

Universitat de Lleida

# Métodos de jogo ofensivo no futebol Comparação dos padrões de jogo das equipas Internacional de Milão e Real Madrid

António Augusto Ramalho Barbosa

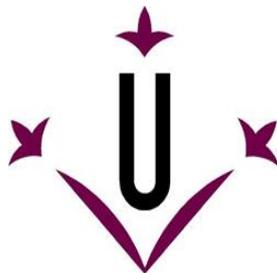
Dipòsit Legal: L.310-2014

<http://hdl.handle.net/10803/131158>

**ADVERTIMENT.** L'accés als continguts d'aquesta tesi doctoral i la seva utilització ha de respectar els drets de la persona autora. Pot ser utilitzada per a consulta o estudi personal, així com en activitats o materials d'investigació i docència en els termes establerts a l'art. 32 del Text Refós de la Llei de Propietat Intel·lectual (RDL 1/1996). Per altres utilitzacions es requereix l'autorització prèvia i expressa de la persona autora. En qualsevol cas, en la utilització dels seus continguts caldrà indicar de forma clara el nom i cognoms de la persona autora i el títol de la tesi doctoral. No s'autoritza la seva reproducció o altres formes d'explotació efectuades amb finalitats de lucre ni la seva comunicació pública des d'un lloc aliè al servei TDX. Tampoc s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant als continguts de la tesi com als seus resums i índexs.

**ADVERTENCIA.** El acceso a los contenidos de esta tesis doctoral y su utilización debe respetar los derechos de la persona autora. Puede ser utilizada para consulta o estudio personal, así como en actividades o materiales de investigación y docencia en los términos establecidos en el art. 32 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (RDL 1/1996). Para otros usos se requiere la autorización previa y expresa de la persona autora. En cualquier caso, en la utilización de sus contenidos se deberá indicar de forma clara el nombre y apellidos de la persona autora y el título de la tesis doctoral. No se autoriza su reproducción u otras formas de explotación efectuadas con fines lucrativos ni su comunicación pública desde un sitio ajeno al servicio TDR. Tampoco se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al contenido de la tesis como a sus resúmenes e índices.

**WARNING.** Access to the contents of this doctoral thesis and its use must respect the rights of the author. It can be used for reference or private study, as well as research and learning activities or materials in the terms established by the 32nd article of the Spanish Consolidated Copyright Act (RDL 1/1996). Express and previous authorization of the author is required for any other uses. In any case, when using its content, full name of the author and title of the thesis must be clearly indicated. Reproduction or other forms of for profit use or public communication from outside TDX service is not allowed. Presentation of its content in a window or frame external to TDX (framing) is not authorized either. These rights affect both the content of the thesis and its abstracts and indexes.



**Universidad de Lleida**  
**Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya**  
**INEFC**

**MÉTODOS DE JOGO OFENSIVO NO FUTEBOL**

Comparação dos padrões de jogo das equipas Internacional de Milão e  
Real Madrid

Dissertação elaborada com vista à obtenção do grau de Doutor em Fundamentos  
Metodológicos da Investigação em Atividade Física e Desporto

Tese de doutoramento apresentada por:

**ANTÓNIO AUGUSTO RAMALHO BARBOSA**

Diretores:

**Professor Doutor ANTONI PLANAS ANZANO**

**Professor Doutor JORGE CAMPANIÇO**

**Lleida, 2013**

## **Dedicatória**

A quem me concebeu, criou e acompanhou. Não vos darei a utopia da infinita eternidade mas asseguro-vos que existirão sempre enquanto eu viver.

A todos que, de forma obstinada, se dedicaram a ultrapassar os verdadeiros obstáculos que a vida lhes colocou.

**Agradecimentos**

Só o contributo e disponibilidade de várias pessoas tornaram possível a realização deste trabalho. Necessitei de apoio e auxílio para superar as dificuldades com que me deparei, em muitos momentos. Os meus mais sinceros e reconhecidos agradecimentos, a todos.

Ao Professor Doutor Hugo Sarmiento, pelo altruísmo, tolerância, humildade e amizade, palavras que escolho para descrever a forma como me tratou desde o dia em que nos conhecemos. Ofereceu-me uma amizade desinteressada e proporcionou-me a oportunidade de evoluir, crescer, ver mais e mais longe. Sem a sua ajuda dificilmente conseguiria realizar este trabalho.

Ao Professor Doutor Jorge Campaniço pela oportunidade de promover um trabalho assente na presente metodologia. O seu dinamismo e entusiasmo, juntamente com a sua orientação, revelaram-se fundamentais na realização da presente dissertação.

Ao Professor Doutor Antoni Planas Anzano, pela sua persistência, dedicação e sacrifício na direção desta tese e nos ensinamentos proporcionados além-fronteiras.

Aos companheiros de viagem e de busca pelo saber e pela verdade Dr. Mário Beça, Professor Doutor Adilson Marques, Mestre Artur Santos.

Ao Mestre António Felgueiras, à Professora Doutora Susana Gonçalves e à Professora Doutora Maria Teresa Anguera pela disponibilidade e apoio na revisão desta dissertação.

Aos dirigentes, equipas médicas, treinadores mas principalmente aos jogadores com quem privei ao longo deste tempo pelo que vivenciamos. Daí tirei muitos ensinamentos mas sobretudo fizeram emergir muitas dúvidas que me levaram à procura de respostas.

Aos técnicos com que tive oportunidade de aprender, Jesualdo Ferreira, Nelo Vingada e Rui Quinta que ajudaram a crescer o meu entendimento sobre o jogo, sobre o treinador, sobre o que pretendo ser.

A todos os professores, que me ajudaram na realização da minha caminhada académica, em particular à minha professora primária Fernanda Alves. O seu amor, o seu carinho pelos alunos era alicerçado na alegria de ensinar e tornavam-na, para mim, muito mais que uma professora. Aos meus professores de educação física Paulo Renato, Isabel Antunes e Bruno Almeida, pela paixão que revelavam à profissão, espelhada no profissionalismo, competência e relação humana que estabeleciam com os alunos. À professora Flora Costa que, pela sua excelência profissional e humana, foi um marco na minha vida académica. Ao professor João Aroso, pelo seu profissionalismo e dedicação ao saber, que me motivou a buscar novos saberes. Ao Mestre José Neto que, com o seu saber alicerçado na ciência e na experiência, me transmitiu o seu amor contagiante e a vontade de ter um conhecimento mais profundo sobre o jogo de futebol.

Aos meus treinadores, de todas as áreas desportivas que vivenciei como praticante, em particular aos que no futebol me transmitiram a paixão pelo jogo: Alberto Calheiros, António Mota, professor Alberto Mendes.

Aos amigos da vida: Bruno, Carlos, Hugo, Hernâni, Miguel, Raquel e Ricardo. É um verdadeiro privilégio usufruir da vossa amizade.

À minha família agradeço o seu apoio, compreensão e carinho ao longo de todo este tempo. Em especial à Clara, à Marta e à Graça pela paciência na tradução de alguns artigos.

