de cada conduta ou comportamentos concorrentes observados e ordenados na medida em que ocorrem, ou seja, na

ordem em que ocorrem ao longo de cada *Processo Ofensivo*. Tendo por base o instrumento FC, procede-se à codificação das sequências conductuais que vão emergindo do processo de observação, registando-se na matriz observacional.

É fundamental referir que a codificação dos comportamentos individuais e colectivos da equipa em *Processo Ofensivo*, tendo por base o contexto de cooperação-oposição, é o passo imediatamente anterior à utilização de um software específico seleccionado para o presente estudo, isto é, o programa *SDIS-GSEQ* de Bakeman e Quera (1996). Assim, todo o processo de registo dos dados terá por base a linguagem do referido programa.

Neste sentido, de seguida será explicitado o processo de registo de uma sequência em *Processo Ofensivo*, de forma faseada para que todos os aspectos sejam claros.

É também fundamental informar sobre a forma de sinalizar o registo da observação, que corresponde à linguagem do programa *SDIS-GSEQ*:

- Após o registo de uma conduta será utilizado um ponto final (.) como a passagem para a conduta seguinte da mesma sequência.
- Para definir o final de uma sequência será utilizado um ponto e vírgula (;).
- Para definir o final de uma sequência em *Processo Ofensivo* e também do registo de uma sessão de observação será utilizado o sinal (/).
- Cada sequência recolhida diz respeito a uma sequência em *Processo Ofensivo*, já que uma nova sequência implica a passagem para a linha seguinte.

Para a exemplificação de um registo, foi utilizada uma sequência de conduta em *Processo Ofensivo*, relativa ao jogo da 3ª jornada do campeonato inglês de Futebol da época 2004-2005, que opôs o *Crystal Palace* e o *Chelsea FC*, sendo a Equipa Observada (EObs) o *Chelsea FC*.

Considera-se o *Início do Processo Ofensivo (IPO)* quando acontece uma recuperação da posse de bola pela EObs. É assim necessário que sejam cumpridos os requisitos do critério 1 do instrumento *FC*. Depois de ser confirmado o *Início do Processo Ofensivo* e, por conseguinte, o processo de registo, observa-se a conduta pela qual se deu a saída após recuperação de bola e a zona onde aconteceu. Para o registo utilizam-se os códigos inerentes ao catálogo do critério 1 do instrumento elaborado.

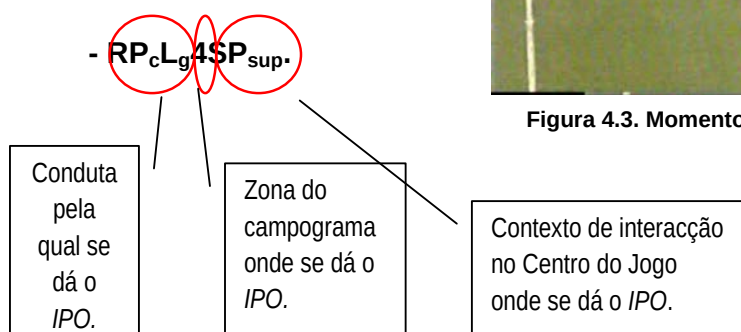
Início do Processo Ofensivo (IPO):

Relembrando o que foi dito anteriormente, o *IPO* acontece quando se verifica uma recuperação da bola, de forma directa ou indirecta, e o portador: 1) realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; 2) executa um passe positivo (permite manter a posse de bola); e 3) realiza um remate (finalização).

Passando a um exemplo concreto, de uma forma directa (manutenção da fase dinâmica do jogo, ou seja, a bola é recuperada permanecendo dentro do espaço de jogo regulamentar, não sendo cometidas infracções às leis do jogo - contra ou a favor), o *Processo Ofensivo* inicia-se, neste caso, com um Passe curto do jogador da EObs, em largura, na zona 4 do campograma, num contexto de interacção no centro do jogo sem pressão e em superioridade numérica.



Figura 4.3. Momento de Recuperação da Posse de bola e IPO



De seguida, são registados os códigos que informam sobre as condições relativas ao *Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)*.

Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO):

Relembramos que o *DPO* acontece quando um jogador e companheiros da mesma equipa (colectivo) realizam um conjunto de intervenções motoras que permitem manter a posse da bola, estando em disposição de dar continuidade ao *Processo Ofensivo*, na tentativa: 1) conservar a bola; 2) progredir com a bola para a baliza adversária; e 3) desequilibrar a defesa adversária e tentar marcar golo (Bayer, 1994).

Neste exemplo, o jogador da EObs executa um Passe curto, em largura, na zona 4 do campograma, pressionado e em superioridade numérica no centro do jogo.

- $RP_{cLg4SP_{sup}} DP_{cLg4P_{sup}}$

Posteriormente, o jogador da EObs em posse da bola realiza um

Passe médio em profundidade, sem variação do corredor de jogo, a partir da zona 4 do campograma, num contexto de pressão e em igualdade numérica no centro do jogo.



Figura 4.4. Desenvolvimento do Processo Ofensivo



Figura 4.5. Desenvolvimento do Processo Ofensivo

- $RP_{cLg4SP_{sup}} DP_{cLg4P_{sup}} DP_{mPrSv4P_{igu}}$

Posteriormente o *DPO* dá-se por acção individual (neste caso o portador, por condução, mantém a posse da bola ganhando posição no terreno de jogo), a partir da zona 7 do campograma, num contexto de não pressão e em superioridade numérica.



Figura 4.6. Desenvolvimento do Processo Ofensivo

- $RP_{cLg}4SP_{sup} \cdot DP_{cLg}4P_{sup} \cdot DP_{mPrSv}4SP_{igu} \cdot Da_i7SP_{sup}$

Finalização do Processo Ofensivo (FPO):

Codificamos, por último, a forma como é finalizado o *Processo Ofensivo* que, segundo a proposta metodológica, é considerada com eficácia ou sem eficácia, de acordo com os critérios definidos. Nesta etapa não é registado o critério *Centro do Jogo*, sendo apenas registada a conduta e a zona onde esta ocorre. Relembramos que a equipa finaliza o *Processo Ofensivo* quando se concretiza uma das situações seguidamente apresentadas:

- Remate fora.
 - Remate dentro.
 - Remate contra um adversário.
 - Remate com obtenção de golo.
 - Atingir o $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo.
 - Recuperação de bola pelo adversário no $\frac{1}{4}$ ofensivo da equipa observada.
 - Recuperação de bola pelo GR adversário.
 - Final por infracção ou perda de bola no $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo.
- }

COM
EFICÁCIA
- }

SEM
EFICÁCIA

Neste exemplo em concreto, o *Processo Ofensivo* é finalizado através da conduta remate contra um adversário (Fr_{ad}).

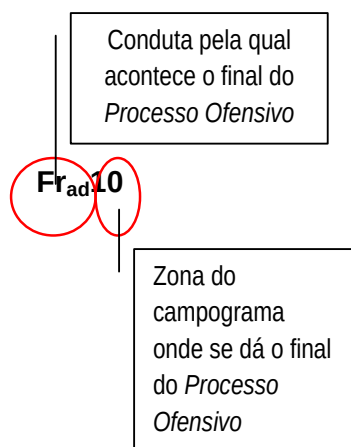


Figura 4.7. Finalização do Processo Ofensivo

A sequência do *Processo Ofensivo* registado foi:

$RP_{cLg}4SP_{sup} \cdot DP_{cLg}4P_{sup} \cdot DP_{mPrS}4SP_{igu} \cdot Da_i7SP_{sup} \cdot Fr_{ad}10/$

É portanto uma sequência com eficácia pois termina com remate.

Todas as opções e critérios adoptados no decurso dos processos de construção do instrumento, de observação e de registo das sequências em *Processo Ofensivo* realizaram-se no sentido de que o resultado da recolha dos dados amostrais surgisse sob a forma da linguagem *SDIS-GSEQ* de Bakeman e Quera (1996). Assim, depois de uma análise da qualidade dos dados podemos submetê-los a uma *análise sequencial*, utilizando a técnica de *retardos* ou de *transições* (*Lag method*).

4.3.3. PROCEDIMENTOS DE INTERPRETAÇÃO

4.3.3.1. QUALIDADE DOS DADOS

É de suma importância que os procedimentos de medida se mantenham com elevada estabilidade tanto numa comprovação de concordância intra-observador, como numa comprovação de concordância inter-observadores.

A estratégia adoptada na recolha de dados foi de tipo contínuo do fluxo comportamental, o que nesta investigação diz respeito ao processo ofensivo de uma equipa de Futebol. Além disso, e para que ficasse assegurado o máximo de homogeneidade intra-sessional, decidimos não proceder ao registo de fases de jogo em que se tivesse alterado o estado inicial de equilíbrio numérico provocado, por exemplo, pela lesão ou expulsão de um jogador. Neste caso, partimos do princípio que a realização de substituições não afecta o normal desenvolvimento do jogo.

Para assegurar a constância inter-sessional adoptamos os seguintes critérios:

- Todos os jogos fazem parte da mesma competição (Liga Inglesa).

Para que fosse possível manter a constância intra e inter-sessional, optámos ainda por excluir todo e qualquer processo ofensivo onde se visse alterado o fluxo normal dos acontecimentos em virtude de uma incapacidade de observação fruto de uma impossibilidade de registo de uma qualquer conduta devido, por exemplo, a problemas de ordem técnica.

Assim, depois de uma série de sessões de observação de carácter exploratório que serviram, por um lado, para testar o próprio sistema de observação, e por outro, como momentos de treino do próprio observador, realizamos a análise de qualidade de dados através da concordância intra-observador, por intermédio do *índice de fiabilidade de kappa*. Para a

concretização desta tarefa, procedeu-se ao registo de uma parte das sequências conductuais de todas as sessões de observação, da equipa da amostra, o que corresponde a um total de 360 das 1094 sequências de conduta do *Processo Ofensivo* observadas, com duas semanas de intervalo, recorrendo ao programa *SDIS-GSEQ* de Bakeman e Quera (1996) e à sua função *Calcular Kappa*.

O índice de fiabilidade de *Kappa* preconiza que para se verificar concordância no registo dos dados, o valor de *Kappa* para todos os critérios deve ser superior a 0,75 (Bakeman e Gottman, 1989). Deste modo, quanto mais próximo o valor de *Kappa* for de 1, maior o grau de concordância intra-observador.

Quadro 4.6. Análise da qualidade de dados: resultados da fiabilidade para cada um dos critérios de FC

Crítérios de Formato de Campo	<i>Kappa de Cohen</i>	Índice concordância Intra-observador
<i>Início do Processo Ofensivo (IPO)</i>	0,9464	98,44%
<i>Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)</i>	0,9766	98,04%
<i>Finalização do Processo Ofensivo (FPO)</i>	0,9631	98,93%
<i>Espacialização do Terreno de Jogo (ETJ)</i>	0,9768	97,90%
<i>Centro do Jogo (CJ)</i>	0,9580	96,79%

Da análise da qualidade dos dados, verificamos que todos os critérios possuem um valor de *Kappa* superior a 0,9, como mostra o Quadro 4.6. Os resultados traduzem uma elevada estabilidade entre observações, isto é, garantem a qualidade dos dados recolhidos.

De salientar que o critério com o valor de *Kappa* mais baixo corresponde ao *Início do Processo Ofensivo*, logo seguido do *Centro do Jogo*. O Índice de concordância Intra-observador mais baixo é o *Centro do Jogo*, o que vem ao encontro do que era esperado, dada a dificuldade e a subjectividade que acarreta ao nível da interpretação da situação momentânea do jogo, e ainda pelo facto da imagem televisiva impossibilitar a observação de aspectos importantes e relevantes.

4.4. AMOSTRA

A delimitação das possíveis situações de observação a partir das quais serão recolhidos os dados deste estudo é um factor fundamental. Por isso, o passo seguinte consiste na definição de um conjunto de critérios conducentes à selecção da possível amostra, uma vez que em virtude do carácter da investigação, apenas no final da recolha dos dados é que será possível aferir a amostra real utilizada.

Pretende obter-se um conjunto de dados que caracterizam a equipa observada relativamente aos padrões de conduta em *Processo Ofensivo*, capazes de convergir para informações conclusivas à relação entre a eficácia e a forma de realização desta combinação de condutas de jogo que consubstanciam o *Processo Ofensivo*, e ainda, capazes de caracterizar objectivamente a temática em questão.

4.4.1. JUSTIFICAÇÃO DA ELEIÇÃO DA AMOSTRA

As competições das ligas de alto nível são acontecimentos privilegiados para realizar a observação e análise do comportamento de jogadores e equipas. Por isso, escolhemos para universo de estudo a equipa do *Chelsea FC*, campeã nacional de Inglaterra na época de 2004-2005.

Os jogos codificados dizem respeito a diferentes momentos da época desportiva, mais concretamente, a jogos no início do campeonato, meio do campeonato e parte final do campeonato.

4.4.2. AMOSTRA OBSERVACIONAL

Foram codificados dezoito (18) jogos, todos eles incluídos na Liga Inglesa (*Premier League*), época 2004-2005. Os dezoito jogos foram convertidos em tantas outras observações, tendo a equipa do *Chelsea FC* como equipa observada (quer nos jogos em casa quer nos jogos fora). Portanto, sempre que fizermos referência a um dos jogos analisados, a equipa do *Chelsea FC* é considerada a equipa observada (unidade de observação), enquanto a outra será a equipa adversária.

Quadro 4.7. Amostra Observacional

Sessão de Observação	Jogo	Jornada (data)	Resultado final
1	<i>Chelsea FC</i> x <i>Manchester United</i>	1ª Jorn. (15-08-2004)	1 - 0
2	<i>Crystal Palace</i> x <i>Chelsea FC</i>	3ª Jorn. (24-08-2004)	0 - 2
3	<i>Aston Villa</i> x <i>Chelsea FC</i>	5ª Jorn. (11-09-2004)	0 - 0
4	<i>Manchester City</i> x <i>Chelsea FC</i>	9ª Jorn. (16-10-2004)	1 - 0
5	<i>Chelsea FC</i> x <i>Blackburn Rovers</i>	10ª Jorn. (23-10-2004)	4 - 0
6	<i>Chelsea FC</i> x <i>Everton</i>	12ª Jorn. (06-11-2004)	1 - 0
7	<i>Fulham</i> x <i>Chelsea FC</i>	13ª Jorn. (13-11-2004)	1 - 4

8	<i>Chelsea FC x Bolton</i>	14ª Jorn. (20-11-2004)	2 - 2
9	<i>Charlton x Chelsea FC</i>	15ª Jorn. (27-11-2004)	0 - 4
10	<i>Chelsea FC x Newcastle</i>	16ª Jorn. (04-12-2004)	4 - 0
11	<i>Arsenal x Chelsea FC</i>	17ª Jorn. (12-12-2004)	2 - 2
12	<i>Liverpool x Chelsea FC</i>	21ª Jorn. (01-01-2005)	0 - 1
13	<i>Chelsea FC x Middlesbrough</i>	22ª Jorn. (04-01-2005)	2 - 0
14	<i>Tottenham x Chelsea FC</i>	23ª Jorn. (15-01-2005)	0 - 2
15	<i>Chelsea FC x Portsmouth</i>	24ª Jorn. (22-01-2005)	3 - 0
16	<i>Blackburn Rovers x Chelsea FC</i>	25ª Jorn. (02-02-2005)	0 - 1
17	<i>Chelsea FC x Crystal Palace</i>	30ª Jorn. (19-03-2005)	4 - 1
18	<i>Chelsea FC x Arsenal</i>	34ª Jorn. (20-04-2005)	0 - 0

4.4.2.1. SELECÇÃO DA AMOSTRA OBSERVACIONAL

As decisões relativas à amostra observacional devem ser entendidas com base em dois níveis amostrais: inter-sessional e intra-sessional, a partir do qual se tomaram uma série de medidas.

O nível amostral inter-sessional corresponde a decisões relativas ao período de observação, à periodicidade das sessões de observação, e aos critérios de início e final de cada sessão.

O nível amostral intra-sessional refere-se aos procedimentos de registo da informação dentro de cada sessão de observação.

- NÍVEL AMOSTRAL INTER-SESSIONAL

As decisões relativas ao nível amostral inter-sessional foram estabelecidas com base nos seguintes objectivos:

- Selecção de uma equipa de rendimento superior, sobre as quais serão realizadas as sessões de observação, em diferentes momentos do campeonato, mais precisamente, início, meio e final do campeonato, num total de dezoito (18) jogos (nove em casa e nove fora).
- Recolha de dados amostrais (sequências de conduta em *Processo Ofensivo*) da equipa seleccionada, que possibilitem a concretização dos objectivos propostos.

O nível amostral inter-sessional estabeleceu-se a partir das seguintes decisões:

- **Período de observação:** diferentes momentos da época 2004-2005.
- **Número de sessões:** dezoito (18).
- **Critério de início e fim de sessão:** tempo que vai desde o sinal dado pelo árbitro para início e final das duas partes que compõem o jogo. Também quando uma das equipas intervenientes no jogo fica em inferioridade numérica

permanente, ou seja, por motivo disciplinar (expulsão) ou lesão de um jogador sem que mais substituições possam ser efectuadas, não mais períodos de observação serão utilizados desse jogo.

No nosso estudo, o critério utilizado na recolha das sequências de conduta em *Processo Ofensivo* vai de encontro aos de Caldeira (2001) e Silva (2004), optando por se pré-determinar um número de jogos a observar e, a partir desses, obter as sequências, independentemente do número total que se possa obter do conjunto de jogos pré-determinados.

- NÍVEL AMOSTRAL INTRA-SESSIONAL

As decisões a nível amostral intra-sessional referem-se aos procedimentos de registo da informação relativa ao que é relevante recolher no presente estudo.

É realizado um registo contínuo da sessão, mas onde apenas é registada a informação relevante que se adequa aos objectivos do estudo. Assim, apenas são registadas as sequências de conduta em *Processo Ofensivo*, seguindo o que entendemos por *Processo Ofensivo* (delimitada e definida pelos critérios do instrumento SC-FC), e em que foi possível observar a totalidade das condutas que a compõem.

O nível da amostra intra-sessional, que se refere à informação registada dentro de cada sessão, estabeleceu-se a partir:

- **Registo da sessão:** apenas registamos a informação relevante da sessão de acordo com os objectivos propostos para o nosso estudo. Desta forma, duas sessões podem fornecer um número bastante distinto de sequências de conduta em *Processo Ofensivo*. Assim, procedemos exclusivamente ao registo dos processos ofensivos em que foi possível observar a totalidade de condutas que a compõem. Todas as sequências que, por qualquer razão, não permitam a completa observação das suas condutas,

tornando imperceptível ou incompleto o seu registo, são eliminadas, não sendo contabilizadas para o registo final do número de sequências observadas.

- **Amostra de multieventos:** registamos as condutas que nos interessam, das quais resultará uma lista de configurações (unidade básica no registo de FC), e que consiste no encadeamento de códigos correspondentes a condutas simultâneas ou concorrentes.

4.5. ANÁLISE DOS DADOS

4.5.1. A ANÁLISE SEQUENCIAL

As técnicas sequenciais são utilizadas para resolver problemas de ordenação de condutas no tempo, o que por sua vez, pode ajudar a compreender como a conduta se produz momento a momento ou dar uma explicação causal para a sua ordenação. No nosso caso, utilizaremos o termo “sequencial” para referir fenómenos, condutas ou comportamentos (eventos) de relativa temporalidade que vão surgindo no decorrer de um jogo de Futebol, como resultado da interação entre jogadores da mesma equipa (relação de cooperação) e/ou entre jogadores da equipa adversária (relação de oposição).

Os estudos que têm presente a sequencialidade aproximam-nos de uma forma mais pertinente à compreensão diacrónica geral ou mais particular do jogo, contribuindo para melhorar a sua descrição. Esta técnica permite estimar acontecimentos do jogo que se produzem, com maior probabilidade, para além da sorte ou acaso, ou se repetem com uma certa frequência, ou ainda como certas condutas são excitatórias ou inibitórias com respeito a outras que as antecedem ou sucedem.

O termo *Análise Sequencial* faz referência a um conjunto de técnicas cuja finalidade é evidenciar as relações, associações ou dependências sequenciais entre unidades de conduta obtidas diacronicamente.

A *Análise Sequencial* consiste em averiguar como mudam as probabilidades de certas condutas em função da ocorrência prévia de outras. Procura-se assim a comprovação de uma ordem sequencial, ou seja, a estabilidade na sucessão de sequências acima das probabilidades que são outorgadas pelo mero acaso (Anguera, 1992:192).

Das duas abordagens possíveis para a análise sequencial - a **modelização** e a **descrição** – tal como nos estudos de Silva (2004) e Barreira (2006), utilizar-se-á nesta investigação a segunda. Na **descrição**, o investigador carece de um modelo substantivo para as sequências que

observa, e trata de descobrir as regularidades que existem nas mesmas, sendo esta, uma forma de proceder de carácter indutivo (Anguera et. al., 2000). No âmbito da descrição, a técnica de **retardos**⁸ ou de transições (*lag method*) ocupa o lugar preferencial.

De acordo com Anguera (1983 in Silva, 2004:84), a técnica de *retardos* “... facilita, senão a identificação directa e exacta de padrões de ocorrência entre condutas, uma aproximação a ela, para além disso supõe [uma] vantagem com respeito aos métodos markovianos, já que: a) permite a obtenção de medidas de contingência entre condutas afastadas na ordem (eventos sequenciais) ou no tempo (duração); b) possibilita a obtenção de medidas directas de ciclicidade para uma única conduta (autocontingencial) ou relações de fase entre várias (contingência cruzada).”. Este método baseia-se na eleição de uma determinada conduta como Conduta Critério (CC) a partir da qual se contabiliza as vezes ou tempo em que uma determinada Conduta Objecto (CO) segue a CC no lugar de ordem seguinte, o qual supõe o primeiro retardo, e assim sucessivamente até se chegar ao *retardo máximo* (“*max lag*”) que nos marca o fim do padrão de conduta para efeitos interpretativos.

Esta é uma técnica utilizada na análise sequencial para cujo cálculo, a partir de uma conduta considerada por hipótese como possível iniciadora ou desencadeadora das que se seguem (a conduta critério), pretende detectar a existência de padrões de conduta, ou configurações estáveis de comportamento por cima das probabilidades de ocorrência de certas condutas em função da ocorrência prévia de outras (Barreira, 2006).



Figura 4.8: Análise sequencial pela técnica de retardos ou de transições

⁸ **Retardo** é o número de ordem que ocupa cada conduta registada a partir de cada ocorrência da conduta critério.

É deste modo possível aceder a um cálculo do tipo probabilístico, onde um determinado evento conductural ou comportamental de uma sequência de eventos conducturais, é dependente tanto do evento inicial (conduta critério) como dos eventos anteriores, procurando-se assim uma probabilidade nas transições entre os diferentes acontecimentos do jogo.

Deste modo, procura-se identificar as transições conducturais que resultam da interacção das equipas em jogo, que pode ser realizado com base em dois sentidos:

- **sentido retrospectivo**: analisam-se os *retardos negativos* (-1, -2, -3...), ou seja, condutas que aparecem até chegar a conduta critério.

- **sentido prospectivo**: analisam-se os *retardos positivos* (+1, +2, +3...), ou seja, condutas que surgem a partir da conduta critério.

De salientar que existem condutas ou categorias que apenas podem ser analisadas desde um ponto de vista prospectivo ou retrospectivo, enquanto outras, devido à sua aplicação no *continuum* do jogo permitem uma dupla análise a partir dos dois sentidos (Silva, 2004), como especifica para o presente estudo o Quadro 4.8.

Para definir qual o *retardo máximo* do padrão de conduta, existe uma série de regras interpretativas de carácter convencional que facilita a adopção da forma definitiva de padrão:

1. Um padrão de conduta termina de forma natural quando não há mais *retardos excitatórios*. Neste estudo, o padrão conductural nunca excederá o *retardo* 5, tanto retrospectiva como prospectivamente, pois este foi convencionalizado como *retardo* máximo.
2. Um padrão de conduta em que há dois *retardos* consecutivos vazios (sem condutas excitatórias) termina em consequência destes.
3. Quando num padrão de conduta há dois *retardos* consecutivos com várias condutas excitatórias, o primeiro deles denomina-se “*max lag*”, e considera-se o último retardo interpretativo do padrão de conduta.

4.5.2. PROCESSAMENTO DOS DADOS

Todos os dados recolhidos das sessões de observação foram introduzidos no programa *SDIS-GSEQ* para *Windows* (versão 4.1.2), resultando daí um ficheiro *SDS*. Através das funções do programa «*verificar sintaxis solamente*» e «*compilar arquivo SDS*», foram verificados possíveis erros no processo de digitalização dos dados. Através da última função referida, foi criado um ficheiro *MDS*, a partir do qual se realiza a análise sequencial, pela técnica de *retardos* ou de *transições (lag method)*, utilizando para tal as condutas critério que se afiguravam necessárias para o estudo. Neste sentido, foi elaborado o Quadro 4.8. onde são definidas as condutas critério e as objecto, nos sentidos retrospectivo, prospectivo e retrospectivo-prospectivo.

Na presente investigação, a determinação da excitatoriedade das transições entre as diferentes condutas consideradas como critério e objecto teve lugar considerando o padrão sequencial até ao limite 5, ou seja, pedindo-se *retardos* de -5 a +5.

Foram seguidos alguns preceitos para o processo de determinação da excitatoriedade e da relação entre as CC e as CO:

- As cadeias de *retardo* serão tão longas quanto maior for a existência de continuidade excitatória entre as CC e as CO, nunca excedendo os 5 *retardos*, quer retrospectiva como prospectivamente.
- Só foram consideradas as transições cujo valor de *z* fosse igual ou superior a 1,96, pois este é o que representa uma maior probabilidade de transição que o esperado pelo mero conceito de sorte ou acaso, existindo assim uma dependência excitatória ou positiva. Se o valor é menor que 1,96, a dependência torna-se inibitória ou negativa (Barreira, 2006:121).
- Quando num *retardo* existem duas ou mais condutas excitadas, considera-se como primária aquela cuja diferença entre a probabilidade condicional e incondicional for superior. A partir deste carácter de primariedade

pode-se ordenar os diferentes padrões de conduta obtidos, em ordem da maior para a menor força de coesão entre os diferentes *retardos* (Barreira, 2006:121).