À Raquel pelo exemplo que representa como pessoa e desportista. Pelo que vivemos e crescemos juntos. Pelo que conseguimos.

Aos meus irmãos, Paula e Pedro, pela sua crença incondicional em mim.

Ao meu pai Manuel que me ensinou que as palavras são vagas e difusas, mas as ações são eternas.

À minha mãe, Helena, pela forma como me ensinou a ver o mundo. Se temos uma dificuldade, temos também milhares de capacidades onde somos ótimos. Obrigado pelo “dom”.

---

## Resumo

A tese que passamos a expor nasceu da vontade de estudar e assim melhor conhecer o jogo de futebol. Incide sobre os diferentes métodos que um treinador deverá desenvolver, atendendo às condicionantes que influenciam o jogo. Com o referido propósito procuramos: i) analisar e descrever variáveis comportamentais, espaciais e contextuais que permitem caracterizar os métodos de jogo ofensivo (MJO), utilizados por duas equipas em campeonatos distintos; ii) comparar os métodos de jogo ofensivo, entre equipas que partilharam o mesmo treinador e equipa técnica.

Utilizamos a metodologia observacional, produzindo um estudo que se enquadra no quarto quadrante evidenciando as características nomotético/seguimento/multidimensional. Observamos e analisamos vinte e quatro jogos (doze jogos por equipa) referentes às equipas do Inter de Milão e Real Madrid. As temporadas analisadas são relativas às épocas desportivas 2009/10 e 2010/11, respetivamente. Durante a nossa caminhada recorreremos à análise dos dados utilizando dois tipos de *software*: i) para a análise dos *T-patterns* utilizámos o *software THEME coder 5.0*; ii) para a análise sequencial dos *retardos* recorreremos ao *software SDIS-GSEQ 5.1*.

Os resultados levaram-nos às seguintes conclusões: i) a equipa do IM evidencia maior imprevisibilidade nos processos ofensivos, facto consumado pela não ocorrência de padrões completos assim como menor quantidade de condutas critério ativadas; ii) a imprevisibilidade, característica do jogo de futebol, diminui à medida que a equipa evidencia maior capacidade para impor o seu MJO; iii) os resultados são reveladores de alguns procedimentos em comum entre as equipas mas, grosso modo, constatamos a ativação de condutas objeto que diferenciam os MJO e as equipas; iv) há especificidade entre condutas ativadas, MJO e equipa. Assim, cada equipa e cada MJO demonstram relações excitatórias que diferem de acordo com as condutas que aumentam a possibilidade de inícios, desenvolvimentos e finais que produzem a eficácia; v) as condutas de desenvolvimento evidenciam especificidade atendendo ao MJO e equipa; vi) existência de condutas de pré-finalização, uma vez que precedem os finais dos processos ofensivos; vii) o somatório dos resultados revelam que o treinador e equipa técnica conjugou os recursos humanos ao seu dispor com a sua ideologia de jogo, procurando potenciar a produção ofensiva.

---

**Palavras-chave** - *FUTEBOL*, MÉTODO DE JOGO OFENSIVO, COMPARAÇÃO, ANÁLISE SEQUENCIAL.

---

## Abstract

This thesis arose from the desire to study and thus acquire a deeper knowledge of the game of football. It focuses on the different methods that a coach should develop, given the constraints that influence the game. With that purpose we sought: i) to analyze and describe behavioural, spatial and contextual variables that allow to characterize the methods of offensive game, used by two teams in different leagues; ii) to compare the methods of offensive game between teams who shared the same coach and technical team.

We use the observational method, producing a study that fits in the fourth quadrant showing the characteristics nomothetic / tracking / multidimensional. We observed and analyzed twenty-four games (twelve games per team) of teams Inter Milan and Real Madrid. The sporting seasons analyzed were 2009/10 and 2010/11 respectively. During our course we used two different software programs for data analysis: i) for the analysis of T-patterns we used THEME coder 5.0; ii) for the sequential analysis of delays we used SDIS-GSEQ 5.1.

The results led us to the following conclusions: i) the IM team shows greater unpredictability in offensive processes, fait accompli by the non-occurrence of patterns as well as fewer given behaviors activated; ii) the unpredictability, typical of the football game, decreases as the team demonstrates greater capacity to impose its offensive game method (OGM); iii) the results reveal some common procedures between both teams but, generally, we found the activation of behaviors that differentiate the (OGM) and teams; iv) there is specificity between activated behaviors, (OGM) and team. Thus, each team and each (OGM) demonstrate excitatory relations which differ according to the behaviors that increase the possibility of beginnings, developments and endings that produce effectiveness; v) the behaviors of development show specificity given the MJO (OGM) and team; vi) existence of behaviors of pre-completion, since they precede the end of the offensive processes; vii) the overall sum of results reveal that the coach and the technical team have combined human resources at their disposal with their ideology of play looking to boost offensive production.

Keywords – FOOTBALL, OFFENSIVE GAME METHOD, COMPARISON, SEQUENTIAL ANALYSIS.

---

## Resumen

La tesis que aquí se expone nació de la voluntad de estudiar y conocer mejor el fútbol. Se enfocan diferentes métodos que un entrenador puede desarrollar, atendiendo a las condiciones que influyen el juego. Con este propósito se pretende: i) Analizar y describir variables comportamentales, espaciales y contextuales que permitan caracterizar los Métodos de Juego Ofensivo (MJO), utilizados por dos equipos en diferentes ligas; ii) Comparar los métodos de juego ofensivo entre dos equipos que han compartido el mismo entrenador y equipo técnico.

Se realiza un estudio nomotético, de seguimiento y multidimensional basado en la metodología observacional y ajustado al cuarto cuadrante. Se observaron y analizaron veinticuatro partidos referentes a los equipos Inter de Milán (IM) y Real Madrid (RM), doce partidos por equipo. Las temporadas analizadas fueron las del 2009/10 y 2010/11. Durante el estudio se utilizaron para el análisis: i) los *T-patterns* el *software THEME coder 5.0*; ii) para el análisis secuencial de los *retardos* el *software SDIS-GSEQ 5.1*.

Los resultados permiten concluir: i) el equipo IM demuestra una mayor incertidumbre en los procesos ofensivos, hecho consumado por la no ocurrencia de patrones completos, así como menor cantidad de conductas criterio activadas; ii) la imprevisibilidad disminuye a medida que el equipo demuestra una mayor capacidad para imponer sus MJO; iii) los resultados son reveladores de algunos procedimientos comunes entre los equipos, pero, en términos generales, la activación de las conductas objeto, diferencian los MJO y los equipos; iv) existe una especificidad entre conductas activadas entre MJO y equipo. Por lo tanto, cada equipo y cada MJO demuestran las relaciones motivadoras que difieren de acuerdo con las prácticas que aumentan la posibilidad de inicios, desarrollos y finales que producen la eficacia; v) las conductas de desarrollo muestran especificidad dado el MJO y el equipo; vi) la existencia de conductas de pre-finalización, una vez que preceden los finales de los procesos ofensivos; vii) la suma de los resultados revelan que el entrenador y el equipo técnico han combinado los recursos humanos a su disposición con su ideología de juego, buscando impulsar la producción ofensiva.

**Palabras-clave** - FÚTBOL, MÉTODO DE JUEGO OFENSIVO, COMPARACIÓN, ANALISIS SECUENCIAL.

---

## Resum

La tesi que s'exposa neix de la voluntat d'estudiar i conèixer millor el futbol. S'enfoquen diferents mètodes que un entrenador pot desenvolupar atenent als condicionants del joc. Amb aquest propòsit és pretén: i) Analitzar i descriure variables comportamentals, espacials i contextuals que permetin caracteritzar els Mètodes de Joc Ofensiu (MJO), utilitzats per dos equips en diferents lligues; ii) Comparar els mètodes de joc ofensiu entre dos equips que han compartit el mateix entrenador i equip tècnic.

Es realitza un estudi nomotètic, de seguiment i multidimensional basat en la metodologia observacional i ajustat al quart quadrant. Es varen observar i analitzar vint-i-quatre partits referents als equips Inter de Milà (IM) i Real Madrid (RM), dotze partits per equip. Les temporades analitzades varen ser la 2009/10 i 2010/11. Durant l'estudi es varen utilitzar per l'anàlisi: i) dels *T-patterns* el *software THEME coder 5.0*; ii) per l'anàlisi seqüencial dels *retardaments* el *software SDIS-GSEQ 5.1*.

Els resultats permeten concloure: i) l'equip IM demostra una més gran incertesa en els processos ofensius, fet consumat per la no ocurrència de patrons complerts, així com la menor quantitat de conductes criteri activades; ii) la imprevisibilitat disminueix a mesura que l'equip demostra una major capacitat per a imposar els seus MJO; iii) els resultats son reveladors d'alguns procediments comuns entre els equips, però, en termes generals, l'activació de les conductes objecte, diferencien els MJO i els equips; iv) existeix una especificitat entre conductes activades entre MJO i equip. Per tant, cada equip i cada MJO demostren relaciones motivadores que difereixen d'acord amb les pràctiques que augmenten la possibilitat d'inicis, desenvolupaments i finals que produeixen la eficàcia; v) les conductes de desenvolupament mostren especificitat donat el MJO i l'equip; vi) la existència de conductes de pre-finalització, un cop que precedeixen els finals dels processos ofensius; vii) la suma dels resultats revelen que l'entrenador i l'equip tècnic han combinat els recursos humans segons la seva disposició i la seva ideologia de joc, cercant impulsar la producció ofensiva.

**Paraules clau** - FÚTBOL, MÉTODE DE JOC OFENSIU, COMPARACIÓ, ANÀLISI SEQÜENCIAL.

## Abreviaturas/legendas

Abreviatura/legendas	Descrição
<b>AP</b>	Ataque posicional
<b>AR</b>	Ataque rápido
<b>CA</b>	Contra-ataque
<b>CC</b>	Conduta critério
<b>CO</b>	Conduta objeto
<b>CJ</b>	Contexto de interação no centro de jogo
<b>DPO</b>	Desenvolvimento do processo ofensivo
<b>E/ME</b>	Exaustivo e mutuamente excludente
<b>FPO</b>	Final do processo ofensivo
<b>I</b>	Interpretação
<b>IM</b>	Inter de Milão
<b>IPO</b>	Início do processo ofensivo
<b>JDC</b>	Jogos desportivos coletivos
<b>MJO</b>	Método de jogo ofensivo
<b>MO</b>	Metodologia observacional
<b>MO Ofensivo</b>	Momento de organização ofensivo
<b>MO Defensivo</b>	Momento de organização defensivo
<b>MTD</b>	Momento de transição defensiva
<b>MT defesa-ataque</b>	Momento de transição defesa-ataque
<b>MT ataque-defesa</b>	Momento de transição ataque-defesa
<b>EObs</b>	Equipa em observação
<b>PI</b>	Ponta de lança
<b>PO</b>	Processo ofensivo
<b>R</b>	<i>Retardo</i>
<b>RM</b>	Real Madrid
<b>RJ</b>	Ritmo de jogo
<b>SD</b>	Setor defensivo
<b>SMD</b>	Setor médio defensivo
<b>SMO</b>	Setor médio ofensivo
<b>SO</b>	Setor ofensivo

**Legendas**

---

<b>1p</b>	Primeira parte
<b>2p</b>	Segunda parte
<b>C</b>	Casa
<b>F</b>	Fora
<b>G0</b>	Empate
<b>G1</b>	Ganha por 1 golo
<b>G2</b>	Ganha por mais de 1 golo
<b>P1</b>	Perde por um golo
<b>P2</b>	Perde por mais de 1 golo
<b>SN</b>	Superioridade Numérica
<b>IN</b>	Igualdade numérica
<b>lfn</b>	Inferioridade numérica
<b>lpi</b>	Recuperação da posse por interceção
<b>lpd</b>	Recuperação da posse por desarme
<b>lpgr</b>	Recuperação da posse por ação do guarda-redes
<b>lpera</b>	Recuperação da posse por interrupção regulamentar a favor
<b>lpga</b>	Recuperação da posse por golo do adversário
<b>Dpc</b>	Desenvolvimento por passe curto/médio
<b>Dpl</b>	Desenvolvimento por passe longo
<b>Dcd</b>	Desenvolvimento por condução
<b>Drc</b>	Desenvolvimento por receção/controle
<b>Ddr</b>	Desenvolvimento por drible
<b>Ddu</b>	Desenvolvimento por duelo
<b>Dpgr</b>	Desenvolvimento por ação do guarda-redes
<b>Dre</b>	Desenvolvimento por remate
<b>Dcz</b>	Desenvolvimento por cruzamento
<b>Dia</b>	Desenvolvimento com intervenção do adversário sem êxito
<b>Dgra</b>	Desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa adversária
<b>Ppf</b>	Passe para a frente
<b>Ppt</b>	Passe para trás

---

<b>Ppl</b>	Passe para o lado
<b>Pdf</b>	Passe diagonal para a frente
<b>Pdt</b>	Passe diagonal para trás
<b>Pr</b>	Passe raso
<b>Pma</b>	Passe meia altura
<b>Pal</b>	Passe alto
<b>RJr</b>	Ritmo de jogo rápido
<b>RJl</b>	Ritmo de jogo lento
<b>Fgl</b>	Remate com obtenção de golo
<b>Frd</b>	Remate dentro
<b>Fgr</b>	Remate defendido pelo guarda-redes
<b>Ffr</b>	Remate fora
<b>Fca</b>	Remate contra adversário
<b>Fld</b>	Livre direto
<b>FPc</b>	Pontapé de canto
<b>Fgp</b>	Grande penalidade
<b>Fpga</b>	Passe para dentro da grande área adversária
<b>Fbad</b>	Recuperação da posse de bola pelo adversário
<b>Ff</b>	Lançamento para fora
<b>Fi</b>	Infração às leis de jogo
<b>FRR</b>	Final por remate
<b>FSOC</b>	Final atingindo o quarto ofensivo de forma controlada
<b>FLJ</b>	Final por infração às leis do jogo
<b>Pir</b>	Inferioridade relativa
<b>Pia</b>	Inferioridade absoluta
<b>Pip</b>	Igualdade pressionada
<b>Spinp</b>	Igualdade não pressionada
<b>SPsr</b>	Superioridade relativa
<b>SPsa</b>	Superioridade absoluta
<b>Z1</b>	Zona 1 do campograma
<b>Z2</b>	Zona 2 do campograma
<b>Z3</b>	Zona 3 do campograma
<b>Z4</b>	Zona 4 do campograma
<b>Z5</b>	Zona 5 do campograma
<b>Z6</b>	Zona 6 do campograma