Quadro 4.8. Sentido retrospectivo, prospectivo e retrospectivo-prospectivo utilizado para realizar a análise sequencial de retardos, tendo como condutas critério o catálogo de condutas que fazem parte das três fases do processo ofensivo

Condutas critério	Condutas Objecto		
	Análise sequencial prospectiva	Análise sequencial retrospectiva	Análise sequencial prospectiva-retrospectiva
Condutas de Início Início do Processo Ofensivo (IPO): PS, Rind, Rgr, Rdir, RPcPr, RPcLg, RPmPrSv, RPmPrCv, RPmatrs, RPmLgCv, RPlnPrSv, RPlnPrCv, RPlnatrs e RPlnLgCv	Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO): Dai, DPcPr, DPcLg, DPmPrSv, DPmPrCv, DPmatrs, DPmLgCv, DPlnPrSv, DPlnPrCv, DPlnatrs, DPlnLgCv e Dcrz Finalização do Processo Ofensivo (FPO): Frf, Frd, Frad, Fgl, Fzof, Fbad, Fgra e Finf Espacialização: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 e 12 Centro do Jogo (CJ): Pinf, Pigu, Psup, SPinf, SPigu e SPsup		
Condutas de Desenvolvimento Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO): Dai, DPcPr, DPcLg, DPmPrSv, DPmPrCv, DPmatrs, DPmLgCv, DPlnPrSv, DPlnPrCv, DPlnatrs, DPlnLgCv e Dcrz			Início do Processo Ofensivo (IPO): PS, Rind, Rgr, Rdir, RPcPr, RPcLg, RPmPrSv, RPmPrCv, RPmatrs, RPmLgCv, RPlnPrSv, RPlnPrCv, RPlnatrs e RPlnLgCv Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO): Dai, DPcPr, DPcLg, DPmPrSv, DPmPrCv, DPmatrs, DPmLgCv, DPlnPrSv, DPlnPrCv, DPlnatrs, DPlnLgCv e Dcrz

			Finalização do Processo Ofensivo (FPO): Frf, Frd, Frad, Fgl, Fzof, Fbad, Fgra e Finf Espacialização: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 e 12 Centro do Jogo (CJ): Pinf, Pigu, Psup, SPinf, SPigu e SPsup
Condutas de Final Finalização do Processo Ofensivo (FPO): Frf, Frd, Frad, Fgl, Fzof, Fbad, Fgra e Finf		Início do Processo Ofensivo (IPO): PS, Rind, Rgr, Rdir, RPcPr, RPcLg, RpmPrSv, RpmPrCv, Rpmatrs, RpmLgCv, RPlnPrSv, RPlnPrCv, RPlnatrs e RPlnLgCv Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO): Dai, DPcPr, DPcLg, DPmPrSv, DPmPrCv, DPmatrs, DPmLgCv, DPlnPrSv, DPlnPrCv, DPlnatrs, DPlnLgCv e Dcrz Espacialização: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 e 12 Centro do Jogo (CJ): Pinf, Pigu, Psup, SPinf, SPigu e SPsup	

Apresentação e Discussão dos Resultados

Capítulo 5

5. Apresentação e Discussão dos Resultados

Este capítulo consta de duas partes. A primeira tem como finalidade realizar uma análise descritiva das sessões codificadas, empregando algumas medidas básicas como a frequência absoluta e relativa. Numa segunda parte tomaremos medidas de sequencialidade para a análise de transições do fluxo conductural ao longo do processo ofensivo mediante a técnica analítica de retardos, que permitirá conhecer a probabilidade de ocorrência de determinadas condutas, em função da ocorrência prévia de outras.

Neste estudo abordámos as sequências em função da sua eficácia ofensiva, isto é, as terminadas com remate, com ou sem obtenção de golo, e as que terminaram sem remate.

Para o efeito foram consideradas as sequências durante as quais não se verificaram quaisquer interrupções, desde o primeiro momento da posse do *Chelsea FC* até à finalização ou perda de bola no $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo. Procuramos identificar uma coerência interna nas variáveis que se supõe traduzirem a organização do jogo, ou mais concretamente, perceber como é que estas variáveis se associam entre si de modo a discriminarem as sequências ofensivas concluídas com e sem remate.

5.1. ANÁLISE DESCRITIVA

5.1.1. ANÁLISE DESCRITIVA DAS CONDUTAS REGULARES OU COMPORTAMENTAIS

Neste ponto são expostas as frequências absolutas (FA) e as frequências relativas (FR) obtidas para cada uma das categorias ou condutas constituintes do sistema de observação (instrumento *ad hoc*) da totalidade da amostra.

Quadro 5.1. Frequências absolutas (FA) e frequências relativas (FR) obtidas para as variáveis estudadas

Categoria	FA	FR
Ps	9	0,00050
Rind	346	0,01800
Rgr	64	0,00330
Rdir	146	0,00760
RPcpr	159	0,00830
RPclg	135	0,00700
RPmprsv	63	0,00330
RPmprcv	63	0,00330
RPmatrs	22	0,00110
RPmlgcv	62	0,00320
RPInprsv	6	0,00030
RPInprcv	15	0,00080
Rplnatrs	2	0,00010
RPInlgcv	2	0,00010
Dai	957	0,04970
DPcpr	753	0,03910

DPclg	741	0,03850
DPmprsv	422	0,02190
DPmprcv	569	0,02950
DPmatrs	157	0,00810
DPmlgcv	454	0,02360
DPInprsv	151	0,00780
DPInprcv	157	0,00810
Dplnatrs	2	0,00010
DPInlgcv	48	0,00250
Dcrz	189	0,00980
Frf	103	0,00530
Frd	84	0,00440
Frad	62	0,00320
Fgl	37	0,00190
Fzof	192	0,01000
Fbad	400	0,02080
Fgra	84	0,00440
Finf	131	0,00680
1	145	0,00750
2	415	0,02150
3	183	0,00950
4	477	0,02480
5	493	0,02560
6	581	0,03020
7	506	0,02630
8	511	0,02650
9	790	0,04100
10	853	0,04430

11	783	0,04060
12	1050	0,05450
Pinf	652	0,03380
Pigu	2248	0,11670
Psup	192	0,01000
SPinf	154	0,00800
SPigu	510	0,02650
SPsup	1938	0,10060
Totals:	19268	1,000
Número total de multieventos	6787	

Por existir um elevado número de códigos utilizados no presente estudo, a quantidade de informação é ampla, podendo tornar-se dificilmente perceptível, pelo que se optou por uma demonstração com figuras gráficas.

O **Início do Processo Ofensivo (IPO)** dá-se regularmente através de uma *Recuperação Indirecta*. De seguida surgem a *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em profundidade*, a *Recuperação da posse de bola por acção*

individual, e também, com valores similares, a *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em largura*.

O facto do passe curto ser uma acção mais segura que o passe longo, pode explicar esta regularidade

na sua frequência de utilização na fase de mudança da posse de bola, permitindo assim que a equipa consiga sair de uma situação de pressão para uma situação de posse de bola sem perda imediata da mesma.

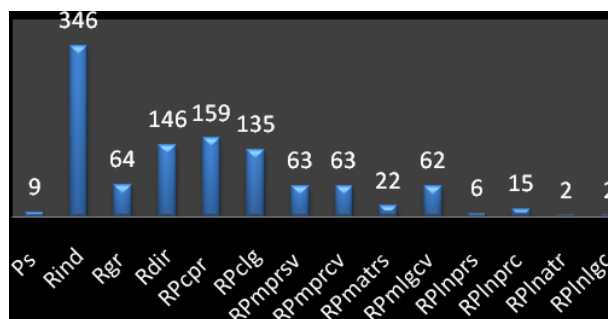


Figura 5.1. Frequência absoluta relativa às condutas de IPO

Pelos dados obtidos, concluímos que 26.8% das recuperações da posse de bola se dão com saída por passe curto, 19.3% com saída por passe médio e apenas 2.4% se dão com saída por passe longo.

Podemos ainda aferir que das três categorias de passe consagrados no

presente estudo (curto, médio e longo), em todos eles os passes em profundidade apresentam supremacia relativamente aos passes em largura ou passes atrasados (28.1% de passes em profundidade e 20.4% de passes em largura ou atrasados).

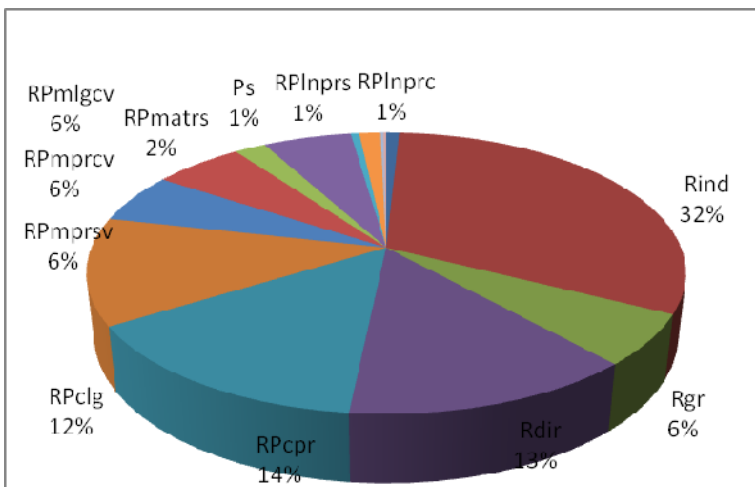


Figura 5.2. Percentagem de ocorrência relativa às condutas de IPO

Quanto ao **Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)**, o *Desenvolvimento por acção individual* é a conduta mais utilizada, isto é, o DPO dá-se maioritariamente quando o portador de bola, por condução ou drible mantém a posse de bola ou ganha posição ou espaço no terreno de jogo.

Estes resultados parecem suportar o que Caldeira (2001), Silva (2004) e Barreira (2006)

concluíram nos seus respectivos estudos, isto é, as acções de drible e condução de bola são condutas excitatórias de situações de continuidade do

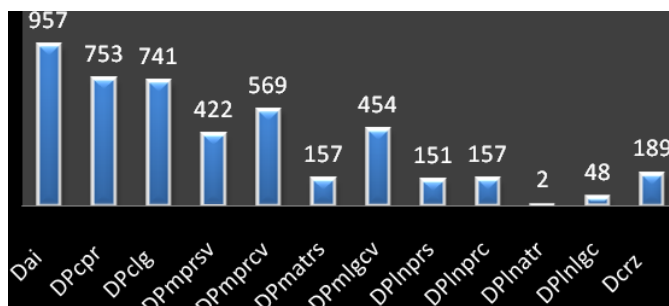


Figura 5.3. Frequência absoluta relativa às condutas de DPO

processo ofensivo, permitindo ultrapassar a linha de pressão do adversário. Estas acções podem ser bastante úteis para conquistar espaço de jogo em termos longitudinais, contribuindo para fazer chegar a bola a zonas próximas da baliza adversária, «rompendo» contextos de interacção menos favoráveis do ponto de vista ofensivo e assim proporcionar situações de pré-finalização e finalização.

A segunda conduta mais utilizada é o *Desenvolvimento por passe curto em profundidade* e *Desenvolvimento por passe curto em largura*. Ao invés, as condutas que menos ocorrem são o *Desenvolvimento por passe longo atrasado (sem variação do corredor de jogo)* e o *Desenvolvimento por passe longo em largura com variação do corredor de jogo*.

Tal como havíamos verificado no *Início do Processo Ofensivo*, o facto do passe curto ser uma acção mais segura que o passe longo, pode explicar a sua maior frequência de utilização no *Desenvolvimento do Processo Ofensivo*, pois tal como refere Garganta (1997), as equipas melhor sucedidas apostam mais frequentemente num estilo de jogo indirecto (corresponde, em média, a 90% das acções de jogo em Futebol, e pode ser subdividido em dois subconjuntos: o jogo em largura e o jogo em profundidade), com um nº superior de passes, de jogadores contactando com a bola e com um *Tempo de Realização do Ataque* mais elevado, recorrendo ao ataque posicional.

O *Chelsea FC* em 38 jogos realizados na *Premier League*, marcou primeiro que o adversário em 28 deles, tendo vencido 27 desses jogos e empatado apenas um. Nesses jogos, o primeiro golo foi obtido em maior escala por dribles e/ou cruzamentos (45%), seguido das fases estáticas do jogo (30%), passes para «as costas» da defesa adversária (15%) e outras formas durante jogo corrido (10%) (Russel, 2005).

Relativamente ao **Final do Processo Ofensivo (FPO)**, a conduta que mais ocorreu no presente estudo foi a *Finalização por recuperação de bola pelo adversário no ¼ ofensivo da equipa observada* (36.6% das condutas de FPO), seguido da conduta

Atingir o ¼ ofensivo do terreno de jogo (17.6% das condutas de FPO), sendo notório que estas duas categorias possuem supremacia relativamente às demais (54.2% das

sequências ofensivas). Este dado permite concluir que a equipa, em fase ofensiva, consegue atingir o sector ofensivo de forma organizada, mas minoritariamente efectua uma acção de remate, seja este enquadrado ou não com a baliza adversária. Concluímos que 73.9% das sequências ofensivas terminaram sem remate à baliza do adversário, e apenas 26.1% terminam com remate. Das sequências ofensivas que terminam com remate, 9.4% representam os remates para fora, 7.7% representam os remates enquadrados com a baliza, 5.7% representam os remates contra um adversário e apenas 3.3% representam os remates com obtenção de golo.

Em comparação com os resultados obtidos por Garganta (1997), verificamos também que nesse estudo existe uma

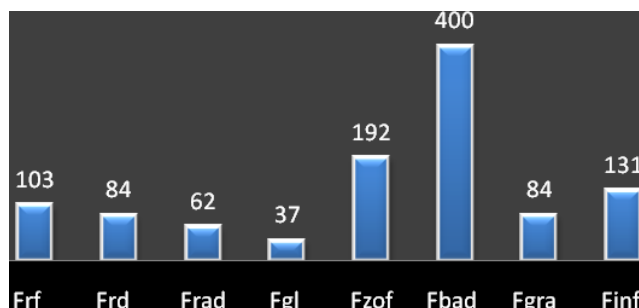


Figura 5.4. Frequência absoluta relativa às condutas de FPO

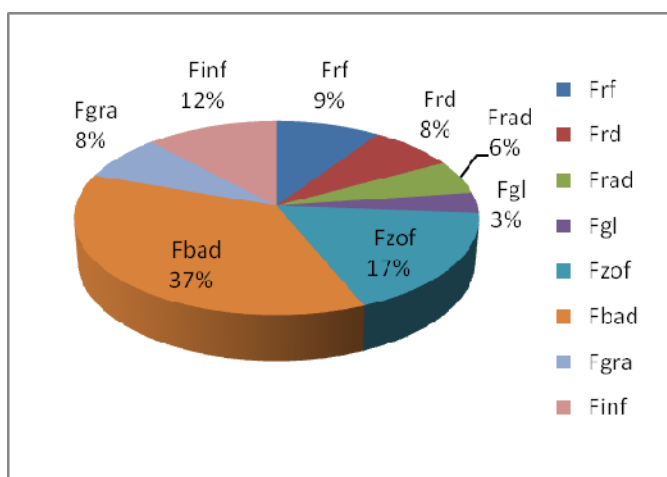


Figura 5.5. Percentagem de ocorrência relativa às condutas de FPO

superioridade de sequências ofensivas concluídas sem remate. Das sequências ofensivas positivas, 57.5% das sequências são concluídas sem remate, e 42.5% das sequências são concluídas com remate, mas onde apenas 4.3% terminam com a obtenção de golo e 17.5% são concluídas com remate enquadrado com a baliza.

Também em consonância com os nossos resultados, Silva (2004) e Barreira (2006) concluíram nos seus respectivos estudos, que o *FPO* culmina habitualmente com uma recuperação de bola por parte da equipa adversária (ou seja, a continuidade do jogo prevalece), e onde 13% das posses de bola terminam com um remate à baliza, e destes, apenas 4.5% atingem a baliza e 0.6% resultam em golo.

5.1.2. ANÁLISE DESCRITIVA DAS CONDUTAS ESTRUTURAIS E CONTEXTUAIS

Relativamente à **Espacialização do terreno de jogo**, verificamos que é a zona lateral esquerda do sector ofensivo (zona 12) a que maior volume de jogo apresenta. De

realçar ainda que são as zonas laterais do sector ofensivo (zonas 10 e 12), seguido da zona lateral do sector intermédio-ofensivo (zona 9) as que mais volume de jogo

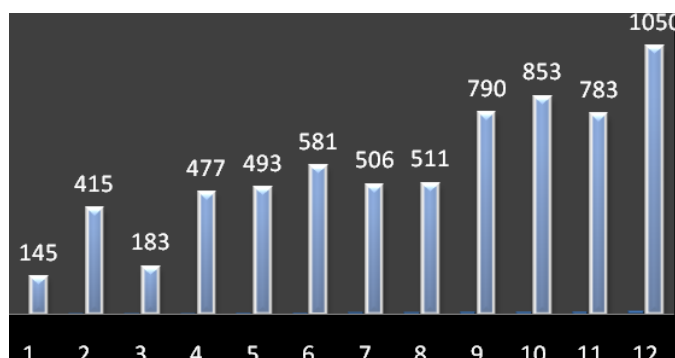


Figura 5.6. Frequência absoluta relativa às condutas de ETJ

apresentam. Nos sectores intermédio-ofensivo e ofensivo, denota-se uma maior supremacia do corredor lateral esquerdo (zonas 9 e 12) relativamente ao

corredor lateral direito. É nas zonas laterais do sector defensivo (zonas 1 e 3) que se produz menor volume de jogo.

Pelos resultados obtidos no presente estudo, verificamos que: 10.9% de volume de jogo ocorre no sector defensivo; 22.9% de volume de jogo ocorre no sector intermédio-defensivo; 26.6% de volume de jogo ocorre no sector intermédio-ofensivo; e 39.6% de volume de jogo ocorre no sector ofensivo.

Este dado induz a ideia que o *Chelsea FC* da época de 2004-05, foi uma equipa com capacidade para «jogar alto», jogar com as suas linhas subidas e com capacidade para realizar uma alta circulação de bola, só assim sendo possível ter maior volume de jogo nas zonas 9, 10, 11 e 12. Atendendo que nestas zonas o adversário tende a aproximar «linhas», tende a encurtar o seu «bloco» defensivo e a reduzir os espaços interiores para se jogar, torna-se necessário garantir a amplitude das acções ofensivas, recorrendo ao passe para fazer circular a bola pelas zonas periféricas do espaço de jogo efectivo e assim contrariar a concentração de jogadores da equipa adversária no corredor central do terreno.

Esta conclusão sugere que o campeão inglês tenha procurado as alas como espaços privilegiados para lançar o seu ataque, nomeadamente para realizar cruzamentos da bola para a retaguarda dos defensores da equipa adversária, isto porque, no estudo levado a cabo por Russel (2005), 45% dos primeiros golos do *Chelsea FC* foram obtidos por dribles e/ou cruzamentos.

Estes resultados parecem estar de acordo com os obtidos por Garganta (1997), em que a maior percentagem de sequências concluídas com remate ocorre quando as equipas utilizam a circulação de bola à periferia. Quando utilizam a circulação de bola no interior do espaço de jogo efectivo, a percentagem de sequências terminadas sem remate é superior, o que atesta a eficácia da circulação de bola à periferia. Nesse mesmo estudo, para ambos os tipos de sequência, *Remate* e *Sem Remate*, a circulação de bola fez-se prevalentemente à periferia do EJE (espaço de jogo efectivo) através de passe (69% e 59% respectivamente).

Também Vieira e Garganta (1996) indagaram a frequência de utilização dos corredores laterais e a variação de corredor em cada ataque, comparando os ataques realizados por dez equipas de alto nível, segundo a sua condição de vencedoras ou derrotadas. Concluíram que as primeiras ganham vantagem, relativamente às segundas, não no que concerne ao número de ataques realizados, mas na superior amplitude das acções ofensivas, dado que apresentam, em média, para além de uma superior frequência de utilização dos corredores laterais, um número mais elevado de variações de corredor para cada ataque.

Relativamente ao **Centro de Jogo**, a conduta que mais se destaca no presente estudo é o contexto *de pressão em igualdade numérica*. No sentido oposto, o contexto que menos ocorreu nos jogos observados é o contexto de *não pressão em inferioridade numérica*.

Tendo em conta a permanente relação de cooperação/oposição do jogo de Futebol, e face à evolução que o jogo de Futebol tem sofrido nos últimos

tempos, vislumbra-se um maior equilíbrio entre as equipas em confronto, existindo cada vez menos espaço para se jogar e menos tempo para se pensar o jogo.

O jogo de Futebol caracteriza-se por uma procura contínua de contextos favoráveis à equipa, isto é, situações de superioridade numérica relativa relativamente ao adversário, quer ofensiva como defensivamente, evitando-se a todo o custo situações de inferioridade numérica (Barreira, 2006). No entanto, fruto do confronto entre duas equipas que buscam um mesmo fim e em que

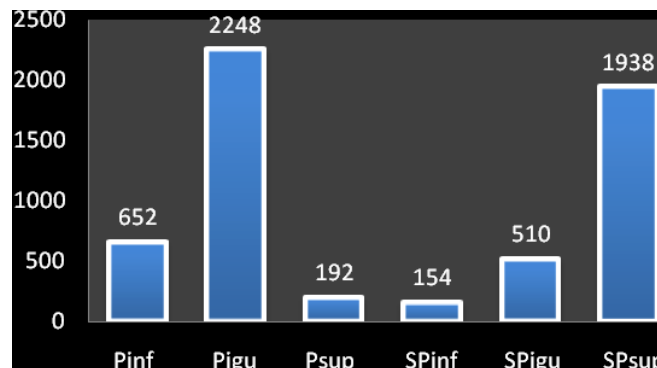


Figura 5.7. Frequência absoluta relativa às condutas de CJ

apenas uma bola permite a sua concretização, isso faz com que esta seja disputada de forma incessante pelos jogadores, não sendo de estranhar que situações de pressão em igualdade numérica sobre o portador da bola se verifiquem diversas vezes.

5.2. ANÁLISE SEQUENCIAL

Este ponto do trabalho consta da apresentação dos padrões de conduta do *Processo Ofensivo*, identificados mediante a utilização da técnica de *retardos*.

A forma de apresentar os resultados consiste em isolar cada conduta critério e agrupar em cada retardo as condutas objecto associadas. Para cada conduta critério e em cada retardo em que se observe um padrão de conduta (e até se atingir o retardo máximo), será possível observar as condutas regulares, bem como a situação relativa aos critérios estruturais e contextuais.

Através da técnica sequencial utilizada, as relações estabelecidas não devem ser entendidas sob um ponto de vista determinista, mas sim através de uma perspectiva probabilística (Pereira, 2005), pois como referem Castellano Paulis & Mendo (2002 cit. por Silva, 2004), este tipo de análise procura identificar a probabilidade de transição entre condutas para além do determinado pela sorte ou acaso. Isto significa que o primeiro evento não é mais do que o antecedente e o segundo o conseqüente, com um determinado grau de probabilidade de transição de carácter associativo, o que não implica qualquer relação linear directa entre dois eventos seguidos no tempo.

5.2.1. PADRÕES DE JOGO ENCONTRADOS PARA AS CONDUTAS DE INÍCIO DO PROCESSO OFENSIVO (IPO)

Conduta Critério: Pontapé de saída

Quadro 5.2. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por pontapé de saída (Ps), tendo como condutas objecto as condutas regulares

(DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Pontapé de saída (Ps)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	DPcpr (4.20)	DPclg (3.81) DPmlgcv (3.95)			
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	5 (10.12)	5 (10.12)	5 (4.52) 6 (2.75)		
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	SPsup (3.95)	SPsup (4.02)	PSup (1.98) SPsup (2.05)		PSup (1.96)

O quadro 5.2. reporta-se à conduta de *Início do Processo Ofensivo* por *Pontapé de saída*.

Por questões regulamentares, é de todo lógico que o IPO por *Pontapé de saída* excite o desenvolvimento por passe curto em profundidade. Obviamente que a zona 5 do terreno de jogo apresenta uma elevada força de coesão.

A equipa do *Chelsea FC* no pontapé de saída recorria frequentemente ao passe curto em largura ou ao passe médio em largura com variação do corredor de jogo, principalmente para o lado esquerdo (zona 6), sem contudo criar situações de pré-finalização ou finalização. Pelos dados obtidos, podemos inferir que pese embora esta conduta possa acontecer com um contexto de interacção de não pressão em superioridade numérica no *Centro do Jogo*, tende a evoluir para situações de pressão sobre o portador de bola, logo com

maior probabilidade de perda de bola, e talvez por aí se possa explicar a inexistência de situações de finalização a partir do pontapé de saída.

Conduta Critério: Recuperação indirecta

Quadro 5.3. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação indirecta (Rind), tendo como condutas objecto as condutas regulares

(DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação Indirecta (Rind)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
<i>Desenvolvimento (DPO)</i> <i>Finalização (FPO)</i>	DPclg (4.28) Dcrz (5.24) Frd (2.13) Fgl (3.09)				
Condutas Estruturais:					
<i>Espacialização (ETJ)</i>	10 (6.06) 12 (5.00)				
Condutas Contextuais					
<i>Centro do Jogo (CJ)</i>	SPsup (3.18)	Pigu (2.74)			

Com base nestes resultados, verificamos que as fases estáticas de jogo, vulgo bolas paradas a favor, têm uma elevada força de coesão com a obtenção de golo ou remates enquadrados com a baliza. Russel (2005) no seu estudo referiu que o *Chelsea FC* obteve no final da época em estudo o 3º maior número de bolas paradas a favor ganhas no 1/3 ofensivo do terreno de jogo. Ainda segundo o mesmo autor (2005), as fases estáticas de jogo eram responsáveis por: i) 30% dos primeiros golos do *Chelsea FC*; e ii) 40% dos golos nas vitórias pela margem mínima (1-0).