---

<b>Z7</b>	Zona 7 do campograma
<b>Z8</b>	Zona 8 do campograma
<b>Z9</b>	Zona 9 do campograma
<b>Z10</b>	Zona 10 do campograma
<b>Z11</b>	Zona 11 do campograma
<b>Z12</b>	Zona 12 do campograma

## Índice Geral

<b>Resumo</b>	<b>IV</b>
<b>Abstract</b>	<b>VI</b>
<b>Resumen</b>	<b>VII</b>
<b>Resum</b>	<b>VIII</b>
<b>Abreviaturas/legendas</b>	<b>IX</b>
<b>Capítulo I - Introdução</b>	<b>1</b>
1.1 - Enquadramento e pertinência do estudo	3
1.2 - Problema	11
1.3 - Objetivos do estudo	13
1.4 - Estrutura da dissertação	15
<b>Capítulo II - Revisão da Literatura</b>	<b>17</b>
2.1 - Enquadramento conceptual, o jogador e o jogo, dinâmica dialogante	19
2.1.1 - O jogo de futebol, fruto de capacidades perceptíveis	20
2.1.2 - Futebol - entre a ordem e o caos	22
2.2 - O processo defensivo e o processo ofensivo	25
2.2.1 - O processo defensivo	26
2.2.2 - O processo ofensivo	27
2.3 - Interpretações da realidade dinâmica do futebol, modelos descritos na literatura	29
2.4 - O futebol interpretação de conceitos: fases e momentos	34
2.5 - O jogo e sua delimitação conceptual	36
2.6 - Métodos de jogo ofensivo	38
2.6.1 - O contra-ataque	40
2.6.2 - O ataque rápido	42
2.6.3 - O ataque posicional	43
2.7 - Observação e análise do jogo	45
2.7.1 - Enquadramento histórico	45
2.7.2 - Dicotomia conceptual de ações complementares. Implicações relativas ao jogo de futebol	47
2.7.3 - Observação, processo que sustenta a análise	52
2.7.4 - Enquadramento processual, observação e análise da <i>performance</i> , como elemento inserido no processo de treino	54
2.7.5 - A competição. Os jogos dentro do jogo de futebol. Observação e análise da competição	57

2.8 - Metodologia observacional como método de análise de jogo	60
2.8.1 - Fases de evolução processual da metodologia observacional	63
2.9 - A análise sequencial no futebol	67
2.10 - Modelo de organização da dinâmica do jogo de futebol	68
2.10.1 - Proposta de modelo de organização da dinâmica do jogo de futebol	71
<b>Capítulo III - Estudo comparativo dos padrões de jogo ofensivo das equipas do Inter de Milão e do Real Madrid</b>	<b>80</b>
3.1 - Metodologia	82
3.1.1 - Desenho do estudo	82
3.1.2 - Argumento conceptual que origina a metodologia associada a investigação	85
3.1.3 - Recolha e otimização dos dados	85
3.1.3.1 - Instrumento de observação	85
3.1.3.2 - Caracterização do instrumento, macro-categorias e variáveis observáveis do instrumento de observação	86
3.1.4 - Amostra de observação	99
3.1.4.1 - Justificação da seleção da amostra	99
3.1.4.2 - Amostra observacional:	101
3.1.4.3 - Seleção da amostra observacional	102
3.1.5 - Observação e registo dos dados	104
3.1.5.1 - Caracterização do processo de observação	104
3.1.5.2 - Procedimento da observação	105
3.2.5.3 - Procedimento de registo	106
3.1.6 - Fase exploratória	110
3.1.7 - Procedimentos de interpretação	111
3.1.7.1 - Análise e controlo da qualidade dos dados	111
3.2 - Análise descritiva	117
3.3 - Análise sequencial	121
3.3.1 - Técnica de análise sequencial através de <i>T-patterns</i> . Instrumento de análise - <i>Theme coder</i>	122
3.3.1.1 - Procedimentos	126
3.3.1.2 - Apresentação e discussão dos resultados recorrendo à análise sequencial <i>T-patterns</i>	128
3.3.1.2.1 - MJO contra-ataque	129
3.3.1.2.1.1 - Síntese relativa ao padrão detetado	131
3.3.1.2.2 - MJO ataque rápido	132
3.3.1.2.2.1 - Síntese relativa aos padrões detetados	139
3.3.1.2.3 - MJO ataque posicional	140
3.3.1.3 - Sinopse dos resultados relativos à análise dos <i>T-patterns completos</i>	140
3.3.2 - Técnica de análise sequencial de <i>retardos</i> . Instrumento de análise - SDIS-GSEQ	142
3.3.2.1 - Procedimentos	146

---

3.3.2.2- Apresentação e discussão dos resultados recorrendo a técnica de <i>retardos</i>	149
3.3.2.2.1 - MJO contra-ataque	151
3.3.2.2.1.1 - Síntese da análise comparativa. Reflexão relativa ao MJO contra-ataque	184
3.3.2.2.2 - MJO ataque rápido	193
3.3.2.2.2.1 - Síntese da análise comparativa. Reflexão relativa ao MJO ataque rápido	230
3.3.2.2.3 - MJO ataque posicional	237
3.3.2.2.3.1 - Síntese da análise comparativa. Reflexão relativa ao MJO ataque posicional	277
<b>Capitulo IV - Considerações finais</b>	<b>286</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>296</b>
<b>Índice de figuras</b>	<b>311</b>
<b>Índice de tabelas</b>	<b>314</b>
<b>Anexos</b>	<b>320</b>

## Capítulo I - Introdução

---



## 1.1 - Enquadramento e pertinência do estudo

No paradigma da sociedade atual, o futebol apresenta-se como uma indústria marginal aos demais sectores económicos. Verifica-se a utilização de forte investimento na prospeção, formação e compra de ativos. O jogador e treinador são vistos como produtos e são equacionadas todas as suas potencialidades económicas. O seu valor é proporcional à capacidade de executar a correta tomada de decisões. Acreditando nestas premissas e recorrendo à análise qualitativa, partimos à descoberta das ações que produzem um espetáculo multicultural, multirracial e intercontinental.

Há questões que, para nós, suportam a grandiosidade do futebol:

- i) Em que outra atividade, seja ela desportiva ou não, a base de seleção dos recursos humanos, jogadores, treinadores, diretores, presidentes é tão extensa e variada?
- ii) Quão extensa é a lista de profissionais direta ou indiretamente ligados à modalidade e que dela auferem o seu salário?
- iii) Quantas modalidades desportivas são capazes de produzir e promover um produto visualizado por uma quantidade tão grande de espetadores em distintas regiões do globo?
- iv) Que outra atividade é tão exposta e cujos resultados são alvo de opiniões tão volúveis de comentadores, escritores, público em geral e adeptos?

O jogo de futebol é a modalidade desportiva mais famosa em todo mundo (Pollard & Reep, 1997; Reilly, 1996). Estes aspetos ganham preponderância fundamental, porque o futebol é, sem dúvida, um dos fenómenos desportivos e sociais mais relevantes dos nossos tempos (Almeida, 2004).

Para Castellano-Paulis (2000) sobre a indústria do futebol caem, hoje em dia, grandes pressões, muitos impedimentos, laços, obrigações, restrições, precauções, que têm vindo a condicionar o futebol desde os tempos que o viram nascer, proveniente da origem lúdica. A importância atribuída ao fracasso (relacionado com perdas milionárias, eliminações, descidas de divisão, desprestígio desportivo, etc.) parece afastar o prazer da prática, inerente ao futebol. O fracasso é vivido como uma verdadeira frustração, introduzindo sentimentos de angústia no jogo.

Aqueles que conseguem ascender ao topo desta modalidade, que perfil terão? O que os diferencia dos restantes milhões de praticantes? E como se caracterizam? Existe um traço comum entre os desportistas de topo: conseguem mais vezes atingir patamares de *performance*<sup>1</sup> desportiva de elevado nível? A sociedade apropriou-se do futebol e este apropriou-se das leis da seleção da espécie tornando-se em si mesmo um elemento de seleção, endeusando os desportistas de topo. O sucesso é entendido e avaliado pelo número de vitórias, campeonatos, títulos conquistados. Ofuscado pela luz intensa que surge dos focos dos *media* e dos adeptos, fica o processo, o caminho que conduz à obtenção do resultado pretendido.

Constatamos a existência de diferentes formas de interpretação do jogo e, como tal, de o jogar. A perceção entre o "*jogar bem ou mal*" relaciona-se diretamente com o resultado obtido. Assoma-nos a ambiguidade da questão: o que é jogar bem? Cada concepção, ideologia, corrente, filosofia, terá como pano de fundo incluir nos seus objetivos, um elemento comum, a obtenção de um resultado positivo, a vitória. Para (Bacconi & Marella, 1995), 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.

Ao longo dos tempos, o futebol foi passando por processos evolutivos, naturais e progressivos, do ponto de vista tático que, por conseguinte, permitiram a evolução noutros fatores de rendimento (físicos ou condicionais, técnicos, estratégicos, psíquicos e externos ou situacionais) (A. Silva, 2000), que deram lugar a alguns trabalhos de índole científica. O incremento da investigação sobre este jogo consubstanciou-se, sobretudo, na realização de estudos orientados para a descrição e explicação de aspetos físicos e/ou fisiológicos ou para a quantificação de ações realizadas, numa tentativa de quantificar a atividade dos futebolistas (Bradley, Di Mascio, Peart, Olsen, & Sheldon, 2010; Castellano, Blanco-Villasenor, & Alvarez, 2011; Di Salvo et al., 2010; Gregson, Drust, Atkinson, & Di Salvo, 2010; Lago-Ballesteros & Lago-Peñas, 2010; Lago-Peñas & Lago-Ballesteros, 2011; Lago-Peñas, Lago-Ballesteros, & Rey, 2011; Lago-Peñas, Rey, Lago-Ballesteros, Casais, & Dominguez, 2011; Lago, 2009b; Rey, Lago-Peñas, Lago-Ballesteros, Casais, & Dellal, 2010; Vigne, et al., 2010, citados por Sarmento, 2012). Com estes estudos

---

<sup>1</sup> Entenda-se, neste contexto, "*Performance*" como desempenho desportivo.

verificamos a procura de elementos parciais para explicar a fenomenologia complexa e integradora que caracteriza o jogo.

Habitualmente, o futebol, por força das suas características, é enquadrado no grupo dos Jogos Desportivos Coletivos (JDC), (Garganta, 1996, citando Gréhaigne, 1992; Weineck, 1983; Konzag, 1983) reportando-se aos JDC. Estes autores afirmam que uma das facetas mais importantes residem no facto da sua expressão assentar num complexo de relações intra e interequipas, daí decorrendo os constrangimentos de natureza tática que lhe conferem especificidade.

Apesar da sua popularidade, existe ainda uma grande carência no que concerne à investigação que se centra neste jogo, ao contrário do que sucede com outros desportos como o basebol ou o futebol americano (Pollard & Reep, 1997). Cremos que os treinadores deverão ter como preocupação comum recolher informação do jogo e perceber como é possível intervir sobre os processos de ensino-aprendizagem e de treino para se tornarem mais eficazes/eficientes, no processo orientador sobre os jogadores que define a vitória, através de um método.

O futebol compõe-se do somatório de elementos técnicos com e sem bola que, a todo momento, devem servir um propósito maior, o elemento tático: a ideologia coletiva que será reconhecida pelos diversos elementos de uma mesma equipa e deverá promover uma forma de resposta, ação. Para Garganta (1997) existe a essencialidade tática, uma vez que é nela e através dela que se consubstanciam os comportamentos que ocorrem durante o jogo.

É comum o futebol ser referido como uma modalidade de compreensão complexa e fortemente influenciado pela aleatoriedade, proveniente dos múltiplos fatores que intervêm no jogo: jogadores da equipa, adversários, condições climatéricas, estado do terreno de jogo, a bola, entre muitos outros, que se articulam e conjugam promovendo o aumento da aleatoriedade. Em função da aleatoriedade, imprevisibilidade e variabilidade dos comportamentos no jogo (Garganta & Oliveira, 1996), essa forma de entendimento da tática concede relevância para todas as movimentações dos jogadores que são norteadas por princípios táticos de jogos (Costa, Garganta, Greco, & Mesquita, 2009). Eles compreendem um conjunto de

normas de orientação que viabilizam a possibilidade de atingir soluções para os problemas decorrentes do jogo (Garganta & Pinto, 1994; Wilson, 2002).

Os comportamentos táticos-técnicos individuais e coletivos, a origem das suas ações, os princípios e subprincípios que promovem a ocorrência das mesmas serão fundamentais para a capacidade de reflexão sobre o jogo e métodos de intervir através do processo de treino. É do nosso entendimento que uma das tarefas do processo de treino deverá passar por trabalhar fatores desencadeadores de reconhecimento de situações tipo e promoção de mecanismos funcionais que permitam adequar o comportamento e assim realizar a transferência (*o transfere*) da situação vivida para a situação pretendida.