Verificamos também que é a partir das zonas ofensivas laterais (zonas 10 e 12) que as fases estáticas proporcionam mais perigo para a baliza adversária, sobretudo a partir de cruzamentos aéreos para a área. Os nossos resultados vêm confirmar os dados obtidos no trabalho de Russel (2005), no

qual o autor concluiu que em 11 jogos que o *Chelsea FC* ganhou pelo resultado de 1-0, o seu único golo foi resultado de: i) dribles e/ou cruzamentos: 50%; ii) bolas paradas a favor: 40%; iii) outras formas: 10%.

Pese embora em diversos estudos os golos de bola parada sejam filtrados e não constem das análises, justificando-se tal opção tendo por base estudos que demonstram que a maior percentagem dos golos é normalmente obtida através das fases dinâmicas do jogo, no estudo levado a cabo por Garganta (1997), verificou-se que a partir dos quartos de final de uma grande competição, as *fases estáticas* contribuíram de uma forma decisiva para a obtenção de golos, o que sugere que à medida que a qualidade das equipas aumenta, o equilíbrio de forças entre equipas torna-se mais evidente, passando as fases estáticas a ser mais determinantes.

Conduta Critério: *Recuperação pelo GR equipa observada*

Quadro 5.4. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação pelo guarda-redes da equipa observada (Rgr), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

<i>Conduta critério</i>	<i>Recuperação pelo guarda-redes da equipa observada (Rgr)</i>				
<i>Análise Prospectiva</i>	R1	R2	R3	R4	R5
<i>Condutas regulares:</i>					
<i>Desenvolvimento (DPO)</i> <i>Finalização (FPO)</i>	DPmprcv (7.16) Dplnprsv (6.95) Dplnprcv (4.05)	Dai (2.21)			
<i>Condutas Estruturais:</i>					
<i>Espacialização (ETJ)</i>	2 (19.27) 3 (2.66)				
<i>Condutas Contextuais</i>					
<i>Centro do Jogo (CJ)</i>	SPsup (10.84)	SPsup (2.65)	PSup (4.93)	SPsup (2.70)	SPsup (2.98)

O quadro 5.4. reporta-se à conduta de *Início do Processo Ofensivo* por intervenção do guarda-redes da equipa do *Chelsea FC*.

Analisando os restantes critérios quanto aos comportamentos de jogo subsequentes, pode ser referido que é o guarda-redes que tende a manter a posse de bola e a dar continuidade ao processo ofensivo. Esta inferência vem confirmar os resultados obtidos por Silva (2004) e Barreira (2006), onde também aí após a recuperação da posse de bola pelo guarda-redes, era ele o responsável pela continuidade do processo ofensivo.

De salientar que quando a conduta de *Início do Processo Ofensivo* por acção do guarda-redes ocorre, a equipa adversária tende a fazer recuar as suas linhas, objectivando a recuperação e a reorganização defensiva, criando um contexto de interacção de grande liberdade de acção para o portador da bola (contexto de *não pressão em superioridade numérica*). Pelos dados podemos inferir que o guarda-redes permanece na posse de bola numa zona recuada do terreno de jogo (zona 2 ou 3), realizando de seguida um passe médio ou longo, ambos em profundidade, para zonas mais ofensivas. Assim sendo, parece ser característica do *Chelsea FC* a opção, não por uma construção apoiada a partir da sua linha defensiva, mas sim uma construção longa a partir do seu guarda-redes, e consequentemente, um menor risco de perda de bola em primeiras fases de construção (a opção de saída por passe curto a partir do GR não parece ser uma característica da equipa).

Esta conduta critério excita também o *Desenvolvimento por acção individual (Dai)*, o que poderá estar relacionado com dois factores: i) o GR assumir o controlo da bola, para assim «ganhar» metros no terreno de jogo (é característica do guarda-redes Petr Cech colocar a bola no solo e só depois «bater» longo); ii) após um passe médio ou longo, tendência para ocorrerem condutas de recepção/controlo e condução de bola por parte do jogador que a recebe.

Os resultados indiciam a inexistência de um padrão eficaz do processo ofensivo visto não existir qualquer tipo de coesão com condutas de finalização, ou seja, após o guarda-redes dar continuidade ao processo ofensivo, observam-se comportamentos variados que não podem ser explicados para além do conceito de acaso.

Conduta Critério: *Recuperação da posse de bola por acção individual*

Quadro 5.5. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação da posse de bola por acção individual (Rdir), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação da posse de bola por acção individual (Rdir)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	Dcrz (2.71) Frf (4.87) Frd (2.86) Fzof (7.17) Fbad (5.71)				
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	10 (2.25) 11 (7.03) 12 (3.24)	11 (3.50)	----	11 (2.82)	
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	Pinf (4.94)	Pinf (2.06)			

Pelos resultados obtidos, verificamos que as acções defensivas que visam a recuperação da bola, e onde presumimos ser o próprio jogador que a realiza a permanecer em sua posse e assim executar a acção de condução e/ou drible, tende a ser mais eficaz do ponto de vista ofensivo quando ocorre em zonas adiantadas do terreno de jogo, induzindo posteriormente situações de cruzamento e finalização, nomeadamente, remates para fora ou remates enquadrados com a baliza.

Estes resultados corroboram os encontrados por Hughes (1990) a partir da análise de 6 finais dos Campeonatos do Mundo, onde concluiu que 51,9% dos golos resultaram de jogadas em que a bola foi conquistada no terço ofensivo, 25,9% no terço intermédio e 22,2% no terço defensivo. Ainda o mesmo autor (1990) mostra que para se marcar um golo a partir da conquista da posse de bola no terço defensivo, uma equipa necessita em média de ganhar 235 posses de bola, ao passo que a partir de bolas conquistadas no

terço ofensivo, apenas necessita de ganhar em média 34 bolas – uma pressão alta eficaz parece ser indutora de eficácia ofensiva.

Também Garganta et al. (1995) obtiveram resultados semelhantes com base na análise de 104 sequências ofensivas concluídas com golo realizadas por cinco das melhores equipas europeias, onde as equipas observadas ganharam, em média, 45% das bolas no terço ofensivo, 26% no terço intermédio e 29% no terço defensivo, o que vem sustentar os resultados por nós obtidos.

Estes dados sugerem ainda que a opção de saída por acção individual em que o jogador do *Chelsea FC*, após «roubo» ou intercepção de bola assume controlo da mesma iniciando ele próprio o *desenvolvimento do processo ofensivo*, tende a ocorrer nos sectores mais ofensivos do terreno de jogo, ao passo que em zonas mais recuadas do terreno de jogo a opção pareça recair noutro tipo de condutas.

Isto parece-nos de todo lógico, pois nas zonas mais recuadas do terreno de jogo a segurança se deve sobrepor ao risco. Tal como concluiu Caldeira (2001), o drible é uma conduta excitatória de eventos de perda de bola, faltas, intervenções do adversário e novos duelos, o que significa que as condutas de acção individual abrangem situações de risco para a organização defensiva da equipa em posse de bola.

Para reforçar ainda o factor de risco que se associa às condutas de acção individual, os nossos resultados demonstram que imediatamente a seguir à recuperação de bola com saída por acção individual, se verificam situações de *pressão em igualdade numérica*, e portanto, aumento da probabilidade de perda de bola.

Assim, pensamos que em zonas defensivas se deve evitar o drible, pois o risco é elevado e pode criar ao adversário uma ocasião de golo inesperada, ao passo que, em zonas adiantadas do terreno de jogo, e fruto dos desequilíbrios que as acções de condução e/ou drible podem provocar no equilíbrio defensivo do adversário, essa parece ser uma solução eficaz do ponto de vista ofensivo.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em profundidade*

Quadro 5.6. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto na profundidade (RPCpr), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em profundidade (RPCpr)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	Dai (3.81) DPclg (2.08) DPmprsv (3.36)				
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	1 (2.11) 4 (3.41) 8 (3.02)	7 (3.69)	4 (2.38) 5 (1.98)		
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	Pigu (3.33) Psup (2.06)				

Apesar do padrão de conduta ser bastante curto, podemos referir que após a saída por *passe curto em profundidade*, a bola fica em posse de um jogador da equipa do *Chelsea FC*.

Pese embora o passe curto seja um tipo de passe de maior probabilidade de sucesso dada a proximidade do colega de equipa, na recuperação da posse de bola isso pode ser indutor de contextos desfavoráveis ao portador de bola, já que a bola se mantém na zona de pressão. Nos resultados obtidos, imediatamente a seguir ao passe curto verificam-se situações de pressão sobre o portador, o que por si só já origina dificuldades na manutenção de posse de bola logo após o ganho. Consideramos assim os passes de «1ª estação» (passes dentro da mesma zona do *campograma*) indutores de pressão por parte do adversário.

Contudo, e isto é o que nos parece mais importante, a saída por passe curto em profundidade é logo seguida de uma acção de jogo capaz de transportar a bola para zonas de maior ofensividade, como é o passe médio em

profundidade, a condução de bola ou o drible, procurando através destas condutas «fugir» da zona de pressão do adversário. Parece-nos, portanto, que embora a equipa do *Chelsea FC* se pudesse por vezes auto-condicionar com passes de «1ª estação», a equipa assumia posteriormente comportamentos eficazes no sentido de, após a recuperação da posse de bola, recuperar as posições em campo e tirar a bola da zona de pressão.

Esta conduta de recuperação da posse de bola tende a ocorrer no meio-campo, já que são excitadas as zonas 4, 5, 7 e 8, ou seja, zonas do sector intermédio-defensivo e intermédio-ofensivo.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em largura*

Quadro 5.7. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em largura (RPcIg), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe curto em largura (RPcIg)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	DPcpr (3.69) DPlnatrs (2.67)				
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	1 (2.11) 3 (2.16) 4 (3.65)				
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	SPigu (2.40)	SPigu (2.16)			

Já as saídas por passe curto em largura tendem a proporcionar contextos de interacção favoráveis, isto é, contextos de superioridade numérica e sem pressão, principalmente em zonas recuados do terreno de jogo, nomeadamente, nas zonas laterais do sector defensivo (zona 1 e zona 3).

Pelos resultados obtidos, a opção de saída em largura parece ocorrer apenas em contextos de interacção bastante favoráveis, e assim, com menor probabilidade de perda de bola. O padrão de condutas é curto, e não demonstra qualquer tipo de relação com acções de jogo que transportem a bola para zonas de maior ofensividade, o que em certa medida, confirma a ideia de Hughes (1990), onde mostra que para se marcar um golo a partir da conquista da posse de bola no terço defensivo, uma equipa necessita em média de ganhar 235 posses de bola.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo*

Quadro 5.8. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo (RPmprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo (RPmprsv)				
	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	Dai (4.78)	Dcrz (2.15)	Fgl (2.16)	Frf (2.28)	
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	8 (3.11) 9 (2.28)				
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	Pigu (2.08)				

Como é perceptível no quadro 5.8., o padrão de *Processo Ofensivo* encontrado para um *IPO* por *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo (RPmprsv)* é linear e eficaz, verificando-se que no *Retardo 3* bem como no *Retardo 4* se obtém o padrão de jogo final.

Na figura 5.8. são apresentados e explicitados os dois prováveis padrões de conduta de *RPmprsv*. De acordo com esta figura, no *IPO*, o passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo é uma conduta que exhibe bastante eficácia. Esta conduta é precedida de acções em zonas do sector intermédio-defensivo, sendo através da conduta critério que a bola é enviada para o sector intermédio-ofensivo, mais concretamente,

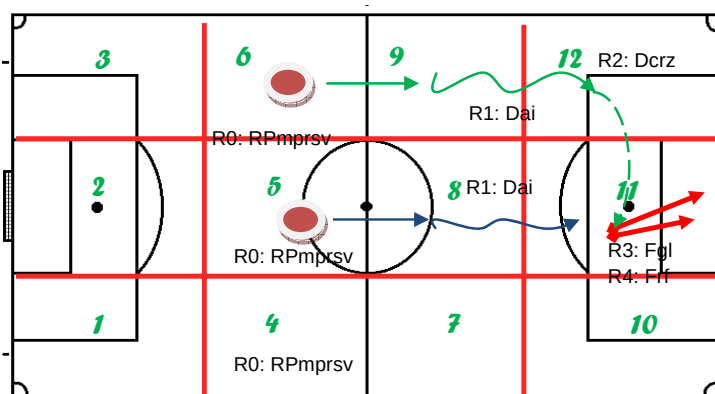


Figura 5.8. Prováveis padrões de conduta de *RPmprsv*

para as zonas 8 e 9. Imediatamente a seguir ao passe médio, verifica-se uma situação de pressão sobre o portador, normalmente resolvida através de acções individuais e cruzamentos aéreos para a área adversária.

Ao que parecem indicar os resultados obtidos, a utilização de passes médios em profundidade na recuperação de bola, em zonas do sector intermédio do terreno de jogo, tendem a produzir situações de finalização eficazes.

Podemos supor que isto sucede pelo facto de ser nestas zonas do terreno que o adversário «arma» o seu jogo ofensivo, amplie o espaço de jogo efectivo, aumente as distâncias relativas entre os jogadores e abra mais espaços, e assim, no caso de perda de bola, se encontre desequilibrada posicionalmente e possa ser «apanhada» em contra-pé.

A suportar estes resultados, está o estudo levado a efeito por Garganta (1997), onde concluiu que das formas de aquisição ou recuperação da posse de bola, a maior percentagem das sequências *Remate* (33%) foi iniciada a partir de erros do adversário, 24% a partir de intercepção e 14% a partir de desarme, pelo que se verifica que a categoria “erro do adversário” é aquela que mais contribui para a realização dessas mesmas sequências. Este facto

demonstra que é de toda a conveniência que as equipas procurem recuperar a posse de bola através de situações dinâmicas que garantam a continuidade e fluidez do jogo, no sentido de surpreenderem o adversário. Ainda segundo o mesmo autor (1997), a maior parte das vezes as equipas conquistam a bola no seu meio campo defensivo, 78% para as sequências *Remate* e 73% para as sequências *Sem Remate*, sendo a zona média defensiva central a que contribui com maior percentagem relativa.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo*

Quadro 5.9. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade com variação do corredor de jogo (RPmprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo(RPmprcv)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	Dai (6.06) DPmprsv (2.36)				
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	5 (3.74) 6 (1.98) 9 (3.55)				
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	SPinf (2.20)	SPinf (2.55)	Pígu (2.81)		Psup (1.99)

Como se pode observar no Quadro 5.9., a conduta de IPO por *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em*

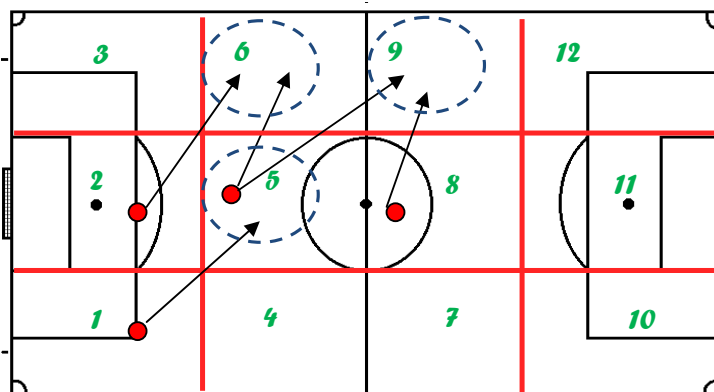


Figura 5.9. Saídas de bola por passe médio com variação do corredor de jogo

profundidade com variação de corredor de jogo (RPmprcv) apresenta um padrão temporal curto na apreciação prospectiva quando são atendidas as condutas regulares do fluxo conductural do jogo. No entanto, pelos dados obtidos podemos inferir que imediatamente após a recuperação de bola, são excitadas as zonas 5, 6 e 9, o que remete para ganhos de bola nas zonas 1, 2, 5 e 8 do *campograma*. Tal como se pode ver na figura 5.9., a saída por passe médio com variação do corredor de jogo da equipa do *Chelsea FC* tende a ocorrer em ganhos de bola pelo corredor central, com preferência para saídas para o lado esquerdo.

Estes dados vêm ao encontro dos obtidos por Garganta (1997), onde concluiu que as equipas procuram, independentemente das sequências ofensivas terminarem com ou sem remate, garantir a amplitude das acções ofensivas, recorrendo ao passe para fazer circular a bola pelas zonas periféricas do espaço de jogo efectivo, e assim contrariarem a concentração de jogadores, da equipa adversária que defende, no corredor central do terreno, procurando as alas como espaços privilegiados para lançarem o seu ataque.

Outro dado que nos parece relevante, é o facto de após ganho e saída da pressão com variação do corredor de jogo, se verificarem condutas capazes de transportar a bola para zonas de maior ofensividade, como é o passe médio em profundidade, a condução de bola ou o drible, procurando-se através destas condutas dar profundidade ao jogo.

Atendendo às condutas contextuais obtidas, verificamos que a saída por passe médio com variação do corredor de jogo parece ser indutora de contextos favoráveis ao portador de bola, já que imediatamente após a conduta critério se verificam contextos de não pressão sobre o portador de bola. Isto atesta que as saídas com passes para «2ª estação» (passes para outras zonas do *campograma* que não a zona de ganho de bola) são eficazes na criação de contextos favoráveis ao portador de bola, dificultando ao adversário a possibilidade de pressionar.

Estes resultados suportam o que Olivares (1978, in Pereira 2005) defende, quando refere que nas *boas equipas de Futebol* raramente se fazem

mais de quatro passes seguidos numa mesma zona de campo, pois os jogadores têm maturidade necessária para compreender que, depois desses passes, não conseguem abrir brechas ou espaços para passes em profundidade, sendo preferível tentar mudar o *Centro do Jogo* para o corredor oposto.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo)*

Quadro 5.10. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio atrasado (RPmatrs), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

<i>Conduta critério</i>	<i>Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo) (RPmatrs)</i>				
<i>Análise Prospectiva</i>	R1	R2	R3	R4	R5
<i>Condutas regulares:</i>					
<i>Desenvolvimento (DPO)</i> <i>Finalização (FPO)</i>	DPmatrs (3.60) DPmlgcv (2.68)				
<i>Condutas Estruturais:</i>					
<i>Espacialização (ETJ)</i>	6 (1.97) 8 (2.25)				
<i>Condutas Contextuais</i>					
<i>Centro do Jogo (CJ)</i>	SPsup (2.20)	SPsup (3.13)			

Conforme o quadro 5.10., o padrão conductural de *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo)* encontrado para condutas objecto estruturais e contextuais é bastante curto.

Este padrão de jogo evidencia algumas particularidades que, no nosso entender, merecem reflexão:

- a) Atendendo às condutas contextuais obtidas, verificamos que a saída por passe médio atrasado parece ser indutora de contextos favoráveis ao portador de bola, já que imediatamente após a conduta

critério se verificam contextos de não pressão sobre o portador de bola.

- b) Relativamente às condutas estruturais, verificamos que imediatamente após a conduta critério, são excitadas as zonas 6 e 8 do terreno de jogo, o que pressupõe ganhos de bola nas zonas 9 e 11 respectivamente. Por aqui podemos inferir que mesmo com ganhos de bola em zonas adiantadas do terreno de jogo, a opção de saída com passes atrasados pode ser a escolhida, procurando a equipa do *Chelsea FC* assegurar a manutenção da posse de bola, fazendo-a circular para zonas mais recuadas do terreno, procurando contextos mais favoráveis à manutenção e circulação da mesma.
- c) O facto de imediatamente após a conduta critério serem excitadas situações de *desenvolvimento do processo ofensivo por passe médio em largura e passe médio atrasado*, ou seja, acções de jogo incapazes de transportar rapidamente a bola para zonas de maior ofensividade, vem reforçar a ideia que em determinados momentos, e mesmo com ganhos de bola em zonas adiantadas, a equipa opte pela circulação e manutenção da posse de bola em maior segurança.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo*

Quadro 5.11. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo (RPmlgcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em largura com variação de corredor de jogo (RPmlgcv)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	DPmprsv (2.41) DPmprcv (3.29)	-----	DPmprcv (2.23)	-----	Frf (2.12)
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	2 (4.23) 6 (2.04) 8 (2.64)	2 (3.02)	3 (2.82)	8 (2.31)	
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	SPigu (2.60)	SPsup (2.68)	SPsup (2.02)		

Como é perceptível no quadro 5.11., o padrão encontrado para a conduta de *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo (RPmlgcv)* é linear e eficaz, e pese embora o *Retardo 2* e o *Retardo 4* se encontrem vazios, o *Retardo 5* apresenta o padrão de jogo final (*Finalização com remate para fora*).

Os resultados obtidos parecem indicar que a utilização do passe médio em largura com variação do corredor de jogo, tirando assim a bola da zona de pressão, e procedido de acções de jogo capazes de transportar a bola para zonas de maior ofensividade (como o passe médio em profundidade), tendem a produzir situações de finalização eficazes.

Pela figura 5.10., onde estão assinaladas as zonas do terreno de jogo excitadas imediatamente após a ocorrência da conduta

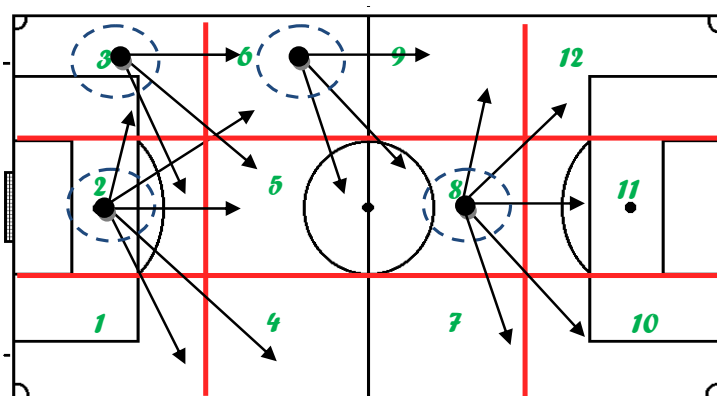


Figura 5.10. Possíveis situações de DPO após a saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo

critério, e onde estão também

representadas por setas as condutas de *DPO* ocorridas após a *saída por passe médio em largura com variação do corredor de jogo*, verificamos que é principalmente no sector intermédio-ofensivo que a equipa do *Chelsea FC* procura «clarear» o jogo através da utilização de passes médios em profundidade, fazendo circular a bola para os corredores laterais, parecendo confirmar a ideia que para quem ataca, os acessos à área estão menos congestionados «por fora».

Os dados sugerem que uma equipa tem mais probabilidade de ser eficiente, do ponto de vista ofensivo, quando conquista a bola e a circula variando os corredores de jogo, na procura da amplitude das acções ofensivas, fazendo variar a direcção e o sentido dos passes utilizados (Garganta, 1997).

Outro dado que nos parece relevante, e que tem mantido uma regularidade de ocorrência ao longo deste estudo, é o facto de imediatamente após a recuperação da bola com saída por passe médio, ou seja, passe para «2ª estação», isso ser indutor de contextos de interacção favoráveis ao portador de bola, já que se verificam condutas contextuais de não pressão sobre o portador de bola.

Em consonância com os resultados obtidos por Garganta (1997), ressalta a ideia que a variabilidade das acções ofensivas, consubstanciadas nas variações de corredor, de ritmo e de tipo de passe (direcção/sentido), é um factor associado à eficácia das sequências ofensivas.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo*

Quadro 5.12. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo (RPlnprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade sem variação de corredor de jogo (RPlnprsv)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	Dai (4.80)	Fzof (3.85) Finf (2.15)	Frd (5.96)	Dai (2.05)	Fbad (3.45)
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	10 (2.75)	10 (2.48)	10 (3.42)	10 (2.44)	10 (2.34)
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	Pigu (2.23)				

É perceptível através do quadro 5.12., que a conduta de *IPO* por *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo* é, em parte, uma acção de jogo indutora de eficácia ofensiva por parte da equipa do *Chelsea FC*, permitindo pelo menos atingir rapidamente zonas ofensivas do terreno de jogo, criando situações de remate enquadrado com a baliza (*Frd*), ganhos de falta no sector ofensivo do terreno de jogo, bem como lançamentos ou cantos a favor (*Fzof*). Contudo, a opção de passe longo imediatamente após o ganho de bola também origina perdas de bola por infracção (*Finf*).

Verificamos que é através da conduta critério que a bola é enviada para o sector ofensivo. Imediatamente a seguir ao passe longo, verifica-se uma situação de pressão sobre o portador de bola no *Centro do Jogo (Pigu)*, normalmente resolvida por acções individuais.

Sendo o passe longo em profundidade característico do estilo de jogo directo, os padrões de jogo encontrados permitem de certa forma sustentar os resultados obtidos por Reep et al. (1968), Franks et al. (1983, 1990), Partridge e Franks (1989), Grehaigine (1999), cit. Hughes e Franks (2005), Hughes et al. (1988), Bate (1988) e Mombaerts (2000) nos respectivos estudos, ou seja, de

forma a atingir rapidamente as zonas de finalização (zonas 10, 11 e 12), a movimentação da bola deve ser tão directa quanto possível, traduzindo-se este comportamento por um número reduzido de passes.

Ainda de acordo com os resultados obtidos, no *IPO*, o recurso ao passe longo em profundidade é uma conduta utilizada preferencialmente pelo corredor lateral direito da equipa do *Chelsea FC*.