No futebol, referenciando as equipas que obtêm maior sucesso desportivo, parece verificar-se uma uniformização dos padrões de ação independentemente do jogador que esteja em campo. Todavia, as características individuais que definem e diferenciam o jogador dos restantes servem como meio e não como fim de um propósito geral e coletivo, onde o individual, o imprevisto, o improvisado, a criatividade e a imaginação deverão acontecer dentro do previsto, de acordo com vários fatores (zona do campo, relação numérica, tempo de jogo,...). No jogo visa-se a procura constante da criação de momentos favoráveis, que induzam à interrupção das ações adversárias e, conseqüentemente, à obtenção dos vários princípios que definem o jogar de cada equipa, caracterizando o *ADN* escolhido para a obtenção da vitória. Abordando o jogo, do ponto de vista organizativo, a forma como cada equipa expõem o “*seu jogar*”, o epicentro da sua funcionalidade, os elementos desencadeadores da cooperação advêm de um contexto de elevado grau de imprevisibilidade sendo como tal um importante desafio do ponto de vista científico. Esta dificuldade reporta-se também ao treinador e ao treino.

Como promovemos a nossa forma de jogar? É nos treinos que se forma a base de todo o jogo (Gaal, 1998). Para Garganta (1998), a otimização dos comportamentos dos jogadores e das equipas na competição só é possível a partir da análise de informações importantes acerca do jogo. É fundamental existir um profundo conhecimento dos conteúdos do jogo para ser possível desenvolver métodos de treino mais económicos, eficazes e menos subjetivos, que respeitem as características específicas do futebol (Pereira, 2005). A nossa capacidade de

desenvolver ou promover a ocorrência do pretendido está relacionada com o conhecimento sobre o jogo. Assim, quando olhamos para um jogo, primeiro analisamos os conceitos que dominamos. A dúvida é o agente promotor do desenvolvimento, se procurarmos a resposta de forma livre de preconceitos. Posto isto:

- i) Como analisamos o jogo?
  - a. Através do produto final, o resultado?
  - b. Pelo número das ocorrências ou causas das mesmas?
- ii) Como chegamos ao resultado pretendido?
  - a. Focando a equipa no resultado ou no processo?
  - b. Treinando a equipa para ganhar ou treinando o caminho para ganhar?

Sabendo da importância do resultado na produção das ações, definimos que o cerne do desenvolvimento da modalidade está na ação, analisando o jogo através da descrição do conjunto de ações individuais e coletivas. O estado do conhecimento atual, recorrentemente caracteriza o jogo através da complexidade, aleatoriedade, variabilidade. Mas, recorrendo à metodologia de análise assente na quantificação, estaremos a procurar comprovar esta adjetivação, ou indagamos no sentido de melhor entendermos o jogo? Ainda que um fisiologista consiga avaliar a quantidade de lactato acumulado durante um jogo, não consegue explicar como um jogador consegue marcar um golo, por onde se deve movimentar ou quais os contextos de interação mais favoráveis para o fazer (Sarmiento, 2012).

O futebol profissional, ao exigir níveis de *performance* elevados, leva a que uma das formas de monitorizar e entender a *performance* desportiva seja utilizar a análise do jogo (A. Silva, 2004). Garganta (1996) acrescenta que o estudo dos jogadores e das equipas tem vindo a constituir-se como um argumento de crescente importância nos processos de preparação desportiva. Neste caso, refere-se ao estudo dos jogadores e das equipas como dizendo respeito à análise do Jogo. Para Castelo, (1996), a análise do jogo revela-se muito importante para a preparação do encontro contra uma determinada equipa. Esta vivencia uma multiplicidade de funções, como reconhecimento de tendências evolutivas, conhecimento da equipa, pontos fortes e fracos, evidência relativa à execução do plano de jogo, conhecimento da equipa adversária, pontos fortes e fracos, guia orientador da estratégia de jogo e forma de controlo do mesmo (Sarmiento, 2012).

Apesar da reconhecida importância que se atribui à análise dos contextos de interação em que ocorrem as diversas ações (McGarry, 2009; O'Donoghue, 2009; Tenga, Holme, Ronglan, & Bahr, 2010a), revelou-se surpreendente o facto de, além de alguns trabalhos realizados no âmbito da metodologia observacional (Barreira, 2006; Castellano-Paullis, 2000; J. Lopes, 2007; Sarmiento, Barbosa, Campaniço, Anguera, & Leitão, 2011; A. Silva, 2004; M. Silva, 2009), serem raros os estudos que acedem, direta ou indiretamente a esta componente (Bloomfield, Polman, & O'Donoghue, 2005; Jones, James, & Mellalieu, 2004; Lago & Martin, 2007; Olsen & Larsen, 1997; Taylor, Mellalieu, James, & Shearer, 2008; Tenga, Holme, et al., 2010a; Tenga, Holme, Ronglan, & Bahr, 2010b; Tenga, Ronglan, & Bahr, 2010).

O que tentamos *cientificar*<sup>2</sup>: o jogo de futebol é praticado por seres humanos, seres pensantes, seres em evolução, com vontades próprias, apenas recorrendo a processos de análise e investigação transparentes, rigorosos e imparciais. Indagando de forma criteriosa e reflexiva, poderemos promover o conhecimento capaz de elevar o jogo para níveis de perceção até agora inalcançados.

Como Garganta, (2002), acreditamos que o primeiro problema que se considera no jogo é de natureza tática, isto é, o praticante deve saber a todo momento e em qualquer circunstância, o que fazer (capacidade de análise, para resolver os problemas com que se depara no desenrolar do jogo), como fazer (capacidade de decisão, para responder adequada do ponto de vista motor).

Segundo J. Silva, (1998), o estudo do comportamento dos jogadores e das equipas em competição, concede-nos a representação de modelos da atividade dos jogadores e das equipas, permitindo-nos entender quais os mais e menos eficazes, definir as estratégias de trabalho mais vantajosas e indicar tendências evolutivas da modalidade. Para Gréhaigne (1992), é através da observação de competições e da análise das mesmas, que podemos descobrir pontos sensíveis de um sistema complexo.

---

<sup>2</sup> Adotar um processo científico para orientar a prática do desporto com o objetivo último de melhorar o desempenho.

Assim como Garganta (1998), acreditamos que a análise deverá passar pela construção de sistemas elaborados a partir de categorias integradoras cuja configuração permita passar da análise centrada na quantidade das ações realizadas pelos jogadores, à análise centrada na qualidade das ações de jogo no seu conjunto. Assim, a análise da prestação das equipas, tem-se baseado quase exclusivamente na intuição dos treinadores, denotando uma elevada subjetividade e modesto valor científico.

Alicerçados na metodologia observacional e recorrendo a análise sequencial, visamos identificar a regularidade num jogo dominado aparentemente pelo caos e aleatoriedade, onde as ações acíclicas dominam os acontecimentos.

Visamos identificar acontecimentos interligados ou promotores de outros acontecimentos. Procura-se descobrir um carácter de regularidade e probabilidade de determinadas condutas relativamente a outras, que ultrapassem o mero conceito de acaso, e assim configurar padrões que permitem determinar sequências de ações em processo ofensivo da equipa em questão (Catellano-Paulis, 2000; A. Silva, 2004).