De ressaltar que apesar das regras delineadas para a determinação do *Max-Lag* permitirem que este padrão de conduta termine no *Retardo* 5, esta situação não é exequível do ponto de vista do jogo de Futebol, na medida em que as condutas que são excitadas nos *retardos* 2 e 3 pertencem ao critério de final do *Processo Ofensivo*, nunca podendo assim acontecer condutas nos *Retardos* 4 ou 5.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo*

Quadro 5.13. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo (RPlnprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo (RPlnprcv)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	Dai (5.70)	DPlngcv (8.09) Frad (2.26) Fzof (1.98) Finf (2.60)			
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	10 (3.98)	10 (3.57) 12 (3.45)	12 (2.29)	11 (1.96)	
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	Pigu (3.27)				

É perceptível através do quadro 5.13., que a conduta de *IPO* por *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo* é, também ela, uma acção de jogo indutora de eficácia ofensiva por parte da equipa do *Chelsea FC*, permitindo pelo menos atingir rapidamente zonas ofensivas do terreno de jogo, criando situações de remate contra um adversário (*Frad*), ganhos de falta no sector ofensivo do terreno de jogo, bem como lançamentos ou cantos a favor (*Fzof*). De realçar que também origina perdas de bola por infracção (*Finf*).

É através da conduta critério que a bola é enviada para o sector ofensivo. Imediatamente a seguir ao passe longo, verifica-se uma situação de pressão sobre o portador de bola no *Centro do Jogo (Pigu)*.

Ainda de acordo com os resultados obtidos, no *IPO*, o recurso ao passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo é uma conduta utilizada preferencialmente para as zonas laterais do sector ofensivo da equipa do *Chelsea FC*, isto é, para as zonas 10 e 12.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (sem variação de corredor de jogo)*

Quadro 5.14. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (*RPlnatrs*), tendo como condutas objecto as condutas regulares (*DPO* e *FPO*); as condutas estruturais (*ETJ*) e as contextuais (*CJ*)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (sem variação de corredor de jogo) (<i>RPlnatrs</i>)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (<i>DPO</i>) Finalização (<i>FPO</i>)	DPmprcv (1.99) DPlnprcv (2.69)				
Condutas Estruturais:					
Espacialização (<i>ETJ</i>)	3 (3.60)	8 (2.24)	9 (2.89)	12 (2.06)	12 (2.06)
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (<i>CJ</i>)					

Analisando o quadro 5.14., verifica-se que quando o *Processo Ofensivo* se inicia por meio de uma *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (sem variação de corredor de jogo)*, o padrão de conduta é bastante curto, significando que procedem à referida acção de jogo uma grande diversidade de comportamentos, assim como de contextos de interacção no *Centro do Jogo*.

Pela análise sequencial das condutas de *IPO* com início por meio de uma *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (sem variação de corredor de jogo)*, não se detectam associações excitatórias com comportamentos de final de fase ofensiva.

No padrão encontrado, a saída por passe longo atrasado parece indiciar que a equipa faz chegar a bola a zonas recuadas do terreno de jogo (zona 3), realizando de seguida, com uma força de coesão de $z=2.69$, um passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo para o sector intermédio-ofensivo (zona 8), permitindo à equipa, através de um jogo directo, atingir uma zona mais adiantada do terreno de jogo de forma a dar continuidade ao ataque.

Podemos presumir que em passes longos atrasados, passando a jogar em zonas recuadas do terreno de jogo, a equipa do *Chelsea FC* procurava imediatamente dar profundidade ao jogo, não dando possibilidade ao adversário de os pressionar em zonas perigosas para a sua baliza.

Conduta Critério: *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em largura com variação de corredor de jogo*

Quadro 5.15. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Início do Processo Ofensivo por recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em largura com variação de corredor de jogo (RPInlgcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (DPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Conduta critério	Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em largura com variação de corredor de jogo (RPInlgcv)				
Análise Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
Condutas regulares:					
Desenvolvimento (DPO) Finalização (FPO)	DPmlgcv (2.25)	DPmprsv (2.46)	DPmatrs (4.74)	DPInprcv (5.10)	
Condutas Estruturais:					
Espacialização (ETJ)	3 (3.60) 7 (2.38)				
Condutas Contextuais					
Centro do Jogo (CJ)	-----	SPsup (2.23)			

Tal como havíamos verificado na *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo atrasado (sem variação de corredor de jogo)*, também na análise sequencial das condutas de IPO com início por meio de uma *Recuperação directa da posse de bola com saída por passe longo em largura com variação do corredor de jogo* não se verificaram associações excitatórias com comportamentos de final de fase ofensiva.

Salienta-se, neste domínio, que apenas a conduta de passe longo em profundidade (com ou sem variação de corredor) suscita um final de fase ofensiva eficaz por meio da conduta de remate dentro ou contra um adversário, bem como final de fase ofensiva ineficaz, através de alcance do sector ofensivo de forma controlada ou por infracção ou perda de bola nesse mesmo sector do terreno de jogo.

5.2.1.1. SÍNTESE DA ANÁLISE SEQUENCIAL RELATIVAS ÀS CONDUTAS DE INÍCIO DO PROCESSO OFENSIVO (IPO)

A partir da análise sequencial realizada, é possível inferir sobre alguns comportamentos colectivos relativos à forma como a recuperação da posse de bola é efectuada quando é activado o *Processo Ofensivo* considerado no presente estudo. Assim, são detectados alguns padrões de jogo relevantes para a compreensão de como é iniciado o processo ofensivo e quais as associações entre os comportamentos, zonas e contextos de interacção que procedem esta conduta inicial.

Com base nos resultados obtidos, verificamos que as fases estáticas de jogo, vulgo bolas paradas a favor, têm uma elevada força de coesão com a obtenção de golo ou remates enquadrados com a baliza, sendo portanto um aspecto de jogo em que o *Chelsea FC* 2004-2005 revelou capacidade para criar perigo para a baliza adversária.

Verificamos também que as acções defensivas que visam a recuperação da bola e onde presumimos ser o próprio jogador que a realiza a permanecer em sua posse e assim executar a acção de condução e/ou drible, tende a ser mais eficaz do ponto de vista ofensivo quando ocorre em zonas adiantadas do terreno de jogo, induzindo posteriormente situações de cruzamento e finalização. Este facto demonstra que é de toda a conveniência que as equipas procurem recuperar a posse de bola através de situações dinâmicas que garantam a continuidade e fluidez do jogo, e o mais «alto» possível no terreno de jogo, no sentido de surpreenderem o adversário.

Consideramos, após a recuperação da posse de bola, os passes de «1ª estação» indutores de pressão por parte do adversário, ao passo que os passes para «2ª estação» revelaram maior eficácia na criação de contextos favoráveis ao portador de bola (contextos de não pressão). Os passes para «2ª estação» proporcionam maiores dificuldades ao adversário para exercer pressão sobre a bola.

Além disso, outro dado que nos parece relevante, é o facto de nos ganhos de bola, as saídas através da utilização do passe médio (em profundidade sem variação, ou em largura com variação do corredor de jogo) se associarem a situações de finalização eficazes, desde que seguidas de acções de *DPO* capazes de transportar a bola para zonas de maior ofensividade, como é o caso do desenvolvimento por passe médio em profundidade e o *DPO* por condução de bola ou drible.

Pelo exposto, inferimos que quando o *Chelsea FC*, no ganho de bola e comportamentos imediatamente seguintes, optava por acções capazes de dar profundidade ao jogo, movimentando o *CJ* para zonas de maior ofensividade, tinha, com maior probabilidade, possibilidade de criar situações de pré-finalização e finalização.

Por outro lado, as saídas com passes atrasados no ganho de bola, seguidas de acções de desenvolvimento da posse de bola como o passe médio em largura ou o passe médio atrasado, tendem a não excitar situações de pré-finalização e finalização. Como tal, caso o adversário conseguisse fazer com que no ganho de bola e acções seguintes a equipa do *Chelsea FC* não tivesse possibilidade de dar profundidade ao jogo, obrigando-os a jogar para «trás», isso aumentaria a probabilidade de insucesso ofensivo do campeão inglês.

No entanto, não podemos também esquecer que estes resultados podem estar influenciados, por exemplo, pelo resultado momentâneo do jogo, levando a equipa em algumas situações a optar por guardar a posse de bola, fazendo-a circular para zonas mais atrasadas do terreno de jogo, deixando o «tempo correr», «descansando com bola». Tal como refere Castelo (1994:102) “... só o processo ofensivo contém em si uma acção positiva (...) pois, só através deste pode ter uma conclusão lógica – o golo”. Porém, “... esta acepção não impede a existência em algumas partidas, períodos de jogo em que ressaltam aos olhos de qualquer observador imparcial, que uma ou duas equipas em confronto, estando de posse de bola, os jogadores que as constituem não parecem dispostos a realizar qualquer coisa de positivo, isto é, concretizar o objectivo do jogo”.

No domínio do *IPO* com saídas por passe longo, salienta-se que apenas a conduta de passe longo em profundidade (com ou sem variação de corredor) suscita um final de fase ofensiva eficaz por meio da conduta de remate dentro ou contra um adversário, bem como final de fase ofensiva ineficaz, através de alcance do sector ofensivo de forma controlada ou por infracção ou perda de bola nesse mesmo sector do terreno de jogo.

A saída em profundidade por passe longo é, em parte, uma acção de jogo indutora de eficácia ofensiva por parte da equipa do *Chelsea FC*, permitindo pelo menos atingir rapidamente zonas ofensivas do terreno de jogo. Já as saídas por passe longo atrasado ou em largura não revelaram associações excitatórias com comportamentos de final de fase ofensiva.

Pelo exposto, parece-nos que no ganho da bola, as saídas em profundidade, em comparação com as saídas em largura ou atrasadas, tendem a ser mais eficazes na criação de situações de finalização por parte da equipa do *Chelsea FC*.

Relativamente aos sectores de jogo, e analisando as zonas que mais se associam ao momento imediatamente posterior à ocorrência da recuperação de bola (*Retardo 1*), os dados obtidos sugerem que as recuperações de bola tendem a ocorrer em diversas zonas do terreno de jogo, mais concretamente nas zonas 3, 6, 8 e 10. Isto atesta que o *Chelsea FC* para além de recuperar bolas no seu $\frac{1}{2}$ campo defensivo, tinha também capacidade para realizar uma pressão mais adiantada, recuperando a bola no sector intermédio-ofensivo e ofensivo, em contraste com os resultados obtidos por Castelo (1996), Garganta (1997) e Barreira (2006), onde a maior parte das vezes as equipas conquistam a bola apenas no seu meio campo defensivo (78% para as sequências *Remate*; 73% para as sequências *Sem Remate*).

Uma nota importante reporta-se ao critério *Espacialização* pois na conduta de *IPO* com saída por *passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo* existe um padrão linear em que a zona excitada (zona 10) se mantém até ao *Retardo 5*. Também na conduta *IPO* com *saída por acção*

individual se verifica um padrão linear, sendo apenas excitadas zonas do sector ofensivo (10, 11 e 12) até à quarta conduta sequente à recuperação de bola.

5.2.2. PADRÕES DE JOGO ENCONTRADOS PARA AS CONDUTAS DE DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO OFENSIVO (DPO)

Conduta Critério: Desenvolvimento por acção individual

Quadro 5.16. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por acção individual (Dai), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por acção individual (Dai)					Conduta critério	Desenvolvimento por acção individual (Dai)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
				RPcpr (3.26)	Início (IPO) Finalização (FPO)					
				RPmpcv (4.49)		Frd (2.33)				
				RPmpcv (5.75)		Frad (3.09)				
				RPtpcv (4.60)		Fzol (5.51)				
				RPtpcv (5.43)						
					Condutas Estruturais:					
					Especialização (ETJ)	10 (8.08)				
						12 (10.53)				
					Condutas Contextuais					
				Pigu (3.18)	Centro do Jogo (CJ)	Pinf (7.52)		Pigu (2.87)		
						Psup (2.31)	Pigu (3.91)	SPinf (2.08)	—	SPinf (2.11)
						SPinf (4.22)				

Como se pode observar no quadro 5.16., a conduta de desenvolvimento do *Processo Ofensivo* por acção individual apresenta um padrão temporal curto quer numa apreciação retrospectiva como numa visão prospectiva, principalmente quando são atendidas as condutas regulares ou estruturais do fluxo conductural do jogo.

Pelos dados obtidos, constatamos que após o ganho de bola com saídas na profundidade (com ou sem variação do corredor de jogo), a condução ou o drible são condutas capazes de transportar a bola para zonas de maior ofensividade e criar situações de finalização. É após as saídas com passes em profundidade que tende a ocorrer a conduta critério.

Isto pode levar-nos a inferir que a condução ou o drible parecem ser acções extremamente úteis para conquistar espaço de jogo em termos longitudinais, contribuindo para fazer chegar a bola a zonas próximo da baliza adversária, proporcionando situações de pré-finalização e finalização (Silva, 2004).

A conduta de condução de bola no *DPO* é principalmente utilizada para a transposição do *Centro de Jogo* para as zonas laterais mais ofensivas, isto é, as zonas 10 e 12 (Barreira, 2006), possuindo ligações excitatórias com condutas de final de fase ofensiva, nomeadamente os remates enquadrados com a baliza, remates contra um adversário ou alcance do sector ofensivo do terreno de jogo. Nesta mesma linha, Garganta (1997) concluiu que para as sequências terminadas com *Remate*, a acção de drible figura em segundo lugar, logo atrás do passe longo.

Assim sendo, parece-nos que as acções individuais no *DPO* são acções particularmente utilizadas para criar situações de finalização, adquirindo maior importância nas zonas mais próximas da baliza adversária (Castelo, 1996).

Conduta Critério: Desenvolvimento por passe curto em profundidade

Quadro 5.17. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe curto em profundidade (DPcpr), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe curto em profundidade (DPcpr)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe curto em profundidade (DPcpr)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
		RPInprsv(2.15)	----	Ps (4.00) RPcpg (3.35)	Início (IPO) Finalização (FPO)	Fbad (2.27)	Frd (2.20)	RPmIgcx(2.22)		
					Condutas Estruturais:					
		9 (2.40) 11 (2.10)	----	9 (2.49)	Espacialização (ETJ)	6 (2.50) 9 (3.83)	----	5 (2.11)	----	4 (2.07) 6 (2.13)
					Condutas Contextuais					
		Psup (2.34)	Pinf (2.02)	----	Centro do Jogo (CJ)	Pinf (2.44)				

Como se pode verificar pelo quadro 5.17., o *Desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto em profundidade* tende a ocorrer após situações de recuperação de bola com saída por passe longo em profundidade, passe curto em largura ou pontapé de saída.

Nos resultados obtidos, o recurso ao passe curto e ao jogo apoiado parece ser mais habitualmente utilizado nos sectores intermédios do terreno de jogo e menos utilizado nas zonas próximas das balizas, principalmente nas zonas do sector ofensivo, em conformidade com os resultados obtidos por Silva (2004).

Tal como já vimos anteriormente, quando a bola se mantém na mesma zona, isso parece induzir contextos desfavoráveis à equipa, condicionando o processo ofensivo da equipa, originando inclusive recuperações de bola pelo adversário (*Fbad*).

O passe curto, embora nos pareça importante na progressão para situações de pré-finalização, proporciona também, com forte probabilidade, situações em que se produz uma interrupção do processo ofensivo por recuperação de bola por parte do adversário, até porque, imediatamente a seguir ao passe curto se verificam contextos de interacção desfavoráveis ao portador de bola, como é o caso de situações de pressão com o portador em inferioridade numérica (Silva, 2004).

De ressaltar que apesar das regras delineadas para a determinação do *Max-Lag* permitirem que este padrão de conduta termine no *Retardo 3*, esta situação não é exequível do ponto de vista do jogo de Futebol, na medida em que as condutas que são excitadas no *Retardo 1* e *Retardo 2* pertencem ao critério de final do *Processo Ofensivo*, nunca podendo assim acontecer condutas de *IPO* no *Retardo 3*.

Conduta Critério: Desenvolvimento por passe curto em largura

Quadro 5.18. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe curto em largura (DPcgl), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe curto em largura (DPcgl)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe curto em largura (DPcgl)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
	RPhats(2.39)	---	Ps (3.19)	Rind (4.62)	Início (IPO) Finalização (FPO)	Frl (3.90) Frd (3.60)	RPmglcv(2.37)			
					Condutas Estruturais:					
						4 (2.53)				
						6 (2.51)				
						7 (4.02)				
						9 (5.74)				
					Condutas Contextuais					
				Pinf (3.56)	Centro do Jogo (CJ)	SPigu (2.38)				

De ressaltar que apesar das regras delineadas para a determinação do *Max-Lag* permitirem que este padrão de conduta termine no *Retardo 2*, esta situação não é exequível do ponto de vista do jogo de Futebol, na medida em que as condutas excitadas no *Retardo 1* pertencem ao critério de final do *Processo Ofensivo*, nunca podendo assim acontecer condutas de *IPO* no *Retardo 2*.

Relativamente ao critério estrutural *Espacialização do terreno de jogo* aclarado no Quadro 5.18., conclui-se que as zonas excitadas pertencem a zonas de pouca ofensividade (sector intermédio-defensivo e intermédio-ofensivo), o que pode levar ao questionamento sobre a razão de, no mesmo *retardo*, surgirem condutas excitadas relativas ao final de fase ofensiva.

Conduta Critério: Desenvolvimento por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo

Quadro 5.19. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo (DPmprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo (DPmprsv)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe médio em profundidade sem variação de corredor de jogo (DPmprsv)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
	Rind (2.69)	RPinahrs (2.96)	RPinlgcv(2.13)	RPrpr (3.02) RPrprcv(2.20) RPrmlgcv(2.20)	Início (IPO) Finalização (FPO)	Fgra (2.35) Finf (2.30)				
					Condutas Estruturais:					
				3 (2.10) 5 (2.53) 7 (2.24)	Especialização (ETJ)	7 (3.31) 9 (2.98) 12 (3.60)	12 (3.04)	12 (2.00)		
					Condutas Contextuais					
					Centro do Jogo (CJ)	Pinf (4.56) Pigu (5.20)	Pinf (3.48)	Psup (2.36)		

Pelos dados obtidos, constatamos que após o ganho de bola em zonas intermédias do terreno de jogo, o *DPO por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo* é uma conduta capaz de fazer chegar a bola a zonas de maior ofensividade, essencialmente à zona 12.

Pelos resultados que temos vindo a obter, parece-nos que é pelo corredor lateral esquerdo que a equipa do *Chelsea FC* mais apostou num jogo apoiado, com uma maior sequência de passes.

De realçar ainda que, a partir do sector intermédio-ofensivo, o

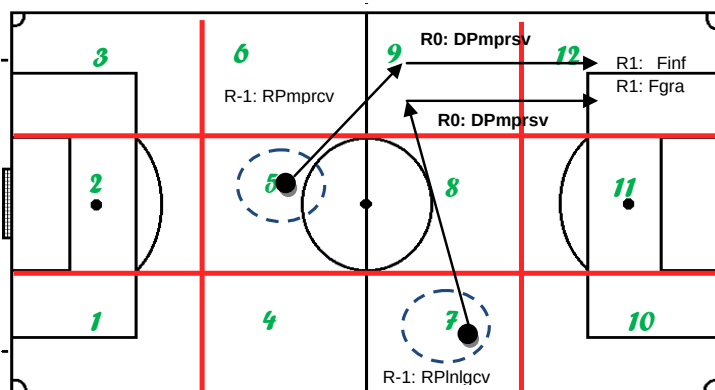


Figura 5.11. Prováveis padrões de conduta de DPmprsv

recurso ao passe médio em profundidade pode interromper o processo ofensivo do *Chelsea FC*, ou por infracções às leis de jogo (*Finf*) ou por recuperação de bola pelo guarda-redes adversário (*Fgra*).

Conduta Critério: *Desenvolvimento por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo*

Quadro 5.20. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio em profundidade com variação do corredor de jogo (DPmprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo (DPmprcv)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe médio em profundidade com variação de corredor de jogo (DPmprcv)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
			RPmprcv(2.90)	Rgr (6.79) RPmrgcv(3.02)	Início (IPO) Finalização (FPO)	RPmrgcv(3.11) Fgra (3.67) Finf (2.15)	----	Fzof (2.17)		
					Condutas Estruturais:					
9 (2.79)	3 (2.23)	----	4 (2.20)	1 (2.08) 2 (2.74) 8 (3.07)	Especialização (ETJ)	1 (5.55) 3 (4.10) 4 (4.41) 6 (2.30) 8 (3.03)				
					Condutas Contextuais:					
				SPigu (2.52)	Centro do Jogo (CJ)	----	PSup (3.21)	----	SPsup (2.43)	

Relativamente ao critério estrutural *Especialização do terreno de jogo* aclarado no quadro 5.20., conclui-se que as zonas excitadas pertencem a zonas de pouca ofensividade, o que pode levar ao questionamento sobre a razão de, no mesmo *retardo*, surgirem condutas excitadas relativas ao final de fase ofensiva.

De ressaltar que no *Max-Lag* determinado, o padrão de conduta encontrado não é exequível do ponto de vista do jogo de Futebol, na medida em que após uma conduta critério de *DPO*, não ser possível verificar-se uma conduta de *IPO* (RPmrgcv) no *Retardo 1*.

Conduta Critério: *Desenvolvimento por passe médio atrasado (sem variação de corredor de jogo)*

Quadro 5.21. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio atrasado (DPmatrs), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe médio atrasado - sem variação de corredor de jogo (DPmatrs)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe médio atrasado - sem variação de corredor de jogo (DPmatrs)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
		Ps (5.58) RPmtrcv(4.04)	RPmtrcv(1.96)	RPmatrs (3.44)	Início (IPO) Finalização (FPO)					
					Condutas Estruturais:					
			5 (2.38)	9 (2.29)	Especialização (ETJ)	1 (4.38) 2 (4.42) 3 (7.52) 4 (4.93) 6 (7.54)				
					Condutas Contextuais					
			SPInf (2.11)	—	Centro do Jogo (CJ)	SPsup (8.15)	SPsup (4.75)			

Conforme o quadro 5.21., os resultados indiciam a inexistência de comportamentos mais frequentes que o conceito de acaso relativamente a condutas comportamentais quando o desenvolvimento da posse de bola acontece por *passe médio atrasado (sem variação do corredor de jogo)*, isto é, observam-se comportamentos variados procedentes ao DPO por passe médio atrasado.

Em relação ao critério *Especialização* verifica-se a presença de um padrão com elevada força de coesão, sendo possível referir que, prospectivamente, esta conduta excita apenas zonas do sector defensivo ou intermédio-defensivo.

Assim, infere-se que no *desenvolvimento por passe médio atrasado*, é privilegiada uma solução colectiva de segurança, ou seja, apesar de ser uma conduta indutora de grande diversidade de acções de jogo, atendendo ao critério *Especialização*, a equipa parece optar por tentar manter a posse de bola em zonas recuadas do terreno de jogo.

A opção parece incidir em situações de lateralização e de circulação de bola, sendo confirmada esta possibilidade pela existência, no comportamento

seguinte à conduta critério, de uma situação de interacção favorável à equipa do *Chelsea FC* (superioridade numérica num contexto de não pressão - *SPsup*).

Para além disso, parece que a utilização do passe atrasado no centro do terreno de jogo origina métodos de jogo ofensivos mais limitativos. Para mais eficazmente se chegar à baliza, o jogo vertical e profundo parece ser o mais indicado (Silva, 2004).

Conduta Critério: *Desenvolvimento por passe médio em largura com variação de corredor de jogo*

Quadro 5.22. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe médio em largura com variação do corredor de jogo (DPmlgcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe médio em largura com variação de corredor de jogo (DPmlgcv)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe médio em largura com variação de corredor de jogo (DPmlgcv)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
				RPmatrs (2.51)	Início (IPO) Finalização (FPO)	Frl (3.85)	Frlf (2.95)			
				RPmlgcv (2.16)		Frad (5.68)				
					Condutas Estruturais:					
					Especialização (ETJ)	2 (17.17)				
				4 (2.00)		5 (11.54)				
						8 (8.50)				
					Condutas Contextuais					
					Centro do Jogo (CJ)	SPsup (14.14)	SPgu (2.89)			
							SPsup (3.81)			

Com base nos resultados obtidos conforme o Quadro 5.22. infere-se que quando o *DPO* acontece por *passe médio em largura*, essa conduta parece não ser capaz de transportar a bola para zonas de maior ofensividade.

Se tomarmos em atenção as condutas que ocorrem imediatamente antes da conduta critério, verificamos que a recuperação de bola tende a ocorrer com saídas atrasadas (*RPmatrs*) ou em largura (*RPmlgcv*), ou seja, condutas que não permitem à equipa «profundizar» jogo, tal como a própria conduta critério.

Estes dados permitem-nos inferir que nas situações em que a equipa do *Chelsea FC* não consegue dar profundidade ao jogo, é privilegiada uma solução colectiva de circulação e manutenção da posse de bola, ou seja, a equipa parece optar por tentar manter a posse de bola em zonas intermédias do terreno de jogo. Então, a opção incide em situações de lateralização e de circulação de bola, sendo confirmada esta possibilidade pela existência, no comportamento seguinte à conduta critério, de uma situação de interacção favorável à equipa do *Chelsea FC* (superioridade numérica num contexto de não pressão - *SPsup*).

Relativamente ao critério estrutural *Espacialização do terreno de jogo* aclarado no Quadro 5.22., conclui-se que as zonas excitadas pertencem a zonas de pouca ofensividade, o que pode levar ao questionamento sobre a razão de, no mesmo *retardo*, surgirem condutas excitadas relativas ao final de fase ofensiva.

Conduta Critério: *Desenvolvimento por passe longo em profundidade sem variação de corredor de jogo*

Quadro 5.23. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo (DPInprsv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe longo em profundidade sem variação de corredor de jogo (DPInprsv)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe longo em profundidade sem variação de corredor de jogo (DPInprsv)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
	Rpmatrs(2.65)	Rind (2.01) Rpmatrs(2.89)	Rpctg (2.42)	Rgr (6.62)	Início (IPO) Finalização (FPO)	---	Fgl (1.98)	---	Frnd (3.90)	
					Condutas Estruturais:					
				2 (11.26)	Espacialização (ETJ)	10 (5.18)				
				3 (4.21)		11 (5.21)				
				5 (2.35)		12 (5.41)				
				6 (3.21)						
					Condutas Contextuais					
				SPsup (4.72)	Centro do Jogo (CJ)	Pigu (6.08)	Pinf (3.83)	Pinf (2.01) Pigu (1.97)	Pinf (4.01)	Pinf (2.31)

É perceptível através do quadro 5.23., que a conduta desenvolvimento do processo ofensivo por *passa longo em profundidade sem variação do corredor de jogo* é, com elevada probabilidade, uma acção de jogo indutora de eficácia ofensiva.

Antes da ocorrência do passe longo, o fluxo de jogo desenvolve-se por zonas recuadas do terreno de jogo (sector defensivo e sector intermédio-defensivo), podendo ser precedida de um *IPO* por acção do guarda-redes (*retardo* -1) com elevada força de coesão ($z=6.62$), mas também por um passe médio atrasado, por um passe curto ou até por uma recuperação da posse de bola por pontapé de baliza, lançamento de bola pela linha lateral ou pontapé livre a favor do *Chelsea FC*.

De salientar ainda que, e atendendo ao *Retardo -1* do Quadro 5.23., quando uma recuperação da posse de bola ocorre por acção do guarda-redes do *Chelsea FC*, a equipa adversária tende a fazer recuar as suas linhas, objectivando a recuperação e a reorganização defensiva, criando um contexto de interacção de grande liberdade de acção para o portador da bola (contexto de não pressão em superioridade numérica - *SPsup*).

Observa-se a existência de um padrão eficaz, ilustrado na figura 5.12.

A partir da recuperação da posse de bola em zonas recuadas, com saídas por passe curto em largura ou passe médio atrasado ou por ganho

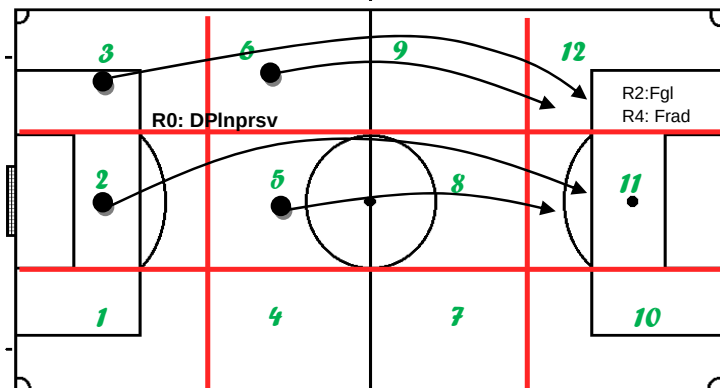


Figura 5.12. Prováveis padrões de conduta de DPlnprsv

de bola pelo guarda-redes, é realizado de

seguida um passe longo para o sector ofensivo (zona 11 e 12, sendo passe longo sem variação de corredor, a zona 10 não pode ser contemplada), permitindo à equipa, através de um jogo directo, atingir a zona ofensiva de

forma a dar continuidade ao ataque e criar situações de finalização por obtenção de golo (*Fgl*) ou remate contra um adversário (*Frad*).

Ainda segundo os resultados obtidos, esta conduta é precedida de acções em zonas defensivas, sendo através da conduta critério que a bola é enviada para o sector ofensivo. Imediatamente a seguir ao passe, verificam-se situações de pressão sobre o portador de bola (*Pigu* e *Pinf*), o que vem consolidar os resultados obtidos por Caldeira (2001), quando refere que numa análise retrospectiva os duelos são activados de forma notável ($z=28,25$) por um passe longo.

Segundo o estudo de Garganta (1997), tanto nas sequências *Remate* (*R*) como nas *Sem Remate* (*SR*), verifica-se que o passe longo é a acção que mais contribui para induzir acções de ruptura. Para as sequências *R*, a acção de drible figura em segundo lugar, e para as sequências *SR* encontramos a acção de passe curto/médio.

Estes resultados obtidos referentes à equipa do *Chelsea FC* da época 2004-2005, fazem transparecer a ideia que um jogo indirecto com uma sequência longa de passes conduz a uma maior realização de remates mas origina uma mais reduzida concretização de golos em relação a um estilo de jogo predominantemente directo.

Tal como haviam referido Hughes e Franks (2005), é através de um jogo mais tecido e trabalhado onde prevaleçam os passes curtos que se verifica uma maior realização de remates, sendo esta inferência apenas aplicável em equipas de nível superior (como é o caso do *Chelsea FC*), isto é, equipas que possuem uma aceitável capacidade de realizar uma *sequência longa de passes*. A comprovar isto mesmo relembramos o que havíamos visto na análise descritiva, onde tanto no *IPO* como no *DPO*, os passes curtos se assumiram como das acções mais utilizadas pelo *Chelsea FC*.

Ainda segundo os mesmos autores (2005), o jogo directo revelou ser sempre mais eficiente do ponto de vista da concretização do golo, o que aparentemente, suporta os resultados por nós encontrados.

Conduta Critério: Desenvolvimento por passe longo em profundidade com variação de corredor de jogo

Quadro 5.24. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo (DPInprcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe longo em profundidade com variação de corredor de jogo (DPInprcv)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe longo em profundidade com variação de corredor de jogo (DPInprcv)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares:					
Ps (3.07)	RPInprcv(4.37)	—	RPmatrs (2.20)	Rgr (3.79) RPInatrs (2.58)	Início (IPO) Finalização (FPO)	Finf (4.17)	Frd (2.55)	Fbad (3.55)		
					Condutas Estruturais:					
				1 (4.42)	Especialização (ETJ)					
				2 (6.48)		10 (7.77)				
				3 (2.74)		12 (3.80)				
				4 (2.14)						
					Condutas Contextuais					
				SPsup (2.07)	Centro do Jogo (CJ)	Pigu (4.14)	SPinf (2.26)	Pigu (2.89)	Pigu (3.01)	

É perceptível através do quadro 5.24., que a conduta desenvolvimento do processo ofensivo por *passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo* é, com elevada probabilidade, uma acção de jogo indutora de transportar jogo para zonas mais ofensivas do terreno de jogo.

Tal como na conduta anterior, e atendendo ao *Retardo -1*, quando uma recuperação da posse de bola ocorre por acção do guarda-redes do *Chelsea FC*, a equipa adversária tende a fazer recuar as suas linhas, objectivando a recuperação e a reorganização defensiva, criando um contexto de interacção de grande liberdade de acção para o portador da bola (contexto de não pressão em superioridade numérica - *SPsup*).

Segundo os resultados obtidos, esta conduta é precedida de acções em zonas defensivas, sendo

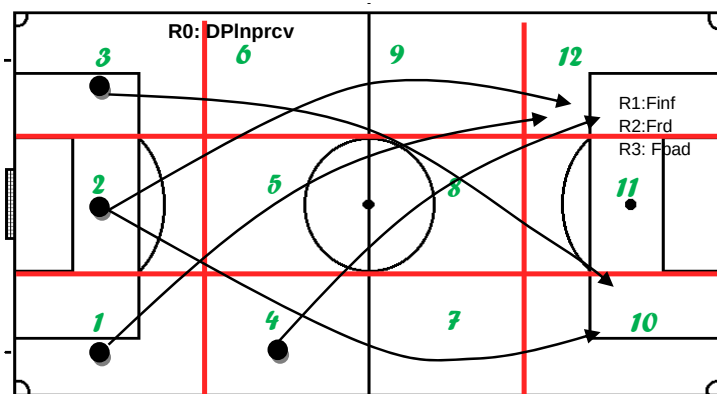


Figura 5.13. Prováveis padrões de conduta de DPInprcv

através da conduta critério que a bola é enviada para o sector ofensivo.

Observa-se a existência de um padrão eficaz, ilustrado na figura 5.13. A partir de zonas recuadas do terreno de jogo, é realizado de seguida um passe longo para as zonas laterais do sector ofensivo (zona 10 e 12), permitindo à equipa, através de um jogo directo, atingir a zona ofensiva de forma a dar continuidade ao ataque e criar situações de finalização eficazes (remate enquadrado com a baliza – *Frd*), e ineficazes (final por infracção ou perda de bola no $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo – *Finf*; recuperação de bola pelo adversário no $\frac{1}{4}$ ofensivo da equipa observada – *Fbad*).

Segundo o estudo de Garganta (1997), tanto nas sequências *Remate* como nas *Sem Remate*, verifica-se que o passe longo é a acção que mais contribui para induzir acções de ruptura.

Partindo do pressuposto que o jogo directo consegue surpreender a equipa adversária em momentos de desordem ou, pelo menos, os consegue criar com mais facilidade e celeridade, esta ideia vem confirmar o que Bota e Colibaba-Evulet (2001, in Pereira, 2005) referem, isto é, que as equipas de Futebol tendem a marcar golos em momentos de desordem, pelo que se os atacantes souberem provocar vários momentos que «partam» a estrutura do jogo, terão possibilidade de marcar mais golos.

Imediatamente a seguir ao passe longo, verificam-se situações de pressão sobre o portador de bola (*Pigu*), voltando a consolidar os resultados obtidos por Caldeira (2001) tal com havíamos visto anteriormente.

Conduta Critério: *Desenvolvimento por passe longo atrasado (sem variação do corredor de jogo)*

Quadro 5.25. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo atrasado (DPInatrs), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe longo atrasado (DPInatrs)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe longo atrasado (DPInatrs)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares					
				RPdg (2.59)	Início (IPO) Finalização (FPO)	—	Fgra (2.31)			
					Condutas Estruturais:					
	12 (4.26)	12 (3.85)	12 (3.52)	—	Especialização (ETJ)	3 (4.68) 6 (2.18)				
					Condutas Contextuais					
					Centro do Jogo (CJ)					

Atendendo ao quadro 5.25., é possível referir que a conduta de desenvolvimento da posse de bola por passe longo atrasado é excitada, no comportamento imediatamente precedente, por uma recuperação da posse de bola com saída por passe curto em largura. Prospectivamente, embora o *Retardo 1* se encontre vazio, o *Retardo 2* activa uma acção de final da fase ofensiva, neste caso, sem eficácia (recuperação da posse de bola pelo guarda-redes adversário – *Fgra*).

Relativamente à *Espacialização do terreno de jogo*, a acção de desenvolvimento da posse de bola por passe longo atrasado é excitada pela zona lateral do sector ofensivo, ou seja, pela zona 12, embora no comportamento anterior à conduta critério (*Retardo -1*) não exista nenhuma relação excitatória. Prospectivamente, o passe longo atrasado excita zonas do sector defensivo e intermédio-defensivo do corredor esquerdo da equipa (zonas 3 e 6).

Estes dados permitem concluir que, quando termina o processo ofensivo, o desenvolvimento da fase ofensiva ocorre sobretudo através de passes em profundidade e, muito pouco frequentemente, por passes em largura. No entanto, e devido a contextos de interacção desfavoráveis e/ou incapacidade de se criar desequilíbrios na estrutura defensiva adversária, o

passo longo atrasado pode ser uma «ferramenta» importante quando se opta pelo atraso do *Centro do Jogo* para zonas do sector médio-defensivo ou do sector defensivo, para daí dar continuidade ao processo ofensivo.

Conduta Critério: *Desenvolvimento por passe longo em largura com variação do corredor de jogo*

Quadro 5.26. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por passe longo em largura com variação do corredor de jogo (DPInlgcv), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por passe longo em largura com variação do corredor de jogo (DPInlgcv)					Conduta critério	Desenvolvimento por passe longo em largura com variação do corredor de jogo (DPInlgcv)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares					
		Rind (2.03)	RFmatrs(2.92) RPinprcv(9.95)	Rind (1.96)	Início (IPO) Finalização (FPO)					
					Condutas Estruturais:					
11 (2.13)	----	7 (3.56) 12 (2.57)	7 (2.10)	4 (2.62) 7 (3.10) 9 (2.30)	Especialização (ETJ)	3 (3.18) 4 (6.74) 6 (5.39)				
					Condutas Contextuais					
			Pinf (2.26)	—	Centro do Jogo (CJ)	SPsup (5.26)	—	SPinf (2.32)		

Conforme o quadro 5.26., os resultados indiciam a inexistência de comportamentos mais frequentes que o conceito de acaso relativamente a condutas comportamentais quando o desenvolvimento da posse de bola acontece por *passe longo em largura com variação do corredor de jogo*, isto é, observam-se comportamentos variados procedentes ao *DPO* por passe longo em largura.

Retrospectivamente, quando em zonas de maior ofensividade (zonas 7, 9, 11 e 12) ocorre uma recuperação da posse de bola, por erro ou infracção às leis do jogo do adversário, há tendência para que o desenvolvimento do processo ofensivo se dê por *passe longo em largura com variação de corredor de jogo*.

Pelo Quadro 5.26. verificamos também, e com elevada força de coesão ($z=9.95$), que o *DPInlgcv* ocorre após uma recuperação da posse de bola com

saída por passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo a partir da zona 7.

De acordo com os critérios por nós utilizados na elaboração do instrumento de observação, e com o recurso a uma visualização esquemática através da figura 5.14., podemos inferir que,

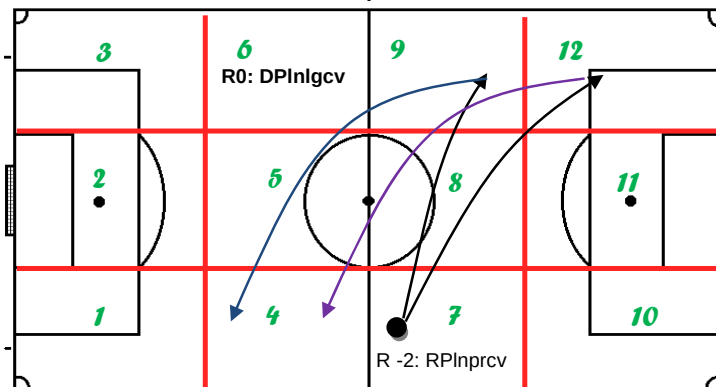


Figura 5.14. Prováveis padrões de conduta de DPInlgcv

mesmo com saídas na profundidade após a recuperação da posse de bola, e devido, provavelmente, a um contexto de interação desfavorável e/ou incapacidade de criar desequilíbrios na estrutura defensiva adversária, a equipa pode optar pelo atraso do *Centro do Jogo* para zonas laterais do sector intermédio-defensivo (zonas 4), para daí dar continuidade ao processo ofensivo.

Relativamente ao critério estrutural *Espacialização do terreno de jogo* aclarado no Quadro 5.26., e de acordo com os critérios utilizados no instrumento de observação, não é de todo possível que as zonas 3 e 6 sejam prospectivamente excitadas pela conduta critério, o que pode levar ao questionamento sobre a razão de, no *Retardo 1*, surgirem essas mesmas zonas excitadas (daí na figura 5.14 apenas estarem contempladas as situações possíveis).

Conduta Critério: *Desenvolvimento por cruzamento aéreo para a área*

Quadro 5.27. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Desenvolvimento do Processo Ofensivo por cruzamento aéreo para a área (Dcrz), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e FPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Desenvolvimento por cruzamento aéreo para a área (Dcrz)					Conduta critério	Desenvolvimento por cruzamento aéreo para a área (Dcrz)				
R - 5	R - 4	R - 3	R - 2	R - 1	Análise Retrospectiva - Prospectiva	R1	R2	R3	R4	R5
					Condutas regulares					
				Rind (5.45)	Início (IPO) Finalização (FPO)	Fgra (2.65)	Frf (4.67)			
				Rdir (3.58)			Fgl (3.51)			
					Condutas Estruturais					
				10 (12.72)	Especialização (ETJ)	11 (23.14)	11 (6.93)	10 (2.31)	7 (2.14)	7 (2.01)
				11 (2.08)						
				12 (12.74)						
					Condutas Contextuais					
				Pigu (1.99)	Centro do Jogo (CJ)	Pinf (3.28)				

Pelo quadro 5.27, verificamos que é através de recuperações da posse de bola por acção individual (*Rdir*) em zonas adiantadas do terreno de jogo (zonas 10, 11 e 12), ou pela marcação de cantos ou livres a favor da equipa do *Chelsea FC* nessas mesmas zonas do terreno, que tende a ocorrer o *DPO* por *cruzamento aéreo para a área* adversária. Assim sendo, imediatamente antes à ocorrência do cruzamento, podemos inferir que a zona 10 e a zona 12 são, com elevada força de coesão ($z=12.72$ e $z=12.74$, respectivamente), as mais utilizadas para as condutas de drible e condução de bola. Podemos ainda inferir que a interrupção regulamentar a favor activa a conduta de remate, o que revela uma certa relação entre esta conduta e a possibilidade de criar situações de perigo ou de golo. Sabemos aliás que 30% dos golos na actualidade provêm de lances de bola parada (Silva, 2004).

Prospectivamente, o cruzamento excita situações de finalização eficazes, como são o caso de *remate com obtenção de golo* (*Fgl*) e *remate fora* (*Frf*), principalmente numa zona frontal à baliza (zona 11), tal como atesta o *Retardo 2* do quadro acima apresentado. Esta conduta pode também levar a recuperações da posse de bola pelo guarda-redes da equipa adversária (*Fgra*).

Em certa medida, os nossos resultados vão ao encontro dos encontrados por Silva (2004), onde foi concluído que, do ponto de vista retrospectivo, o cruzamento é precedido principalmente pelas condutas de

drible e condução de bola e excitado pelas zonas laterais do sector ofensivo (zonas 10 e 12), sendo ainda o cruzamento uma conduta de pré-finalização que tem uma forte relação excitatória com o *FPO* por recuperação do GR adversário (Silva, 2004).

No que toca à relação excitatória com condutas de finalização propriamente ditas, os nossos resultados vão ao encontro dos de Caldeira (2001) que considera o cruzamento duplamente excitatório do remate. Em contraste, no estudo de Silva (2004), em termos prospectivos, o cruzamento activa fortemente condutas que interrompem a continuidade do processo ofensivo, não se verificando qualquer relação excitatória com condutas de finalização propriamente ditas.

5.2.2.1. SÍNTESE DA ANÁLISE SEQUENCIAL RELATIVAS ÀS CONDUTAS DE DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO OFENSIVO (DPO)

Do ponto de vista prospectivo os padrões de conduta detectados são extremamente curtos, com a excepção dos padrões prospectivos das condutas de passe curto em profundidade e passe longo em profundidade (com e sem variação do corredor de jogo) que são ligeiramente mais longos, tal como havia sucedido com Silva (2004), onde os padrões conducturais relativos ao *DPO* foram também de pequena longitude.

Isto é revelador que o Futebol pela sua enorme variabilidade de soluções, susceptíveis de rapidamente se verem alteradas pelo contexto de oposição e de cooperação, evidencia instabilidade relativamente aos padrões de jogo, neste caso, de *Desenvolvimento do Processo Ofensivo*.

De qualquer forma, os dados obtidos permitem-nos inferir que a condução ou o drible no desenvolvimento do processo ofensivo parecem ser acções extremamente úteis do ponto de vista ofensivo. Com elevada força de coesão, verificamos que as zonas que activam o drible e a condução de bola

no desenvolvimento do processo ofensivo são as zonas ofensivas laterais, tendo o drible uma elevada relação com a criação de situações de pré-finalização e finalização, apesar de haver também uma probabilidade significativa para que a seguir a ele possa ocorrer a perda da posse de bola ou a interrupção do processo ofensivo.

Em certa medida, os nossos resultados vão ao encontro dos encontrados por Silva (2004), onde foi concluído que, do ponto de vista retrospectivo, o cruzamento é precedido principalmente pelas condutas de drible e condução de bola e excitado pelas zonas laterais do sector ofensivo (zonas 10 e 12).

Relativamente ao passe curto e ao jogo apoiado do *Chelsea FC* no *DPO*, estas condutas parecem ser mais habitualmente utilizadas nos sectores intermédios do terreno de jogo e menos utilizado nas zonas do sector ofensivo, em conformidade com os resultados obtidos por Silva (2004). Tal como acontecia no *IPO*, também no desenvolvimento do processo ofensivo quando a bola se mantém na mesma zona, isso parece induzir situações desfavoráveis à equipa, condicionando o processo ofensivo do *Chelsea FC*, originando inclusive recuperações de bola pelo adversário (*Fbad*).

Verificamos ainda que o recurso aos passes médios em profundidade no *DPO* parecem ser condutas capazes de fazer chegar a bola a zonas de maior ofensividade, essencialmente à zona 12, verificando-se assim uma maior capacidade do *Chelsea FC* em atacar pelo seu corredor lateral esquerdo através de métodos ofensivos de longa duração.

Para além disso, parece-nos que a utilização do passe atrasado no *DPO* origina métodos de jogo ofensivos mais limitativos, embora permitam à equipa manter a posse de bola, optando por situações de lateralização e de circulação de bola para zonas de menor pressão, sendo confirmada esta possibilidade pela existência, no comportamento seguinte a esta conduta, de contextos de interacção favoráveis à equipa do *Chelsea FC* (superioridade numérica num contexto de não pressão - *SPsup*).

Relativamente ao recurso pelo passe longo no desenvolvimento do processo ofensivo, verificamos que antes da ocorrência deste tipo de passe, o fluxo de jogo desenvolve-se em zonas recuadas do terreno de jogo (essencialmente sector defensivo), podendo ser precedida de um *IPO* por acção do guarda-redes, passe longo atrasado ou passe médio atrasado. Este aspecto é indicador de que em determinadas situações de jogo, a equipa do *Chelsea FC* faz circular a bola para zonas mais recuadas, quiçá para fazer com que o adversário faça subir as suas linhas, para então aí «acelerar» jogo através de acções de ruptura com recurso ao passe longo em profundidade.

Este aspecto é indicador de que para a execução de um passe longo, a equipa parece preparar essa «aceleração» de jogo através de condutas que permitam desorganizar a estrutura defensiva adversária, para no momento oportuno, dar profundidade ao jogo explorando a desorganização adversária através de um passe longo em profundidade, criando assim situações de pré-finalização e finalização.

Em suma, parece que o jogo vertical e profundo é o mais indicado para a equipa do *Chelsea FC* chegar mais eficazmente à baliza adversária.

5.2.3. PADRÕES DE JOGO ENCONTRADOS PARA AS CONDUTAS DE FINALIZAÇÃO DO PROCESSO OFENSIVO (FPO)

Conduta Critério: Finalização do Processo Ofensivo por Remate fora

Quadro 5.28. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate fora (FrF), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Finalização do Processo Ofensivo por Remate fora (FrF)					Conduta critério
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	Análise Retrospectiva
					Condutas regulares:
				Rind (3.68) Rdir (3.94) RPclg (1.97) DPclg (3.30) DPmlgcv (3.27)	Início (IPO) Desenvolvimento (DPO)
					Condutas Estruturais:
4 (2.05)	-----	9 (2.31)	11 (4.73)	11 (3.42)	Espacialização (ETJ)
					Condutas Contextuais
SPigu (2.24)	-----	Pigu (2.54)	-----	SPsup (2.71)	Centro do Jogo (CJ)

Na presente investigação, por remate para fora entende-se um remate efectuado por um jogador atacante que sai pela linha de fundo e / ou para fora do terreno de jogo sem atingir o alvo.

Para a conduta de FPO por remate fora encontramos como condutas prévias à sua ocorrência as condutas de acção individual, a interrupção regulamentar a favor, o desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto em largura ($z=1.97$, por isso com reduzida força de coesão), e o desenvolvimento por passe médio em largura com variação do corredor de jogo.

A conduta de remate para fora é activada por zonas adiantadas do terreno de jogo, sobretudo pela zona 11. Isto significa que o corredor central é o mais procurado pela equipa do *Chelsea FC* para efectuar remates à baliza adversária (ainda que muitos possam não atingir o alvo).

Conduta Critério: *Finalização do Processo Ofensivo por Remate dentro*

Quadro 5.29. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate dentro (Frd), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

<i>Finalização do Processo Ofensivo por Remate dentro (Frd)</i>					<i>Conduta critério</i>
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	<i>Análise Retrospectiva</i>
					<i>Condutas regulares:</i>
				Rind (4.41) Rdir (2.14) RPmprsv (3.47) DPclg (3.07)	<i>Início (IPO) Desenvolvimento (DPO)</i>
					<i>Condutas Estruturais:</i>
3 (3.67)	5 (2.58) 11 (2.10)	11 (2.87)	11 (2.84)	8 (2.16) 11 (2.67)	<i>Espacialização (ETJ)</i>
					<i>Condutas Contextuais</i>
		Pinf (2.69)	Pinf (2.77)	SPsup (2.34)	<i>Centro do Jogo (CJ)</i>

O padrão conductural relativo à conduta *remate dentro* (entenda-se remate enquadrado com a baliza adversária, incluindo os postes e a barra) é longo nas condutas estruturais e contextuais, embora seja curto nas condutas regulares, tal como se pode observar no Quadro 5.29.

Verifica-se que no *Retardo* precedente à ocorrência da conduta critério, a *Recuperação indirecta (Rind)* é a que mais fortemente se associa ao remate dentro, seguida da *recuperação da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo*. De salientar ainda que a única conduta de *DPO* presente no *Retardo* precedente seja a de passe curto em largura.

Daqui podemos inferir que as bolas paradas a favor, nomeadamente os pontapés livres (visto as zonas excitadas no *Retardo -1* corresponderem a zonas centrais do terreno de jogo), activam a conduta de *remate dentro*, o que revela uma certa relação entre esta conduta e a possibilidade do *Chelsea FC* criar situações de perigo para a baliza adversária.

Podemos ainda inferir que as recuperações de bola em zonas adiantadas do terreno de jogo e pelo corredor central (zonas 8 e 11)

proporcionam situações mais favoráveis de remate à baliza adversária, sendo o enquadramento mais propício para se atingir o alvo pretendido.