A metodologia observacional implica um seguimento de todas as fases próprias do método científico e caracteriza-se por ter um escasso ou nulo controlo interno, um elevado grau de controlo externo ou sistematização, um grau máximo de naturalidade e uma participação sobretudo passiva do investigador (Hernández-Mendo, Losada-López, Blanco-Villaseñor & Anguera, 2000). É, neste sentido, um caminho válido para entender os princípios que estão subjacentes à dinâmica do jogo de futebol e reside na modelação das interações entre jogadores e o seu envolvimento enquanto sistema complexo (Gréhaigne, Bouthier, & David, 1997).

A análise sequencial, alicerçada no registo das condutas, vislumbra-se pertinente no âmbito do estudo de futebol, visto que permite a compreensão dos acontecimentos do jogo atendendo à sua lógica interna e específica. Na investigação em questão, a seleção da amostra adveio da análise reflexiva de trabalhos (Barreira, 2006; Catellano-Paulis, 2000; Esteves, 2005; Laranjeira, 2009; J. Lopes, 2007; Pereira, 2005; Sarmiento, 2012; A. Silva, 2004, entre outros), que estudaram diferentes equipas e competições. Pretendemos demarcar-nos dos demais estudos realizados, analisando duas equipas, de diferentes campeonatos, que tiveram como ponto em comum o mesmo treinador e parte da sua equipa técnica. As equipas em estudo disputam dois dos campeonatos de futebol mundial mais cotados. Analisamos a equipa do F.C. Internacional de Milão da época desportiva (2009/10) e a equipa do Real Madrid C.F. da época desportiva (2010/11) lideradas pelo treinador José Mourinho, juntamente com os adjuntos Rui Faria e o treinador de guarda-redes Silvino Louro. Procuramos, com a presente temática, verificar a existência de tendências de ações similares ou não, relativamente à fase ofensiva. Existirá um *fluxo condutural*<sup>3</sup> de jogo similar?

Partimos convictos de que o estudo permitirá colmatar lacunas, associadas ao papel da equipa técnica, na criação e implementação de um modelo de jogo ofensivo. Procuramos aumentar o conhecimento relativo à forma de jogar utilizada pelas equipas em questão. Sendo um tema diversas vezes exposto e banalizado até pelo senso comum e diferentes agentes desportivos, carece de comprovação se o técnico e a sua equipa técnica ajustam a sua ideologia a diferentes jogadores, equipas e campeonatos. Utilizando este caminho pretendemos contribuir para o esclarecimento das dúvidas acima mencionadas, aprofundando o que já é conhecido, esperando que este estudo promova a criação de dúvidas tendentes a provocar a continuidade do estudo do futebol.

Aplicamos, de forma convicta, a metodologia observacional, recorrendo às técnicas de análise sequencial *T-patterns* e técnica de *retardos*, procurando alimentar a escassa cadeia de informação relativa às condutas e comportamentos dos jogadores e das equipas no futebol. A utilização destes métodos de observação e

---

<sup>3</sup> A expressão fluxos conduturais refere-se a um conjunto de acontecimentos que decorrem num contexto aleatório e imprevisível, apresentam uma certa ordem e continuidade que lhes confere um sentido lógico e uma regularidade (Anguera, Blanco-Villaseñor, Losada-López, & Hernández-Mendo, 2000).

análise teve o propósito de descrever e comparar duas das melhores equipas do futebol mundial. O presente estudo direciona-se para o conceito interpretativo do jogo através da sua humanização. Procuramos produzir conhecimento centrado a investigação no comportamento do jogador e suas consequências, estabelecendo um paralelismo causal entre a ação desenvolvida e os aspetos tático-técnicos que induziram o resultado.

## 1.2 - Problema

Intrínseco ao problema está a extensa e elevada riqueza advinda da dinâmica, da natureza do jogo, da existência de um só meio para obtenção do propósito, da coexistência de dois sistemas compostos em constante diálogo e mutação, da estrutura processual de cada sistema enquanto organismo multicelular, da operacionalização prática do sistema pela célula (o jogador), da sua percepção, capacidade, reconhecimento do contexto e execução da ação. Assim, pretendemos estudar o jogo, atendendo à sua essência.

Pretendemos adquirir conhecimento sobre o jogo recorrendo ao estudo da competição de dois dos mais competitivos campeonatos do mundo do futebol. Os eventos de alto nível competitivo são oportunidades únicas para a observação e análise dos diversos conteúdos - individuais e coletivos -, do jogo (Sampaio, 2000). Logo, este tipo de competição constitui-se como importante ponto de análise e referência no desenvolvimento da modalidade desportiva em questão (Ortega, 2001). A análise das atividades desenvolvidas por jogadores e equipas em competição permite-nos organizar conjeturas que possibilitam, entre outros objetivos:

- i) Diagnosticar os "*modelos*" mais e menos eficazes, em termos de sucesso desportivo;
- ii) Entender a organização do jogo, em termos de características ofensivas e defensivas;
- iii) Perceber como interagem os diversos fatores de rendimento que condicionam a prestação desportiva;
- iv) Definir elementos tático-técnicos que deverão ser aplicados no processo de treino;

- v) Indicar tendências evolutivas das disciplinas desportivas (Garganta, 1998; 2001; Hughes & Franks, 1997; Janeira, 1998; Paiva da Silva, 2000).

Anguera (2003a), assinala que a metodologia observacional constitui uma das opções de estudo científico do comportamento humano, no âmbito físico-desportivo, que reúne características específicas no seu perfil básico. Perspetivamos o jogo, filtrando as partes das quais, no nosso entendimento, deriva o sucesso analisando as ações e suas consequências. Para Almeida (2010), no futebol, o golo é a última determinante do sucesso, pelo que a ciência em torno da modalidade tem-se notabilizado analisando as ações subjacentes à construção e à finalização do processo ofensivo.

A estrutura multivariada em que assenta o jogo de futebol obriga à limitação do problema de forma clara. Pretendemos criar uma ilusória caixa de vácuo, aumentando a riqueza e fiabilidade do nosso estudo. Estando conscientes da impossibilidade dessa criação, procuraremos limitar a influência de elementos que condicionam o nosso estudo. Uma vez que partimos à procura da interpretação e conhecimento do jogo, os constrangimentos por ele colocados deverão ser estudados justamente no seu ambiente concreto. Isto porque a compreensão do desenvolvimento do jogo e das forças produzidas dentro deste está invariavelmente ligada à identificação dos comportamentos que traduzem a eficiência e eficácia dos jogadores e das equipas nas diferentes fases do jogo (Garganta, 1997).