Para isso, o bloco deve jogar subido, com capacidade para pressionar alto e com capacidade para uma alta circulação de bola. O adversário deve, por sua vez, evitar riscos de construção nestas zonas do terreno de jogo, deve evitar o jogo interior nos sectores mais recuados, principalmente quando se defronta equipas de top como é o caso do *Chelsea FC*.

Em relação à *Espacialização do terreno de jogo*, verifica-se que as zonas que activam a conduta critério correspondem a zonas centrais ofensivas, nomeadamente a zona 8 e 11. Assim, conclui-se que é o corredor central do terreno de jogo que mais activa a execução de remates direccionados à baliza adversária.

Em suma, as zonas que activam a conduta critério correspondem a zonas ofensivas, com prevalência da zona 11. É a zona mais perto da baliza adversária que activa a execução de remates direccionados à baliza (Barreira, 2006). As acções que poderão contemplar-se como principais indicadores de êxito numa jogada que culmina com um remate à baliza, e que por isso devem ser implementadas pelo treinador na preparação da equipa e jogadores, devem ocorrer nas zonas ofensivas, principalmente na zona 11.

Conduta Critério: *Finalização do Processo Ofensivo por Remate contra um adversário*

Quadro 5.30. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate contra um adversário (Frad), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

<i>Finalização do Processo Ofensivo por Remate contra um adversário (Frad)</i>					<i>Conduta critério</i>
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	<i>Análise Retrospectiva</i>
					<i>Condutas regulares:</i>
RPmprcv (3.38)	DPmprsv (2.01) DPIprsv (4.08)	----	RPclg (3.97)	Rind (2.47) RPclg (2.71) RPmprcv (4.08) Dai (2.48) DPmlgcv (5.28)	<i>Início (IPO) Desenvolvimento (DPO)</i>
					<i>Condutas Estruturais:</i>
			11 (4.33) 12 (2.89)	11 (2.35)	<i>Espacialização (ETJ)</i>
					<i>Condutas Contextuais</i>
					<i>Centro do Jogo (CJ)</i>

Como se observa no quadro 5.30., o padrão conductural relativo ao remate contra adversário não possui qualquer *Transição* excitatória com condutas objecto do tipo contextual, o que é indicador de que existe variedade de contextos de interacção que precedem esta conduta critério.

Quando se atende à *Espacialização do terreno de jogo*, denota-se que, a zona que activa a conduta em análise corresponde a espaços do sector ofensivo (Barreira, 2006), com prevalência da zona 11. Porém, percebe-se que no *Retardo -2* a zona 12 está também associada à conduta de remate contra um adversário, pese embora com menor força de coesão.

Tal como temos vindo a observar, parece-nos que a zona frontal à baliza adversária é aquela que apresenta maior capacidade excitatória para as condutas de finalização da equipa do *Chelsea FC*.

Assim, conclui-se que a acção de remate contra um defesa adversário, é precedida pela:

- i) Recuperação de bola na zona 11 com saída por passe curto;

- ii) Recuperação da posse de bola nas zonas laterais do sector intermédio-ofensivo (7 e 9) ou ofensivo (10 e 12) com saída por passe médio em profundidade com variação do corredor de jogo;
- iii) Movimentação do *Centro do Jogo* desde um corredor lateral do sector ofensivo (10 e 12), possivelmente através de acções de passe médio em largura com variação do corredor de jogo, ou através de acções de drible ou de condução de bola, para a zona central do mesmo sector.

Nas três situações acima mencionadas é, supostamente, criada uma situação desfavorável de interacção (pressão sobre o portador de bola), responsável pelo envio da bola contra um defesa adversário aquando da execução do remate.

Conduta Critério: *Finalização do Processo Ofensivo por Remate com obtenção de golo*

Quadro 5.31. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por remate com obtenção de golo (Fgl), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

<i>Finalização do Processo Ofensivo por Remate com obtenção de golo (Fgl)</i>					<i>Conduta critério</i>
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	<i>Análise Retrospectiva</i>
					<i>Condutas regulares:</i>
			Rind (2.16) DPlnprsv (2.07) Dcrz (3.62)	Rind (4.88)	<i>Início (IPO) Desenvolvimento (DPO)</i>
					<i>Condutas Estruturais:</i>
				11 (6.15)	<i>Espacialização (ETJ)</i>
					<i>Condutas Contextuais</i>
					<i>Centro do Jogo (CJ)</i>

Antes de passarmos para a análise do padrão conductural encontrado para a conduta de obtenção de golo, importa salientar que a quantidade de golos obtidos foi de 37, o que corresponde a apenas 3% da quantidade total de condutas de finalização registadas neste trabalho. Deste modo, o padrão conductural relativo à obtenção de golo pode induzir interpretações menos correctas na medida em que o número de situações que são analisadas é reduzido.

Através do quadro 5.31., verifica-se que o padrão de conduta possui reduzida longitude, ou seja, existem transições excitatórias apenas até ao *Retardo -2*.

Todavia, a associação entre a conduta de remate com obtenção de golo e os *Retardo -1* e *Retardo -2*, vêm confirmar os resultados obtidos por nós anteriormente. Parece existir uma associação de excitabilidade da conduta de *Recuperação indirecta* (interrupção regulamentar a favor, tais como a marcação de livres, pontapés de canto), *Desenvolvimento da posse de bola por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo* e ainda, *Desenvolvimento por cruzamento aéreo para a área adversária* com a conduta critério, isto é, obtenção de golo.

Também em relação à *Espacialização do terreno de jogo*, volta-se a verificar que a zona que activa a conduta critério corresponde à zona central do sector ofensivo, mais concretamente, a zona 11. Assim, a zona 11 parece ser a zona do terreno de jogo que tem maior força ou consistência associativa com o *FPO* por golo, em consonância com os resultados obtidos por Silva (2004).

Corroborando o que foi dito por Garganta (1997: 210), onde o remate “... é a conduta que traduz o último passo para a obtenção do objectivo do jogo podendo ser considerado como a expressão do resultado do processo ofensivo, indicando que este não foi abortado e conseguiu chegar à fase de finalização”, na presente investigação parte-se do pressuposto que a obtenção de golo surge obrigatoriamente de uma conduta de remate.

A figura 5.15. mostra um possível padrão conductural que resulta na obtenção de golo a favor.

Os resultados da análise da conduta critério em questão confirmam aquilo que referimos na

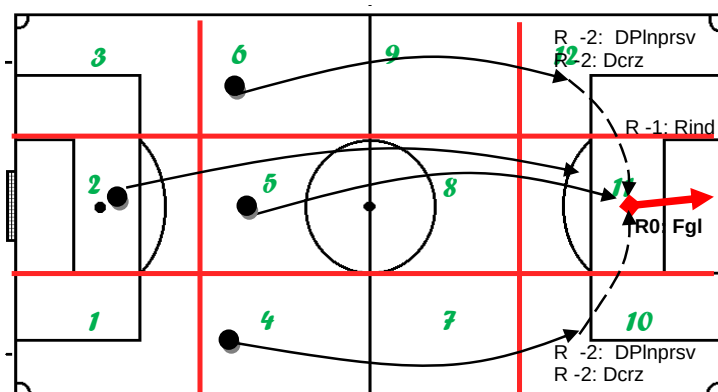


Figura 5.15. Prováveis padrões de conduta de Fgl

apreciação

prospectiva da

conduta de *DPO* por passe longo em profundidade, isto é, que um jogo directo conduz com mais frequência à obtenção de golo que um estilo de jogo indirecto. Todavia, os mesmos resultados contrariam o que Hook e Hughes (2001, in Pereira, 2005) sustentam, isto é, que as equipas sem sucesso optam por um estilo de jogo directo, através de passes longos e em trajectória aérea.

Podemos inferir que as acções ofensivas do *Chelsea FC* que se iniciam com um lançamento de bola parada têm grande probabilidade de criar perigo para a baliza adversária, inclusive com a obtenção de golo, contrariando os resultados obtidos por Silva (2004), onde concluiu que as bolas paradas a favor têm uma grande probabilidade de interromper a continuidade do processo ofensivo, já que desencadeiam condutas de final do processo ofensivo ou condutas que lhe estão de alguma forma associadas.

Conduta Critério: *Finalização do Processo Ofensivo Atingindo o ¼ ofensivo do terreno de jogo*

Quadro 5.32. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo atingindo o ¼ ofensivo do terreno de jogo (Fzof), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

<i>Finalização do Processo Ofensivo Atingindo o ¼ ofensivo do terreno de jogo (Fzof)</i>					<i>Conduta critério</i>
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	<i>Análise Retrospectiva</i>
					<i>Condutas regulares:</i>
DPlngcv (1.98)	RPmlgcv (2.03)	RPclg (5.10)	-----	Dai (5.46)	<i>Início (IPO)</i> <i>Desenvolvimento (DPO)</i>
					<i>Condutas Estruturais:</i>
		1 (3.24)	1 (2.29) 4 (2.66)	4 (3.14)	<i>Espacialização (ETJ)</i>
					<i>Condutas Contextuais</i>
				Pigu (3.01)	<i>Centro do Jogo (CJ)</i>

A conduta em análise define que o processo ofensivo termina quando a bola atinge (por passe ou condução) as zonas 10, 11 e 12 do terreno de jogo, tendo o condutor/receptor da bola sido impedido de dar continuidade ao jogo ofensivo por falta do adversário ou «corte» para fora do terreno de jogo, com a equipa observada mantendo a posse de bola. Na presente investigação esta conduta é registada por 192 vezes, correspondendo a 17% das condutas de *FPO*.

De salientar que o contexto interaccional que imediatamente precede a ocorrência da conduta critério corresponde a uma situação de portador pressionado com equipa em igualdade numérica no *CJ (Pigu)*.

Através da interpretação dos resultados relativos às condutas regulares e às condutas estruturais, conclui-se que o padrão conductural consubstanciado pela mais forte associação entre as condutas objecto e a conduta critério é, com maior probabilidade de ocorrência, a recuperação da posse de bola com saída por passe curto em largura desde a zona 1 do terreno de jogo, movimentando-se o *Centro do Jogo* por condutas desconhecidas, pois não existem transições excitatórias no *retardo -2* entre condutas regulares e a conduta critério, até à zona 4, onde se observa a realização da conduta de

desenvolvimento da posse de bola por acção individual (drible ou condução de bola) até às zonas ofensivas do terreno de jogo.

Estes resultados consolidam o que havia sido verificado por Silva (2004), em que a condução de bola se conotou como um importante meio de progressão no eixo longitudinal, desde a baliza que se defende até à baliza que se ataca, sendo extremamente útil para conquistar espaço de jogo fazendo chegar a bola a zonas próximo da baliza adversária.

Assim sendo, a condução de bola durante uns metros pode ser uma conduta que, sendo bem utilizada, não interrompe a continuidade do processo ofensivo, permitindo ultrapassar a linha de pressão do adversário (Silva, 2004; Barreira, 2006).

Conduta Critério: Finalização do Processo Ofensivo por Recuperação de bola pelo adversário no ¼ ofensivo da equipa observada

Quadro 5.33. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por recuperação de bola pelo adversário no ¼ ofensivo do terreno de jogo (Fbad), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

<i>Finalização do Processo Ofensivo por Recuperação de bola pelo adversário no ¼ ofensivo da equipa observada (Fbad)</i>					<i>Conduta critério</i>
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	<i>Análise Retrospectiva</i>
					<i>Condutas regulares:</i>
	RPclg (2.14)	DPlnprcv (3.65)	-----	DPcpr (2.76) DPlnprsv (2.36)	<i>Início (IPO) Desenvolvimento (DPO)</i>
					<i>Condutas Estruturais:</i>
				2 (3.46) 3 (2.17)	<i>Espacialização (ETJ)</i>
					<i>Condutas Contextuais</i>
					<i>Centro do Jogo (CJ)</i>

A conduta tomada neste ponto como critério engloba as acções defensivas que conduzem à recuperação da bola por parte do adversário, tais como o desarme ou a intercepção, mantendo-se a fase dinâmica do jogo. Assim, nesta análise apenas obtemos informação acerca da ocorrência de uma

perda da posse de bola por parte do *Chelsea FC*, mas não da forma como o adversário a recuperou.

Através da apreciação do quadro 5.33., constata-se que do ponto de vista da lógica do jogo e tendo em conta os critérios por nós estipulados na elaboração do instrumento de observação, podemos unicamente concluir que, embora a conduta de *DPO* por *passo longo em profundidade sem variação do corredor de jogo* seja, tal como havíamos verificado anteriormente, uma acção de jogo indutora de eficácia ofensiva, permitindo à equipa do *Chelsea FC* atingir a zona ofensiva de forma a dar continuidade ao ataque, também é verdade que essa conduta de *DPO* pode levar à interrupção do processo ofensivo por recuperação da posse de bola pelo adversário.

Isto significa que a conduta de *passo longo* tem também uma certa probabilidade transaccional com a perda da posse de bola, neste caso, por recuperação de bola pela equipa adversária sem interrupção do jogo (Silva, 2004; Barreira, 2006).

Conduta Critério: *Finalização do Processo Ofensivo por Recuperação de bola pelo GR adversário*

Quadro 5.34. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por recuperação de bola pelo guarda-redes adversário (Fgra), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Finalização do Processo Ofensivo por Recuperação de bola pelo GR adversário (Fgra)					Conduta critério
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	Análise Retrospectiva
					Condutas regulares:
	RPmatrs (2.87)	Rgr (2.02)	DPlnatrs (2.19)	DPmprsv (2.50) DPmprcv (3.91) Dcrz (2.86)	Início (IPO) Desenvolvimento (DPO)
					Condutas Estruturais:
9 (2.31) 10 (2.28)	6 (2.39)	3 (1.96)	-----	9 (2.51)	Espacialização (ETJ)
					Condutas Contextuais
				Psup (2.10)	Centro do Jogo (CJ)

Pela análise do quadro 5.34., são as condutas objecto do *Retardo -1* as que mais conclusões nos permitem extrair. Em relação ao *Centro do Jogo*, apenas se verifica uma conduta excitatória no retardo imediatamente anterior à conduta de recuperação da bola pelo guarda-redes da equipa adversária.

Pelos dados obtidos, podemos inferir que é a partir de passes médios em profundidade (com ou sem variação do corredor de jogo) a partir de zonas do sector intermédio-ofensivo (zona 9) que mais frequentemente é activada a intervenção do GR adversário.

Assim, o jogador da equipa do *Chelsea FC* em posse de bola, na zona 9, submetido a um contexto de interacção desfavorável (pressão sobre o portador de bola), pode tentar através de um passe de «ruptura» dar continuidade ao processo ofensivo da equipa. Dado que este tipo de passe acarreta risco de perda da posse de bola (Silva, 2004), isso significa que provavelmente a maior parte das recuperações da posse de bola pelo guarda-redes adversário se devem a situações de erro da equipa do *Chelsea FC* aquando da tentativa de execução de «passes de morte» para o sector ofensivo.

A zona imediatamente precedente à conduta de recuperação de bola pelo GR adversário é a zona 9. É normalmente a partir das zonas intermédias ou ofensivas que normalmente se realiza o último passe para a obtenção de golo; mas dada a dificuldade deste tipo de passe, bem como os contextos de interacção normalmente desfavoráveis em que decorrem estas acções, e fruto do reduzido espaço existente nas costas da defesa adversária quando a bola se encontra nestas zonas do terreno, tudo isso leva a que, com alguma facilidade, se dê um FPO por recuperação de bola pelo GR adversário.

De salientar ainda que o cruzamento é uma conduta de pré-finalização que tem alguma relação excitatória com o FPO por recuperação do GR adversário, em consonância com os resultados obtidos por Silva (2004).

Conduta Critério: Finalização do Processo Ofensivo por infracção ou perda de bola no $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo

Quadro 5.35. Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério de Finalização do Processo Ofensivo por infracção ou perda de bola no $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo (Finf), tendo como condutas objecto as condutas regulares (IPO e DPO); as condutas estruturais (ETJ) e as contextuais (CJ)

Finalização do Processo Ofensivo por infracção ou perda de bola no $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo (Finf)					Conduta critério
R -5	R -4	R -3	R -2	R -1	Análise Retrospectiva
					Condutas regulares:
Ps (2.50)	DPcpr (1.98)	Rind (2.38)	DPmlgcv (2.93)	DPmprsv (2.59) DPmprcv (2.52) DPInprcv (4.49)	Início (IPO) Desenvolvimento (DPO)
					Condutas Estruturais:
2 (3.27)	2 (2.07)	4 (2.06)	-----	5 (2.10) 6 (3.01) 9 (2.11)	Espacialização (ETJ)
					Condutas Contextuais
	SPsup (2.69)	SPsup (2.50)	Psup (2.13)	-----	Centro do Jogo (CJ)

Através do quadro 5.35., depreende-se que o padrão conductural é longo para todas as condutas (regulares, estruturais e contextuais).

Na presente investigação esta conduta é registada por 131 vezes, correspondendo a 12% das condutas de *FPO*.

Existem diversas situações que conduzem ao final do processo ofensivo por *infracção ou perda de bola no $\frac{1}{4}$ ofensivo do terreno de jogo (Finf)* pela equipa do *Chelsea FC*, desde pontapés de saída, recuperações indirectas, e ainda, *DPO* por passe curto, médio ou longo.

Com base nos dados obtidos podemos inferir que é principalmente a partir de condutas de passe em zonas intermédias do terreno de jogo, que tende a ocorrer a conduta critério, sendo o desenvolvimento da posse de bola por *passe longo em profundidade com variação do corredor de jogo (z=4.49)* a conduta que acarreta maior probabilidade de perda de bola ou infracção às leis de jogo por parte da equipa do *Chelsea FC* no sector mais ofensivo do terreno de jogo.

Isto vem reforçar ainda mais a ideia que a conduta de passe longo tem também uma certa probabilidade transaccional com a perda da posse de bola, tal como havia sido verificado por Silva (2004) e Barreira (2006), e como já havíamos referido anteriormente.

Em relação ao contexto de interacção no *Centro do Jogo*, pese embora o *Retardo -1* se encontre vazio (o que significa que imediatamente antes da conduta critério podem existir diversificados contextos de interacção), verificamos que o contexto que activa a conduta de *FPO* por *infracção ou perda de bola* se vá tornando desfavorável, pois a movimentação do *Centro do Jogo* para zonas de maior ofensividade acarreta maior risco defensivo para o adversário, afigurando-se como lógico que este tente criar uma situação de pressão sobre o portador de bola para evitar a possibilidade de finalização por parte da equipa do *Chelsea FC*.

5.2.3.1. SÍNTESE DA ANÁLISE SEQUENCIAL RELATIVAS ÀS CONDUTAS DE FINALIZAÇÃO DO PROCESSO OFENSIVO (FPO)

No presente ponto, importa indagar acerca das condutas que, em termos comportamentais, estruturais e contextuais, activam as acções relativas ao final do processo ofensivo.

Com base nos nossos resultados, verificamos que a obtenção de golo revela excitatoriedade com as condutas regulares de *Recuperação indirecta*, *recuperação da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo*, *DPO* por *passe longo em profundidade sem variação* e *DPO* por cruzamento aéreo.

Pelo que foi referido, constata-se que as condutas indutoras de um final eficaz procedem a condutas de recuperação indirecta, ou seja, bolas paradas a favor. Mas também condutas como o drible, a condução ou o passe em profundidade, quando se encaram como comportamentos anteriores à conduta critério, são indutoras de um final eficaz. Desta forma, afirma-se que estas são

condutas que, mesmo contendo um carácter de risco, permitem romper com o equilíbrio defensivo da equipa adversária, provocando uma desordem tal que permite situações de remate ou de golo. Relembrando o estudo de Russel (2005), dos primeiros golos do *Chelsea FC*, 45% resultaram de situações de drible ou de cruzamento.

O passe longo em profundidade é bastante utilizado nas sequências eficazes da equipa do *Chelsea FC*, confirmando o que já havia sido referido: o jogo directo é um estilo de jogo eficaz ou, pelo menos, benéfico para movimentar o *Centro do Jogo* para zonas de maior ofensividade e, nesses espaços, permitir a continuidade da fase ofensiva (Barreira, 2006), pese embora também se tenha verificado que a conduta de *DPO* por *passe longo em profundidade* possa levar à interrupção do processo ofensivo por recuperação da posse de bola pelo adversário (Silva, 2004; Barreira, 2006).

Em relação à *Espacialização do terreno de jogo*, verificamos que as zonas 8, 9, 10, 11 e 12 são aquelas que mais se associam às acções ofensivas eficazes. No entanto, verificamos também que é o corredor central do terreno de jogo (zona 11) que mais activa a execução de remates por parte do *Chelsea FC* à baliza adversária, sendo ainda esta a que tem maior força ou consistência associativa com o *FPO* por golo, em consonância com os resultados obtidos por Silva (2004).

Por todos os dados que fomos obtendo ao longo deste estudo, e sendo a zona 11 a que mais activa a *FPO* com obtenção de golo, podemos admitir que a circulação de bola do *Chelsea FC* no $\frac{1}{2}$ campo ofensivo percorre as várias zonas, indiciando que provavelmente as sequências concluídas com golo ocorrem quando a equipa utiliza a circulação de bola à periferia (Garganta, 1997), variando o corredor de jogo, criando situações favoráveis para a finalização na zona 11.

Na figura 5.16., são evidenciadas as zonas que mais fortemente activam as condutas de final do processo ofensivo no momento imediatamente anterior à sua ocorrência (*Retardo -1*), ou seja, as que possuem relações de excitatoriedade mais fortes com as condutas de final de fase ofensiva, sendo efectuada a distinção entre as condutas indutoras de um *FPO* eficaz e não eficaz.

Depreende-se que as zonas centrais ofensivas do terreno de jogo induzem um *FPO* eficaz, ao passo que

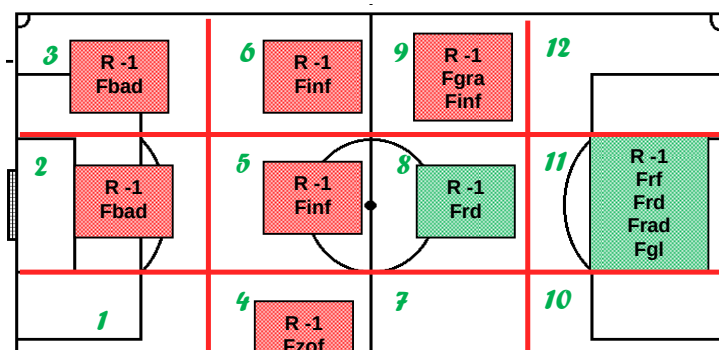


Figura 5.16. Relação excitatória entre as condutas de Finalização do processo ofensivo e as zonas do terreno de jogo. É considerada apenas a relação de coesão mais forte e até ao primeiro retardo (positivo e negativo)

as zonas do sector intermédio do terreno de jogo conduzem, com maior probabilidade, a situações de incapacidade para terminar o processo ofensivo com um remate à baliza adversária.

Conclusões

Capítulo 6

6. Conclusões

A partir da análise descritiva e sequencial dos resultados obtidos na presente investigação, torna-se possível aferir as seguintes conclusões. Estas afiguram-se como as mais pertinentes para dar resposta ao problema e para possibilitar a confirmação ou a negação das hipóteses colocadas:

- Existem comportamentos no *Processo Ofensivo* da equipa do *Chelsea FC* 2004-2005, que devido ao elevado grau de regularidade e probabilidade, conduzem à eficácia da fase ofensiva em Futebol, para além do mero acaso, confirmando-se assim a *hipótese um* do estudo.
- A *hipótese dois* é parcialmente verificada na presente investigação, isto porque, de facto, a conquista da bola em zonas adiantadas do terreno de jogo revelou-se mais propícia à criação de situações eficazes de finalização.

No entanto, o passe em largura com variação do corredor de jogo no ganho de bola, apenas quando procedido de acções de jogo capazes de transportar a bola para zonas de maior ofensividade, é capaz de proporcionar situações eficazes de finalização.

Verificamos que são as saídas por acção individual (condução ou drible) e as saídas por passes em profundidade que permitem, no *Início do Processo Ofensivo* do *Chelsea FC*, obter maior eficácia ofensiva.

Conclui-se, portanto, que os ganhos de bola em zonas adiantadas do terreno de jogo com saídas na profundidade têm maior probabilidade de criar situações de finalização eficazes. A saída em largura com variação do corredor de jogo permite tirar a bola da zona de pressão, mas só revela uma relação excitatória com acções de finalização eficazes quando seguida de acções que permitem «profundizar» jogo.

- Relativamente à *hipótese três* da presente investigação, os resultados encontrados permitem a respectiva confirmação, dado que as condutas de *Desenvolvimento do processo ofensivo* que se encontram mais fortemente associadas à eficácia ofensiva são as que pressupõem acções de pré-finalização ocorridas nas zonas laterais do sector ofensivo (zonas 10 e 12).

Senão vejamos: i) verificamos que o *DPO por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo* é uma conduta capaz de fazer chegar a bola a zonas de maior ofensividade, essencialmente à zona 12, e tem uma relação excitatória com acções de finalização; ii) verificamos ainda que a partir de zonas recuadas do terreno de jogo, a realização de um passe longo para as zonas laterais do sector ofensivo (zona 10 e 12) permite à equipa atingir a zona ofensiva de forma a dar continuidade ao ataque e criar situações de finalização com obtenção de golo (*Fgl*), remate contra um adversário (*Frad*) e remate enquadrado com a baliza (*Frd*); iii) o cruzamento é uma conduta de pré-finalização que tem relação excitatória com o *FPO* com obtenção de golo, sendo excitado pelas zonas laterais do sector ofensivo (zonas 10 e 12); iv) o drible e a condução de bola (acções que precedem a realização do cruzamento) revelaram uma elevada força de coesão com as zonas laterais do sector ofensivo, mais concretamente, um valor de $z = 12,72$ para a zona 10, e para a zona 12 um valor de $z = 12,74$.

Por conseguinte, a equipa do *Chelsea FC* 2004-2005 procurava frequentemente as alas como espaços privilegiados para lançar o seu ataque.

- Relativamente à *hipótese quatro* da presente investigação, os resultados encontrados não permitem a respectiva confirmação, dado que as condutas de *IPO* com variação do corredor de jogo e o *DPO* por passe curto não revelaram associação excitatória com a conduta de remate com obtenção de golo pela equipa do *Chelsea FC*.

Concluímos que: i) no que toca às condutas de *Início do Processo Ofensivo*, aquelas que se associam à obtenção do golo são as recuperações indirectas (marcação de pontapés livres e cantos), bem como a *recuperação directa da posse de bola com saída por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo*; ii) relativamente às condutas de *Desenvolvimento do Processo Ofensivo*, são o *passe longo em profundidade sem variação de corredor de jogo* e o *cruzamento aéreo para a área* as condutas que revelam associação excitatória com a obtenção de golo por parte da equipa do *Chelsea FC* 2004-2005.

- A *hipótese cinco* é verificada, na medida em que o remate (entendido como a expressão do resultado do processo ofensivo, indicando que este não foi abortado e conseguiu chegar à fase de finalização) é precedido de condutas que se caracterizam por indicadores de ataque de longa duração (ataque posicional).

Ora vejamos:

- i) para a conduta de *remate fora* encontramos como condutas prévias à sua ocorrência as condutas de *acção individual*, o *DPO por passe curto em largura* e o *DPO por passe médio em largura com variação do corredor de jogo*;
- ii) ii) para a conduta de *remate dentro* encontramos como condutas precedentes a conduta de *IPO com saída por passe médio em profundidade sem variação do corredor de jogo* e a conduta de *DPO por passe curto em largura*;
- iii) iii) para a conduta de *remate contra um adversário* encontramos como condutas precedentes as condutas de *IPO com saída por passe curto em largura e passe médio em profundidade com variação do corredor de jogo*, bem como as condutas de *DPO por acção individual e passe médio em largura com variação do corredor de jogo*;

- iv) para a conduta de *remate com obtenção de golo* encontramos como condutas precedentes as condutas de *Recuperação indirecta* (interrupção regulamentar a favor), *DPO por passe longo em profundidade sem variação do corredor de jogo* e ainda *DPO por cruzamento aéreo para a área adversária*.

Em suma, os resultados demonstram que um jogo indirecto com condutas de acção individual, passe curto, passe médio e variações do corredor de jogo associam-se positivamente com a realização do remate.

Porém, um jogo em progressão longitudinal desde o sector defensivo até ao ofensivo, com recurso ao passe longo em profundidade, seguido de acções individuais e cruzamentos a partir do sector ofensivo, revelam maior eficiência do ponto de vista da concretização do golo.

Considerações Finais

Capítulo 7

7. Considerações Finais

Face à evolução que o jogo de Futebol tem sofrido nos últimos tempos, verifica-se um maior equilíbrio entre as equipas em confronto fruto de uma maior capacidade do ponto de vista da organização defensiva das equipas, o que torna cada vez mais difícil a tarefa de criar situações de finalização. Acreditamos que só através da criação de desequilíbrios, por comportamentos individuais e colectivos, se consegue provocar surpresa no adversário.

O Futebol envolve uma enorme e vasta possibilidade de combinação de comportamentos, todas elas utilizadas no decurso do jogo para a obtenção de golo e, por conseguinte, sucesso na competição. Assim, procuramos detectar no aparente caos do jogo, um conjunto de *regularidades* (resultantes de uma organização conduzida e construída pelo treinador) que permitem atingir com maior probabilidade o sucesso.

Sendo o Futebol um jogo situacional de cooperação e oposição, que se desenvolve em contextos onde impera a imprevisibilidade e a variabilidade, é imprescindível que os jogadores assimilem um conjunto de conhecimentos e assumam um conjunto de comportamentos no decurso do jogo de forma a organizarem-se eficazmente do ponto de vista individual e colectivo, ofensivo e defensivo.

No presente estudo, procuramos analisar como a equipa do *Chelsea FC* da época de 2004-2005, face a constrangimentos estruturais como o espaço de jogo e contextuais como a interacção no *Centro do Jogo*, tende a influir a adopção de padrões de conduta que, assentando em comportamentos individuais e colectivos, conseguem conduzir a um *Processo Ofensivo* eficaz.

No fluxo acontecimental do jogo de Futebol é evidente que subsistem, com maior ou menor frequência, características ou traços que consubstanciam métodos e estilos de jogo. Apesar de estes dois termos serem considerados em separado, na nossa perspectiva não devem ser entendidos desta forma

aquando da análise do jogo de Futebol, pois encontram-se em permanente relação, interacção e complementaridade.

É-nos agora possível tecer alguns comentários sobre os resultados encontrados, bem como considerações relativas à sua aplicabilidade no processo de treino do jogo de Futebol.

No presente estudo conclui-se que um jogo vertical e profundo, preferencialmente com o recurso a passes em profundidade e acções individuais, permitem a continuidade do processo ofensivo em zonas de maior ofensividade e tendem a produzir situações de maior eficácia.

Esta inferência vai ao encontro do que alguns autores defendem, como Bate (1988), que sustenta que apesar de no Futebol nenhuma fórmula garantir 100% de sucesso, jogar segundo um estilo de jogo directo procurando atingir o terço ofensivo mais vezes do que a equipa adversária é a estratégia melhor sucedida. Também Mombaerts (2000) concluiu que uma das características das equipas de alto rendimento é a *Transição* das acções de defesa e de ataque com a maior rapidez possível. Este autor (2000) acrescenta ainda que a regra essencial consiste em contra-atacar de imediato quando se recupera a bola, sendo a primeira preocupação do recuperador de bola passá-la ou conduzi-la para a frente e não voltar a perdê-la, jogando para a lateral ou para o apoio.

Não queremos com isto dizer que um jogo de circulação e manutenção da posse de bola não possa conduzir também a situações ofensivas eficazes, até porque, para a equipa do *Chelsea FC*, acções como o drible, o passe curto, o passe médio e as variações do corredor de jogo associaram-se positivamente com a realização do remate. Porém, o passe longo em profundidade, seguido de acções individuais e cruzamentos revelaram maior eficiência do ponto de vista da concretização do golo.

Apesar de considerarmos que uma *Fase Ofensiva* em profundidade é um método muito favorável para se obter eficácia ofensiva, no Futebol actual é

fundamental que uma equipa se submeta a um processo de treino que permita transmitir aos jogadores a habilidade de uma constante adaptação e readaptação às situações de jogo. Pensamos assim, que mesmo que o jogo deva ser orientado em profundidade, isso não significa a exclusão da utilização de passes laterais e à retaguarda, para abrir «brechas» no seio da defesa contrária, dependendo tudo dos constrangimentos inerentes ao próprio jogo. Verifica-se na equipa do *Chelsea FC*, com alguma frequência, a adopção de um misto de jogo directo e ataque rápido com um jogo indirecto e ataque posicional.

Relativamente ao ***Início do Processo Ofensivo***, os dados obtidos sugerem que a conduta pela qual a bola é mais frequentemente recuperada consiste numa intervenção defensiva seguida de imediato por passe ao nível das zonas 3, 6, 8 e 10. Constata-se que é nos corredores laterais que mais frequentemente o *Chelsea FC* recupera a bola, embora na zona 8 também se denotem repetidas recuperações de bola. Isto parece evidenciar que o *Chelsea FC* intensificava a pressão nos corredores laterais, «bloqueando» o adversário nas faixas laterais.

A presente investigação deu-nos ainda conta que nos ganhos de bola pelo seu guarda-redes, a equipa do *Chelsea FC* assumia preferencialmente uma construção longa. A opção por saída curta pela linha defensiva não era de todo um comportamento regular da equipa. A saída longa a partir do guarda-redes não apresentou relação directa com acções de finalização, embora permitisse à equipa fazer chegar a bola a zonas de maior ofensividade e a partir daí dar sequência ao seu jogo ofensivo.

As recuperações de bola com saída por acção individual revelaram-se mais eficazes do ponto de vista ofensivo quando ocorreram em zonas adiantadas do terreno de jogo, induzindo situações rápidas de finalização. Parece-nos que nestas situações, o importante passa por explorar rapidamente

o desequilíbrio posicional do adversário. Robson (1982) confirma este dado ao referir que no Futebol actual, que apresenta defesas reforçadas, a velocidade de reconversão defesa/ataque desempenha um papel capital, para que se possa lançar um contra-ataque ou um ataque rápido não permitindo que a defesa se reorganize eficazmente.

Ter uma capacidade e uma atitude «pressionante» a partir da frente, isto é, começar a defender a partir da «frente» parece ter resultados práticos com a eficácia ofensiva, não só porque permite criar situações rápidas de finalização, como também possibilita uma alta circulação de bola, «encostando» o adversário à sua área.

O presente estudo demonstrou ainda que ganhos de bola com saídas para «1ª estação» (passes para a mesma zona do *campograma* em que foi conquistada a bola) tendem a produzir situações de pressão sobre o portador de bola. Neste tipo de situações, verificamos que o *Chelsea FC*, nas acções imediatamente seguintes à saída curta, assumia comportamentos capazes de dar profundidade ao jogo, como o passe médio em profundidade ou a condução de bola, no sentido de ultrapassar a linha de pressão do adversário.

Ainda a comprovar isto mesmo, sempre que o *Chelsea FC* conseguia sair através de passes para «2ª estação» (passes para outra zona do *campograma* em que foi conquistada a bola), isso traduziu-se maioritariamente em situações de interacção favoráveis ao portador de bola.

As saídas por passe médio em largura ou atrasado revelaram um padrão linear ao longo deste estudo. O *Chelsea FC* realizava preferencialmente este tipo de passes para zonas de grande liberdade para o jogador receptor de bola, já que, imediatamente a seguir ao passe, os contextos de interacção verificados foram contextos de não pressão sobre o portador. Isto revela que este tipo de saídas é eficaz para se manter a posse de bola, devendo ser realizado quando não existe possibilidade do adversário pressionar e assim recuperar a bola imediatamente.

Os ganhos de bola com saída na profundidade, principalmente por passe médio nas zonas 7, 8 e 9 do terreno de jogo revelaram relação probabilística com a ocorrência de situações de finalização por parte do *Chelsea FC*. Isto atesta que, em diversas situações, o *Chelsea FC* conseguia pressionar com o seu bloco «subido», roubando bolas no $\frac{1}{2}$ campo defensivo do adversário, advindo daí a possibilidade de criar situações de perigo do ponto de vista ofensivo.

As saídas com variação do corredor de jogo, tendem a ocorrer em ganhos de bola no corredor central. Assim, no ganho de bola pelo corredor central, o *Chelsea FC* procurava os espaços à periferia para circular bola, evitando o maior número de adversários sobre esse corredor, reduzindo assim a probabilidade da imediata perda de bola em espaços interiores. Nos ganhos de bola, é importante a equipa «abrir» campo, abrir linhas de passe e «aumentar o espaço» para se jogar. Como tal, é imperioso que após o ganho de bola, não se perca de imediato a mesma (sob pena de expor a equipa posicionalmente), procurando os espaços à periferia para se ultrapassar a pressão exercida pelo adversário. Importante realçar que as condutas capazes de levar a bola para zonas de maior ofensividade após se variar o corredor de jogo foram aquelas que mais se relacionaram com situações eficazes de finalização.

Estamos em crer que as *fases estáticas ofensivas* do jogo, vulgo bolas paradas a favor, tenham contribuído de forma decisiva para o sucesso do *Chelsea FC*, verificando-se uma tendência para este tipo de situações produzir situações de finalização, nomeadamente remates com obtenção de golo. No entanto, o estudo revelou que as recuperações de bola em que se mantém a fase dinâmica do jogo tendem a produzir mais situações de remate, na medida em que em todas as categorias de finalização por remate estão presentes condutas anteriores de *Início* ou *Desenvolvimento do Processo Ofensivo*.

Quanto ao ***Desenvolvimento do Processo Ofensivo***, a condução de bola e o drible revelaram ser soluções úteis e diversas vezes utilizada pelos jogadores do *Chelsea FC* para transportar o *CJ* em termos longitudinais. Depreende-se daqui que estas condutas, quando utilizadas nas condições espaciais e contextuais adequadas e em prol do colectivo, comportam elevada utilidade para o sucesso ofensivo no jogo de Futebol. As condutas de drible e de condução de bola assumem-se como fundamentais para o sucesso ofensivo no jogo de Futebol.

Nessa mesma linha de pensamento, Silva (2004: 202) refere que “... qualquer «visão» do processo ofensivo que ignore a importância da capacidade técnica e tática dos jogadores é tristemente míope”. No entanto, apesar de verificarmos que neste estudo as condutas de drible e de condução de bola induzem desequilíbrios na estrutura defensiva adversária, sendo meios úteis para proporcionar situações de pré-finalização e de finalização, não podemos esquecer que são condutas que comportam um elevado risco e, por conseguinte, necessitam de uma organização colectiva sólida que permita evitar desequilíbrios defensivos em caso de perda de posse de bola.

O corredor lateral esquerdo do *Chelsea FC* foi aquele que apresentou maior volume de jogo, mais situações de *Desenvolvimento do Processo Ofensivo*. Era principalmente por este corredor que o *Chelsea FC* «carregava» o seu jogo ofensivo.

O *DPO* por passe curto induziu frequentemente a situações de pressão sobre o portador de bola. Relativamente aos passes médios em profundidade, se nos ganhos de bola esse tipo de passe era potenciador de situações de perigo para a baliza adversária, nas situações de *DPO* (provavelmente com o adversário posicionado e equilibrado defensivamente), este tipo de passe terminou maioritariamente com uma recuperação de bola por parte do *GR* adversário.

Como tal, para a equipa adversária, o maior perigo vinha da exploração da profundidade no ganho de bola por parte do *Chelsea FC*, revelando maiores dificuldades de penetração com o adversário equilibrado do ponto de vista defensivo.

O passe longo em profundidade revelou ser mais eficaz quando ocorre no *DPO*, e não no *IPO*. Isto demonstra que o recurso ao jogo directo é mais eficaz quando existe anteriormente uma preparação para essa «aceleração» de jogo no sentido de surpreender o adversário. O *Chelsea FC* conseguia, através do *DPO* por passe longo, surpreender o adversário e criar situações eficazes de finalização.

De realçar ainda que a circulação de bola do *Chelsea FC* por zonas recuadas (sector defensivo) era seguida normalmente de passes longos na profundidade. Isto demonstra uma intenção de reduzir riscos de construção em zonas atrasadas do terreno de jogo, diminuindo-se assim os riscos de perda de bola e possibilitar ao adversário oportunidades de golo inesperadas.

Relativamente ao cruzamento, revelou-se uma conduta eficaz de pré-finalização, estando relacionada com a obtenção de golos (embora também com a perda de bola por recuperação pelo *GR* adversário). O cruzamento é normalmente precedido de acções individuais nas zonas laterais ofensivas. É nestas zonas que o talento e a qualidade individual dos jogadores devem vir «ao de cima», contribuindo para criar situações de perigo para o adversário.

Relativamente à **Finalização do Processo Ofensivo**, as condutas mais fortemente relacionadas com a obtenção de golo são as bolas paradas a favor, o *DPO* por *passe longo em profundidade* e o *DPO* por *cruzamento*, destacando-se a zona 11 como a zona de onde são executados mais remates à baliza adversária.

Os resultados obtidos advogam que: i) através de um jogo mais tecido e trabalhado, onde prevaleçam os passes curtos e médios, o *Chelsea FC*

conseguiu um maior número de remates realizados, revelando capacidade de realizar uma *sequência longa de passes*; ii) o jogo directo revelou-se mais eficiente do ponto de vista da concretização do golo.

Em jeito de resumo, referimos alguns traços ofensivos característicos do *Chelsea FC* (campeão inglês, vencedor taça da Liga de Inglaterra e semi-finalista da Liga dos Campeões) durante a época de 2004-2005:

- Intensificação da pressão defensiva nos corredores laterais, «bloqueando» o adversário nas faixas laterais;
- Capacidade para realizar uma baixa, média e alta pressão sobre o adversário;
- Preferência por saídas longas a partir do seu guarda-redes;
- Preferência pelas saídas em profundidade nos ganhos de bola, principalmente quando esses ganhos ocorrem no ½ campo ofensivo;
- Saídas com passes de «1ª estação» são «auto-condicionadores» da progressão ofensiva - devem ser seguidas de acções de jogo capazes de transportar a bola para zonas de maior ofensividade;
- Saídas com passe para «2ª estação» mais eficazes na criação de contextos de interacção favoráveis ao receptor de bola;
- Pouco jogo de passe curto no sector defensivo;
- Maior eficácia ofensiva através de um jogo vertical e profundo, preferencialmente com o recurso a passes em profundidade e acções individuais (drible e condução de bola);
- O desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo em profundidade tem relação directa com a obtenção de golo;
- Cruzamentos a partir das zonas laterais ofensivas têm relação directa com a obtenção de golo;
- Forte aposta nas bolas paradas a favor no sentido de chegar a golo;
- Zona frontal à baliza adversária (11) como zona preferencial para situações de finalização.

Em suma, afigura-se importante desenvolver o jogo ofensivo de acordo com os constrangimentos do próprio jogo, os quais são determinados pela forma como ataque e defesa interagem, do ponto de vista da organização táctica. Admitimos também, que a adopção de uma orientação ofensiva condizente com as capacidades e com as características dos jogadores que a operacionalizam, constitui um fio condutor da organização do processo ofensivo. Contudo, reiteramos que tal passa sobretudo por uma prévia, variada e ajustada modelação comportamental e atitudinal dos jogadores e das equipas, de modo a que os padrões conductuais possam harmonizar-se com os constrangimentos que o jogo impõe. Concordámos, assim, com Frade (1985), quando refere que a modelação deve ser encarada como uma necessidade, pois deve objectivar a construção do presente em função do futuro a que se aspira.

Neste sentido, reconhecemos que a modelação de comportamentos é apenas possível através de um processo de treino criterioso, rigoroso e convergente com as rotinas de jogo que se pretendem transmitir aos jogadores e à equipa, constituindo-se como a base fundamental do rendimento competitivo. Apenas com o treino será possível uma predisposição dos jogadores para a aplicação de rotinas colectivas de jogo, capazes de induzir, de forma harmoniosa e sinérgica, a emergência de comportamentos adaptativos perante diversificadas situações do jogo.

Não queremos terminar sem atestar a nossa forte convicção de que a *Metodologia Observacional* poderá constituir um meio privilegiado para se produzir conhecimento relevante acerca do jogo de Futebol.

Parece-nos que o presente trabalho permitiu extrair informação, clara e objectiva, a partir dos resultados encontrados. Todavia, estamos conscientes de que a riqueza da *Metodologia* utilizada nos conferiu uma tão rica e extensa quantidade de dados que poderia conduzir-nos a outras conclusões, também elas relevantes para o entendimento do jogo.

Sugestões para futuros estudos

Capítulo 8

8. Sugestões para futuros estudos

O presente capítulo possui elevado relevo num estudo de carácter científico, na medida em que o conhecimento não pode ser entendido como alcançado, pois existe sempre mais para compreender e para desenvolver.

Para desenvolver o conhecimento para patamares de entendimento superiores, é fundamental compreender o actual estado de conhecimento, conhecendo o que está errado e, a partir do erro, «destruir» para depois «construir» conhecimento mais próximo da verdade.

Serão, deste modo, sugeridas possíveis investigações:

1. Comparar equipas de distintos níveis competitivos relativamente aos padrões de jogo durante o processo ofensivo;
2. Averiguar os padrões de jogo ofensivo adoptados em função de diversas condicionantes de jogo, tais como: o resultado momentâneo do jogo; a situação casa/fora;
3. Realizar um estudo de caso sobre outra equipa de rendimento superior ao longo de uma época desportiva, observando os padrões de jogo ofensivo que tende a adoptar;
4. Averiguar os comportamentos de linha: defensiva, média e ofensiva, ao longo do fluxo de jogo, com base na utilização da *Análise Sequencial*.

Referências Bibliográficas

Capítulo 9

9. Referências Bibliográficas

A

- **Ali, A. & Farrally, M.** (1990). *An analysis of patterns of play in Soccer*. Science and Football, 3: 37-44.
- **Amieiro, N.** (2004). «DEFESA À ZONA» no Futebol: A «(Des)Frankensteinização» de um conceito. Uma necessidade face à «inteireza inquebrantável» que o «jogar» deve manifestar. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- **Ardá Suarez, A.** (1998). *Análisis de los patrones de juego en fútbol a 7. Estudio de las acciones ofensivas*. Tesis Doctoral. Universidad de la Coruña – Departamento de Medicina, Instituto Nacional de Educación Física de Galicia. *Lecturas Educación Física y Deportes*. Revista Digital, Ano 5, 22. [em linha] <http://www.efdeportes.com/>.
- **Anguera, M.** (1992). *Metodología de la observación en las ciencias humanas*. Ediciones Cátedra. Madrid.
- **Anguera, M.; López, J.; Villaseñor, A.; Mendo, H.** (2000). *La Metodología observacional en el deporte: conceptos básicos*. *Lecturas Educación Física y Deportes*. Revista Digital, Ano 5, 24. [em linha] <http://www.efdeportes.com/>.

B

- **Bakeman, R. & Quera, V.** (1996). *Using GSEQ with Standard Statistical Packages*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- **Barreira, D.** (2006). *Transição defesa-ataque em Futebol. Análise sequencial de padrões de jogo relativos ao Campeonato Português 2004-2005*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- **Barreto, R.** (2003). *O problematizar de dois princípios de jogo fundamentais no acesso ao rendimento superior do futebol: o «PRESSING» e a «POSSE DE BOLA» expressões duma «descoberta guiada» suportada numa*

lógica metodológica em que «o todo está na(s) parte(s) que está(ão) no todo». Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.

- **Bate, R.** (1988). *Football chance: tactics and strategy*. In T. Reilly; A. Lees; K. Davids; W. Murphy (Eds.), *Science and Football* (293-301). London: E & FN Spon.
- **Bayer, C.** (1994). *O ensino dos desportos colectivos*. Lisboa. Dinalivro.

C

- **Caldeira, N.** (2001). *Estudo da relevância contextual das situações de 1x1 no processo ofensivo em Futebol, com recurso à análise sequencial*. Dissertação de Mestrado (não publicada). Porto: FCDEF-UP.
- **Caneda Pérez, R.** (1999). *La zona en el Fútbol*. Wanceulen. Sevilha.
- **Carvalho, C.** (2000). *As coisas duma “Mecânica Silenciada” (mas não silenciosa) ou... A Recuperação no Futebol de rendimento superior uma (des)abstracção*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- **Castellano Paulis, J.** (2000). *Observación y análisis de la acción de juego en fútbol. Tesis Doctoral. Departamento de Historia y Teoría de la Educación de la Universidad del país Vasco. Lecturas Educación Física y Deportes*. Revista Digital, Ano 5, 22. [em linha] <http://www.efdeportes.com/>.
- **Castelo, J.** (1992). *Conceptualização de um modelo técnico-tático do jogo de Futebol. Identificação das grandes tendências evolutivas do jogo das equipas de rendimento superior*. Tese de Doutoramento. Lisboa. FMH-UTL.
- **Castelo, J.** (1994). *Futebol, Modelo Técnico-Tático do jogo*. Edições F.M.H.
- **Castelo, J.** (1996). *Futebol – A organização do Jogo*. Lisboa: Edição do autor.
- **Contreras, M. I. & Ortega, J. P.** (2000). *La observación en los deportes de equipo*. [Lecturas Educación Física y Deportes. Revista Digital. Ano 5, 18](#) [em linha] <http://www.efdeportes.com/>.

- **Correia, P.** (2003). *Posse de Bola e Eficácia Ofensiva em Futebol. Estudo comparativo entre equipas de nível competitivo distinto e entre a Liga Portuguesa e a Liga Espanhola na temporada de 2002/2003*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- **Cruyff, J.** (2002). *Me gusta el fútbol*. RBA Libros. España.
- **Cunha e Silva, P.** (1999). *O Lugar do Corpo*. Instituto Piaget. Coleção Epistemologia e Sociedade. Lisboa.

D

- **Damásio, A.** (2001). *O Sentimento de Si*. Publicações Europa-América. Lisboa.
- **Deshaies, B.** (1992). *Metodologia da investigação em ciências humanas*. Instituto Piaget. Epistemologia e Sociedade.
- **Dias, G.** (2000). “A Posse de bola no Futebol” *Um indicador da qualidade e rendimento das equipas*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- **Dicionário Enciclopédico da Língua Portuguesa** (1992). Selecções do Reader's Digest. Publicações Alfa.

E

- **Fernández, D.** (2003). *Acercándonos a un generador de ideias: “Juan Manuel Lillo”*. Abfútbol, 5: 6-23.
- **Ferreira, J. & Queiroz, C.** (1982). *Futebol – da formação à alta competição*. Ludens, 6 (3): 65-80.
- **Fonseca, H.** (2006). *Futebol de Rua, um fenómeno em vias de extinção? Contributos e implicações para a aprendizagem do jogo*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- **Frade, V.** (1985). *Alta competição no Futebol – que exigências do tipo metodológico?* Porto: ISEF-UP.

G

- **Garganta, J.** (1995). *Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos*. A. Graça & J. Oliveira (Eds.), *O ensino dos jogos desportivos*, 11-25. CEJD. FCDEF-UP. Porto.
- **Garganta, J.** (1996). *A análise do Jogo em Futebol. Percurso evolutivo e tendências*. Estudos CEJD, (2): 14-40.
- **Garganta, J.** (1997). *Modelação táctica do jogo de futebol – estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. Tese de Doutoramento. FCDEF-UP. Porto.
- **Garganta, J.** (1998). *Analisar o jogo nos jogos desportivos colectivos*. Horizonte, XIV (83): 7-14.
- **Garganta, J.** (1999). *A importância da forma de jogo 1x1 na formação do Futebolista*. Horizonte, 90: 15-17.
- **Garganta, J.** (2000). *Análisis del juego en el Fútbol. El recorrido evolutivo de las concepciones, métodos y instrumentos*. Revista de Entrenamiento Deportivo, XIV (2): 5-14. España.
- **Garganta, J.** (2001). *Futebol e Ciência. Ciência e Futebol. Lecturas Educación Física y Deportes*. Revista Digital, Ano 7, 40. [em linha] <http://www.efdeportes.com/>.
- **Garganta, J.** (2002). *Competências no ensino e treino de jovens Futebolistas. Lecturas Educación Física y Deportes*. Revista Digital, Ano 8, 45. [em linha] <http://www.efdeportes.com/>.
- **Garganta, J.** (2005). *Dos constrangimentos da acção à liberdade de (inter)acção, para um Futebol com pés... e cabeça*. In D. Araújo (Ed.), *O contexto da decisão – a acção táctica no desporto* (179-190). Lisboa: Visão e Contextos, Lda.
- **Garganta, J. & Oliveira, J.** (1996). *Estratégia e Táctica nos Jogos Desportivos Colectivos*. In J. Oliveira & F. Tavares (Eds.), *Estratégia e Táctica nos Jogos Desportivos Colectivos* (7-23). CEJD. FCDEF-UP.
- **Gerish, G. & Reichelt, M.** (1993). *Computer and video-aided analysis of football games*. In *Science and Football II*: 167-173.

- **Gleick, J.** (1989). *Caos – a construção de uma nova ciência*. Gradiva. Lisboa.
- **Gowan, G.** (1982). *A análise do jogo*. Futebol em Revista, 3 (11): 35-40.
- **Gréhaigne, J.F. & Bouthier, D.** (1994). *Analyse des evolutions entre deux configurations du jeu en football*. Science et Motricité, 13: 27-38.
- **Guilherme Oliveira, J.** (2004). *Conhecimento Específico em Futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica do processo ensino-aprendizagem/treino do jogo*. Dissertação de Mestrado apresentada à FCDEF-UP.
- **Guilherme Oliveira, J.** (2006). Entrevista in Gomes, M. (2006): *Do pé como técnica ao pensamento técnico dos pés. Dentro da caixa preta da Periodização Tática – um estudo de caso*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.

H

- **Hughes, C.** (1990). *The Winning Formula*. London: William Collins Sons & Co Ltd.
- **Hughes, M.; Robertson, K.; Nicholson, A.** (1988). *Comparison of Patterns of play of successful and unsuccessful teams in the 1986 World Cup for Soccer*. In *Science and Football*: 363-367.
- **Hughes, M.; Franks, I.** (2005). *Analysis of passing sequences, shots and goals in soccer*. Journal of Sports Sciences, 23 (5), 509-514.

K

- **Kormelink, H.; Seeverens, T.** (1999). *Match analysis and game preparation*. Spring city. Reedswain.

L

- **Lourenço, L.** (2003). *José Mourinho*. Edições Prime Books.

- **Luhtanen, P.** (1993). *A statistical evaluation of offensive actions in Soccer at World Cup level in Italy 1990*. In T. Reilly; J. Clarys; A. Stibbe (Eds.), *Science and Football II* (215-220). London: E & FN Spon.

M

- **Mombaerts, É.** (2000). *Fútbol: del análisis del juego a la formación del jugador*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- **Moreno, M.** (1982). *Táctica y estrategia, principios ofensivos espaços livres*. Futebol em revista, 3ª série, nº9. 35-42.
- **Morin, E.** (2001). *Introdução ao Pensamento Complexo*. Instituto Piaget. Coleção Epistemologia e Sociedade.
- **Mourinho, J.** (1999). Entrevista in Faria, R. (1999): *“Periodização Tática”. Um imperativo conceptometodológico do Rendimento Superior em Futebol*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- **Mourinho, J.** (2002a, 26 de Julho). Entrevista a José Mourinho. *A Bola*.
- **Mourinho, J.** (2002b, 31 de Maio). Entrevista a José Mourinho. *A Bola*.
- **Mourinho, J.** (2003, 20 de Setembro). Entrevista a José Mourinho. *A Bola*: 6-7.

O

- **Oliveira, B.** (2002). *Um embuste, a qualidade do Futebol Italiano? Um novo ponto de partida: a estrutura acontecimental da... «CARGA VERSUS DESEMPENHO» (como caminho da coincidência à não-coincidência ou da verdade ilusão à verdade iludida)*. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de seminário, Opção de Futebol. FCDEF-UP.

P

- **Pinto, J.** (1996). *A tática no Futebol: abordagem conceptual e implicações na formação*. In J. Oliveira; F. Tavares (Eds.), *Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos* (51-62). CEJD, FCDEF-UP.
- **Pinto, J. & Garganta, J.** (1989). *Futebol Português: Importância do Modelo de Jogo no seu Desenvolvimento*. Horizonte, VI, 33: 94-98.
- **Pereira, N.** (2005). *Análise diacrónica da Transição defesa/ataque em equipas de Futebol de rendimento superior: estudo dos padrões de jogo com recurso à análise sequencial e às coordenadas polares*. Dissertação de Mestrado (não publicada). Porto: FCDEF-UP.

Q

- **Queiroz, C.** (1983). *Para uma teoria do ensino/treino em futebol*. Futebol em revista, 4ª série, nº1. 47-49.
- **Queiroz, C.** (1986). *Estrutura e organização dos exercícios de treino em futebol*. Federação Portuguesa de Futebol.
- **Quivy, R. & Campenhoudt, L.V.** (1998). *Manual de Investigação em Ciências Sociais* (2ª Edição). Editora Gradiva – Publicações Lda., Lisboa.

R

- **Ramos, F.** (1999). *Treinar a manutenção da posse de bola. Curso de treinadores de Futebol – Nível II UEFA/BASIC*. Associação de Futebol do Porto.
- **Riera, J.** (1995). *Estrategia, tática y técnica deportivas*. Apunts Educación Física y Deportes, nº 39: 45-56.
- **Robson, B.** (1982). *Atacar a partir do meio-campo*. Futebol em Revista, 6 (3ª ser.), 33-42.
- **Romero Cerezo, C.** (2000). *Hacia una concepción más integral del entrenamiento en el fútbol. Lecturas Educación Física y Deportes*. Revista Digital, Ano 5, 19. [em linha] <http://www.efdeportes.com/>.

- **Russel, R.** (2005). *Match Analysis. Insight*, 50-53.

S

- **Safon-Tria, B.; Nicolau, J.; Traver, V.; Riera, J.** (1996). *Propuesta de análisis de la táctica individual ofensiva en el fútbol*. Apunts Educación Física y Deportes: 63-71.
- **Silva, A.** (2004). *Padrões de jogo em futebol de alto rendimento. Análise sequencial do processo ofensivo. Estudo do Campeonato do Mundo Coreia-Japão 2002*. Dissertação de Mestrado. Março de 2004. Madrid.
- **Sobral, F.** (1993). *Sobre a atitude e o método em ciências do desporto*. Faculdade de Motricidade Humana. Serviço de Edições. Lisboa.
- **Stacey, R.** (1995). *As fronteiras do caos*. Biblioteca de Economia e Ciências Empresariais. Bertrand Editora. Lisboa.

T

- **Teodorescu, L.** (1984). *Problemas de teoria e metodologia de treino nos jogos desportivos*. Livros Horizonte. Lisboa.

V

- **Valdano, A.** (1998). *Notas finais sobre o Mundial*. Jornal “Público”. 14 de Julho de 1998.
- **Vieira, F.; Garganta, J.** (1996). *Aspectos quantitativos da utilização dos corredores laterais na estruturação do espaço ofensivo no jogo de Futebol de alto nível*. In Estudos CEJD 1: 63. C. Moutinho & D. Pinto (Eds.) CEJD. FCDEF-UP.

Anexos

CC	Retardo 1	Retardo 2	Retardo 3	Retardo 4	Retardo 5
Ps	DPcpr (4.20)	DPclg (3.81) DPmlgcv (3.95)	DPmatrs (6.58) DPmlgcv (3.32)	DPmlgcv (2.83)	DPInprsv (1.98) DPInprcv (3.34)
Rind	DPclg (4.28) Dcrz (5.24) Frd (2.13) Fgl (3.09)	Dcrz (2.10) Frf (1.99) Fgl (3.37)	DPInlgcv (1.97) Finf (3.13)	DPmprsv (2.37) Finf (2.97)	Finf (2.05)
Rgr	DPmprcv (7.16) Dplnprsv (6.95) Dplnprcv (4.05)	Dai (2.21)	-----	-----	-----
Rdir	Dcrz (2.71) Frf (4.87) Frd (2.86) Fzof (7.17) Fbad (5.71)	Dai (2.66) Frd (3.27) Fgra (2.50)	-----	Fgl (4.56)	Frd (2.26)
RPcpr	Dai (3.81) DPclg (2.08) DPmprsv (3.36)	-----	-----	-----	-----
RPclg	DPcpr (3.69) DPInatrs (2.67)	DPInprsv (2.81) Frad (2.55)	Fzof (4.30)	DPInatrs (2.44)	-----
RPmprsv	Dai (4.78)	Dcrz (2.15)	Fgl (2.16)	Frf (2.28)	-----
RPmprcv	Dai (6.06) DPmprsv (2.36)	DPmprcv (3.26) DPmatrs (2.14)	Frf (2.57)	-----	Dcrz (2.85) Frad (2.10)

RPlmatrs	DPmatrs (3.60) DPmlgcv (2.68)	DPlnprcv (2.44) DPlngcv (3.16)	DPlnprsv (3.32)	DPlnprsv (2.60) Fgra (3.42)	Frd (2.03)
RPlmgcv	DPmprsv (2.41) DPmprcv (3.29)	-----	DPmprcv (2.23)	-----	Frf (2.12)
RPlnprsv	Dai (4.80)	Fzof (3.85) Finf (2.15)	Frd (5.96)	Dai (2.05)	Fbad (3.45)
RPlnprcv	Dai (5.70)	DPlngcv (8.09) Frad (2.26) Fzof (1.98) Finf (2.60)	Fgl (3.09) Fzof (2.50)	Frf (3.89)	Dai (3.36)
RPlnatrs	DPmprcv (1.99) DPlnprcv (2.69)	DPlmgcv (2.14) Fbad (2.53)	DPmprsv (3.48)	DPclg (2.83)	Fbad (3.45)
RPlngcv	DPlmgcv (2.25)	DPmprsv (2.46)	DPmatrs (4.74)	DPlnprcv (5.10)	-----

CC	Retardo 1	Retardo 2	Retardo 3	Retardo 4	Retardo 5
Ps	5 (10.12)	5 (9.72)	5 (4.52) 6 (2.75)	2 (6.26) 3 (2.24) 6 (2.93)	2 (7.75)
Rind	10 (6.06) 12 (5.00)	10 (2.80) 12 (2.22)	-----	10 (2.21)	-----
Rgr	2 (19.27) 3 (2.66)	1 (5.74) 2 (5.31) 3 (3.61)	2 (5.98)	2 (3.70) 5 (2.50)	5 (4.44)
Rdir	10 (2.25) 11 (7.03) 12 (3.24)	11 (3.50)	-----	11 (2.82)	-----
RPcpr	1 (2.11) 4 (3.41) 8 (3.02)	7 (3.69)	4 (2.38) 5 (1.98)	-----	-----
RPclg	1 (2.11) 3 (2.16) 4 (3.65)	3 (2.48) 5 (2.11) 9 (2.34)	9 (2.01)	-----	1 (2.82) 2 (2.05)
RPmprsv	8 (3.11) 9 (2.28)	-----	-----	-----	-----
RPmprcv	5 (3.74) 6 (1.98) 9 (3.55)	8 (2.07) 9 (2.67)	-----	-----	-----

RPmatrs	6 (1.97) 8 (2.25)	5 (3.79) 6 (2.30)	-----	-----	-----
RPmIgcV	2 (4.23) 6 (2.04) 8 (2.64)	2 (3.02)	3 (2.82)	8 (2.31)	-----
RPInprsv	10 (2.75)	10 (2.48)	10 (3.42)	10 (2.44)	10 (2.34)
RPInprcv	10 (3.98)	10 (3.57) 12 (3.45)	12 (2.29)	11 (1.96)	-----
RPInatrs	3 (3.60)	8 (2.24)	9 (2.89)	12 (2.06)	12 (2.06)
RPInIgcV	3 (3.60) 7 (2.38)	3 (3.75) 5 (2.40)	6 (2.15)	6 (4.93)	4 (2.63) 5 (2.82)

CC	Retardo 1	Retardo 2	Retardo 3	Retardo 4	Retardo 5
Ps	SPsup (3.95)	SPsup (4.02)	Psup (1.98) SPsup (2.05)	-----	Psup (1.96)
Rind	SPsup (3.18)	Pigu (2.74)	-----	-----	Pinf (2.21)
Rgr	SPsup (10.84)	SPsup (2.65)	Psup (4.93)	SPsup (2.70)	SPsup (2.98)
Rdir	Pinf (4.94)	Pinf (2.06)	-----	-----	-----
RPcpr	Pigu (3.33) Psup (2.06)	-----	-----	-----	-----
RPclg	SPigu (2.40)	SPigu (2.16)	-----	-----	-----
RPmprsv	Pigu (2.08)	-----	-----	-----	-----
RPmprcv	SPinf (2.20)	SPinf (2.55)	Pigu (2.81)	-----	Psup (1.99)
RPmatrs	SPsup (2.20)	SPsup (3.13)	-----	-----	Pinf (2.35)
RPmlgcv	SPigu (2.60)	SPsup (2.68)	SPsup (2.02)	-----	-----
RPlnprsv	Pigu (2.23)	-----	-----	SPinf (6.06)	-----
RPlnprcv	Pigu (3.27)	-----	-----	----	Psup (4.54) SPinf (2.98)
RPlnatrs	-----	-----	SPigu (3.01)	Pinf (2.51)	-----
RPlnlcv	-----	SPsup (2.23)	-----	-----	SPigu (3.44)

Retardo - 5	Retardo - 4	Retardo - 3	Retardo - 2	Retardo - 1	CC	Retardo 1	Retardo 2	Retardo 3	Retardo 4	Retardo 5
RPlnprcv(2.89)	-----	-----	Rgr (1.97) Rdir (4.07)	RPcpr (3.26) RPmprsv(4.49) RPmprcv(5.75) RPlnprsv(4.60) RPlnprcv(5.43)	Dai	Frd (2.33) Frad (3.09) Fzof (5.51)	-----	-----	Frd (2.71) Fgl (2.08)	-----
-----	-----	RPlnprsv(2.15)	-----	Ps (4.00) RPclg (3.35)	DPcpr	Fbad (2.27)	Frd (2.20)	RPmlgcv(2.22)	-----	-----
-----	RPlnatrs(2.39)	-----	Ps (3.19)	Rind (4.62)	DPclg	Frfr (3.90) Frd (3.60)	RPmlgcv(2.37)	-----	-----	-----
-----	Rind (2.69)	RPlnatrs (2.96)	RPlnlgcv(2.13)	RPcpr (3.02) RPmprcv(2.20) RPmlgcv(2.20)	DPmprsv	Fgra (2.35) Finf (2.30)	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	RPmprcv(2.90)	Rgr (6.79) RPmlgcv(3.02)	DPmprcv	RPmlgcv(3.11) Fgra (3.67) Finf (2.15)	-----	Fzof (2.17)	-----	-----

----	----	Ps (5.58) RPInlgcv(4.04)	RPmprcv(1.96)	RPmatrs (3.44)	DPmatrs	----	----	----	----	----
----	Ps (2.23)	Ps (2.66)	Ps (3.35) RPInatrs (2.93)	RPmatrs (2.51) RPInlgcv(2.16)	DPmIlgcv	Frf (3.85) Frad (5.68)	Finf (2.95)	----	----	----
----	RPmatrs(2.65)	Rind (2.01) RPmatrs(2.89)	RPclg (2.42)	Rgr (6.62)	DPInprsv	----	Fgl (1.98)	----	Frad (3.90)	----
Ps (3.07)	RPInprcv(4.37)	----	RPmatrs (2.20)	Rgr (3.79) RPInatrs (2.58)	DPInprcv	Finf (4.17)	Frd (2.55)	Fbad (3.55)	----	----
----	RPclg (2.39)	----	----	RPclg (2.59)	DPInatrs	----	Fgra (2.31)	----	----	----
----	----	Rind (2.03)	RPmatrs(2.92) RPInprcv(9.95)	Rind (1.96)	DPInlgcv	----	----	----	----	Fzof (1.98)
RPmprcv(2.70)	----	RPmprcv(1.98) RPInprcv(2.10)	Rind (2.21) RPmprsv(2.33)	Rind (5.45) Rdir (3.58)	Dcrz	Fgra (2.65)	Frf (4.67) Fgl (3.51)	----	----	----

Retardo - 5	Retardo - 4	Retardo - 3	Retardo - 2	Retardo - 1	CC	Retardo 1	Retardo 2	Retardo 3	Retardo 4	Retardo 5
----	11 (2.13)	----	----	----	Dai	10 (8.08) 12 (10.53)	10 (2.61) 11 (5.01) 12 (3.61)	8 (2.16) 10 (2.16) 11 (2.62) 12 (3.13)	11 (2.12) 12 (3.21)	10 (2.42) 11 (2.41)
----	----	9 (2.40) 11 (2.10)	----	9 (2.49)	DPcpr	6 (2.50) 9 (3.83)	----	5 (2.11)	----	4 (2.07) 6 (2.13)
----	----	8 (2.44)	12 (2.80)	10 (3.12) 12 (5.06)	DPclg	4 (2.53) 6 (2.51) 7 (4.02) 9 (5.74)	----	----	----	----
----	----	1 (2.42)	1 (2.83) 4 (2.39) 6 (2.46)	3 (2.10) 5 (2.53) 7 (2.24)	DPmprsv	7 (3.31) 9 (2.98) 12 (3.60)	12 (3.04)	12 (2.00)	----	----
9 (2.79)	3 (2.23)	----	4 (2.20)	1 (2.08) 2 (2.74) 8 (3.07)	DPmprcv	1 (5.55) 3 (4.10) 4 (4.41) 6 (2.30) 8 (3.03)	2 (2.78) 4 (2.15)	3 (2.64) 7 (2.04)	2 (2.78)	1 (3.02)
6 (2.81)	----	----	5 (2.38)	9 (2.29)	DPmatrs	1 (4.38) 2 (4.42) 3 (7.52) 4 (4.93) 6 (7.54)	2 (2.60) 3 (2.88) 5 (3.57) 6 (3.36)	4 (2.52) 5 (2.09) 6 (2.08)	----	3 (2.70)

5 (2.10)	5 (2.04)	-----	-----	4 (2.00)	DPImlgcv	2 (17.17) 5 (11.54) 8 (8.50)	1 (4.39) 2 (5.68) 3 (4.77) 4 (3.21) 5 (3.11) 6 (4.17)	2 (4.46) 3 (2.72) 4 (3.04) 5 (2.23) 6 (2.72)	2 (2.86) 5 (2.11) 6 (3.43)	2 (2.18)
1 (2.51)	-----	2 (2.25) 3 (3.23)	2 (3.85) 6 (4.11)	2 (11.26) 3 (4.21) 5 (2.35) 6 (3.21)	DPIInprsv	10 (5.18) 11 (5.21) 12 (5.41)	10 (3.34) 11 (3.96) 12 (2.78)	11 (5.20)	12 (2.73)	11 (2.65)
2 (1.99)	-----	1 (3.17)	1 (2.16) 3 (2.35) 5 (2.95)	1 (4.42) 2 (6.48) 3 (2.74) 4 (2.14)	DPIInprcv	10 (7.77) 12 (3.80)	10 (3.19) 12 (4.16)	10 (2.54) 11 (2.02)	10 (2.49)	-----
-----	12 (4.26)	12 (3.85)	12 (3.52)	-----	DPIInatrs	3 (4.88) 6 (2.18)	-----	-----	-----	-----
11 (2.13)	-----	7 (3.56) 12 (2.57)	7 (2.10)	4 (2.62) 7 (3.10) 9 (2.30)	DPIInlgcv	3 (3.18) 4 (6.74) 6 (5.39)	4 (2.57) 6 (2.08) 7 (2.91)	7 (2.33)	9 (2.36)	8 (3.83)
-----	12 (4.80)	7 (3.03) 12 (4.05)	7 (3.07) 10 (5.64) 11 (2.15) 12 (5.70)	10 (12.72) 11 (2.08) 12 (12.74)	Dcrz	11 (23.14)	11 (6.93)	10 (2.31)	7 (2.14)	7 (2.01)

Retardo - 5	Retardo - 4	Retardo - 3	Retardo - 2	Retardo - 1	CC	Retardo 1	Retardo 2	Retardo 3	Retardo 4	Retardo 5
----	----	----	----	Pigu (3.18)	Dai	Pinf (7.52) Psup (2.31) SPinf (4.22)	Pigu (3.91)	Pigu (2.87) SPinf (2.08)	----	SPinf (2.11)
----	----	PSup (2.34)	Pinf (2.02)	----	DPcpr	Pinf (2.44)	----	----	SPinf (2.55)	----
----	----	----	----	Pinf (3.56)	DPclg	SPigu (2.38)	----	----	----	----
----	----	SPsup (2.19)	----	----	DPmprsv	Pinf (4.56) Pigu (5.20)	Pinf (3.48)	PSup (2.36)	----	----
----	----	----	----	SPigu (2.52)	DPmprcv	----	Psup (3.21)	----	SPsup (2.43)	----
----	----	----	SPinf (2.11)	----	DPmatrs	SPsup (8.15)	SPsup (4.75)	----	----	----
----	SPigu (2.91)	----	----	----	DPmlgcv	SPsup (14.14)	SPigu (2.89) SPsup (3.81)	SPigu (2.39) SPsup (2.37)	----	----
----	----	----	----	SPsup (4.72)	DPlnprsv	Pigu (6.08)	Pinf (3.83)	Pinf (2.01) Pigu (1.97)	Pinf (4.01)	Pinf (2.31)
Psup (2.90)	----	----	----	SPsup (2.07)	DPlnprcv	Pigu (4.14)	SPinf (2.26)	Pigu (2.89)	Pigu (3.01)	----
----	----	----	----	----	DPlnatrs	----	----	----	----	----
----	----	----	Pinf (2.26)	----	DPlnlcv	SPsup (5.26)	----	SPinf (2.32)	----	----
----	----	----	----	Pigu (1.99)	Dcrz	Pinf (3.28)	----	----	----	----

Retardo - 5	Retardo - 4	Retardo - 3	Retardo - 2	Retardo - 1	CC
DPmprsv (1.97)	RPmprsv (2.18) RPlnprcv (2.33)	RPmprcv (2.02)	Rind (3.32) Rpmatrs (2.17) Dcrz (4.14)	Rind (3.68) Rdir (3.94) RPclg (1.97) DPclg (3.30) DPmlgcv (3.27)	Frf
-----	Dai (2.64)	RPlnprsv (3.86)	Rdir (2.23) DPlnprcv (2.38)	Rind (4.41) Rdir (2.14) RPmprsv (3.47) DPclg (3.07)	Frd
RPmprcv (3.38)	DPmprsv (2.01) DPlnprsv (4.08)	-----	RPclg (3.97)	Rind (2.47) RPclg (2.71) RPmprcv (4.08) Dai (2.48) DPmlgcv (5.28)	Frad
RPmprcv (2.19)	Rdir (2.48) Dai (2.48)	RPmprsv (2.45) RPlnprcv (2.54)	Rind (2.16) DPlnprsv (2.07) Dcrz (3.62)	Rind (4.88)	Fgl
DPlnlgcv (1.98)	RPmlgcv (2.03)	RPclg (5.10)	-----	Dai (5.46)	Fzof
-----	RPclg (2.14)	DPlnprcv (3.65)	-----	DPcpr (2.76) DPlnprsv (2.36)	Fbad
-----	RPmatrs (2.87)	Rgr (2.02)	DPlnatrs (2.19)	DPmprsv (2.50) DPmprcv (3.91) Dcrz (2.86)	Fgra
Ps (2.50)	DPcpr (1.98)	Rind (2.38)	DPmlgcv (2.93)	DPmprsv (2.59) DPmprcv (2.52) DPlnprcv (4.49)	Finf

Retardo - 5	Retardo - 4	Retardo - 3	Retardo - 2	Retardo - 1	CC
4 (2.05)	-----	9 (2.31)	11 (4.73)	11 (3.42)	Frfr
3 (3.67)	5 (2.58) 11 (2.10)	11 (2.87)	11 (2.84)	8 (2.16) 11 (2.67)	Frd
2 (2.42)	-----	11 (3.33) 12 (2.04)	11 (4.33) 12 (2.89)	11 (2.35)	Frad
-----	-----	-----	-----	11 (6.15)	Fgl
-----	-----	1 (3.24)	1 (2.29) 4 (2.66)	4 (3.14)	Fzof
5 (2.28)	-----	-----	-----	2 (3.46) 3 (2.17)	Fbad
9 (2.31) 10 (2.28)	6 (2.39)	3 (1.96)	-----	9 (2.51)	Fgra
2 (3.27)	2 (2.07)	4 (2.06)	-----	5 (2.10) 6 (3.01) 9 (2.11)	Finf

Retardo - 5	Retardo - 4	Retardo - 3	Retardo - 2	Retardo - 1	CC
SPigu (2.24)	-----	Pigu (2.54)	-----	SPsup (2.71)	Frf
-----	-----	Pinf (2.69)	Pinf (2.77)	SPsup (2.34)	Frd
-----	SPinf (3.15)	-----	-----	-----	Frad
-----	-----	Psup (2.38) SPinf (3.01)	-----	-----	Fgl
-----	-----	-----	-----	Pigu (3.01)	Fzof
-----	Psup (2.17)	-----	-----	-----	Fbad
-----	-----	-----	-----	Psup (2.10)	Fgra
-----	SPsup (2.69)	SPsup (2.50)	Psup (2.13)	-----	Finf

XV