Devido às características subjetivas da observação humana, é requerida uma metodologia de observação e análise que suporte cientificamente os dados. Torna-se, assim, fundamental a existência de um processo objetivo e fiável para a recolha de informação do jogo em futebol (James, 2006). Assim, a utilização da metodologia observacional surge como uma opção válida, por ser capaz de inferir acerca da realidade devido, fundamentalmente, às possibilidades de estudo que oferece no seio da observação da conduta espontânea do objeto de estudo, na sua ocorrência em contextos naturais de participação, na utilização preferencial da forma ideográfica, na elaboração de um instrumento à medida do estudo, na necessidade de continuidade temporal, no grau de percetibilidade das condutas alvo da investigação, sendo estas as características que são requeridas pela metodologia observacional para a sua aplicação (Anguera, 2003a).

Para J. Silva (2008), a avaliação da *performance* desportiva, no futebol, subentende a estruturação das imposições essenciais ao ensino-aprendizagem, de modo a possibilitar a orientação individual do futebolista no treino e na competição.

Analisámos duas equipas dos campeonatos italiano e espanhol que partilharam o mesmo treinador e equipa técnica e estudámos os diferentes métodos de organização ofensiva em situação de competição: ataque posicional, ataque rápido e contra-ataque.

As questões que originaram o estudo foram:

- i) Que conjunto específico de recursos caracterizam o desempenho desportivo das equipas?
- ii) Verifica-se a ocorrência de padrões conduturais que permitam estabelecer um paralelismo entre as equipas, métodos de jogo ofensivos e suas partes?
- iii) Encontram-se diferenças significativas no processo ofensivo destas equipas comparativamente com outros estudos realizados?
- iv) A análise sequencial poderá ser complementada pelos *T-patterns*?

### 1.3 - Objetivos do estudo

A utilização da metodologia observacional, suportada por um sistema de observação adequado ao propósito pretendido, determina sequências e/ou padrões conduturais ou configurações estáveis do comportamento provenientes de variáveis que ocorrem no jogo.

O processo de observação permite descrever de forma objetiva a realidade para que possa ser analisada. É indispensável uma rigorosa delimitação dos objetivos que se pretendem concretizar, pois só assim nos será facultada a parcela de realidade que realmente interessa para o estudo (Anguera, 2000).

A correta definição do objeto de estudo e uma precisa delimitação do seu conteúdo determinam em grande medida o êxito do estudo (Anguera, 2003b).

No contexto da introdução deste trabalho e da sua pertinência, definimos os objetivos para o nosso estudo.

Assim, os objetivos que nos propomos atingir com a realização da presente investigação, concretizam-se no levantamento e interpretação das condutas comportamentais que provêm da dinâmica funcional do jogador e da equipa. Com

esse intuito procedemos à catalogação do jogo, atendendo a um conjunto de variáveis adiante descritas, enquadradas com as fases fundamentais do processo ofensivo (inícios, desenvolvimentos e finais).

Poderemos afirmar que, com a presente investigação, perseguimos os seguintes propósitos:

- i) Atendendo à metodologia observacional, com recurso à técnica de *t-pattens*:
  - a. Evidenciar padrões completos de jogo, de acordo com método de jogo ofensivo em estudo;
  - b. Compreender as capacidades e limitações da investigação de padrões de jogo completos;
  - c. Produzir justificações com base nos resultados obtidos.
- ii) Atendendo à metodologia observacional, com recurso à técnica de análise dos *retardos*:
  - a. De acordo com o método de jogo ofensivo, procuraremos identificar acontecimentos do jogo, que se produzem com maior probabilidade que o acaso;
  - b. Verificar a excitabilidade ou inibitoriedade de determinadas condutas em relação a outras que lhe sucedem ou antecedem, de acordo com os diferentes momentos e etapas do processo ofensivo, enquadradas em três grupos de análise: inícios, desenvolvimentos e finais;
  - c. Investigar os contextos que produzem as ações, princípios e subprincípios de ação;
  - d. Evidenciar os resultados relativos aos diferentes métodos ofensivos registados pelas equipas da amostra;
  - e. Interpretar e comparar os resultados obtidos, estabelecendo possíveis paralelismos ou divergências, entre as equipas em análise;
  - f. Expor, interpretar e comparar os resultados verificados pelas duas equipas, atendendo à dinâmica do jogo;
  - g. Interpretar e estabelecer um paralelismo atendendo à junção dos inícios de forma aberta e inícios de forma fechada;
  - h. Interpretar e relacionar os desenvolvimentos ocorridos, atendendo à zona do campo que ativam retrospectivamente, e ao de método de jogo ofensivo, em que se inserem;

- i. Expor e interpretar as condutas de final do processo ofensivo, estabelecendo dois grupos: final com sucesso e final sem sucesso. Procuramos verificar a existência de condutas que ativam comportamentos com sucesso e sem sucesso.
- iii) Procurar estabelecer uma relação entre os resultados obtidos através da análise *T-patterns* e a técnica de *retardos*.

## 1.4 - Estrutura da dissertação

Com o propósito de proceder à criação de uma estrutura modeladora e orientadora, recorreremos à utilização e catalogação de um conjunto de capítulos e referidos propósitos, procurando a delimitação de cada parte de um todo que se pretende de qualidade e alicerçada na congruência de todos os seus elementos. Pretendemos apoiar-nos no rigor científico, promotor de um processo de excelência que permita a obtenção de padrões de fiabilidade inquestionáveis. Assim, a estrutura da presente tese será dividida em quatro capítulos. Passaremos a resumir o que pretendemos com cada um:

**Capítulo I - Introdução** - Pretendemos explanar de forma sintética a origem do presente estudo. Para tal procedemos ao enquadramento teórico, demonstrando a pertinência do estudo bem como o problema, objetivos e a estruturação da tese.

**Capítulo II - Revisão da Literatura** - Tomando em consideração os conceitos atuais sobre o jogo de futebol, procurámos estabelecer o enquadramento da condução deste estudo. Este centra-se, essencialmente, na caracterização do jogo e sua dinâmica de interações, métodos de jogo ofensivo e análise de jogo em futebol. Por último, procedemos à esquematização e descrição de uma proposta de interpretação do processo ofensivo. O conjunto de informações recolhidas alicerçará os conhecimentos sobre o jogo.

**Capítulo III - Estudo comparativo dos padrões de jogo ofensivo das equipas do Inter de Milão e do Real Madrid** - constitui um processo de tratamento de dados com o intuito de produzir informação que nos permita interpretar e comparar o

processo ofensivo das duas equipas. Procuramos padrões, estruturas regulares de comportamento, nos diferentes métodos de jogo ofensivo (contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional) e utilizamos a técnica de *T-patterns* e a técnica de *retardos*.

**Capítulo IV - Considerações finais** - Neste capítulo procedemos à apresentação das conclusões decorrentes dos estudos realizados. Relacionamos e sintetizamos os resultados obtidos. Por último, apresentamos sugestões que poderão ser utilizadas na realização de futuros trabalhos académicos.

## Capítulo II - Revisão da Literatura

---



## 2.1 - Enquadramento conceptual, o jogador e o jogo, dinâmica dialogante

*O que achamos conhecimento é uma combinação do que a realidade traz com as formas da nossa sensibilidade e as categorias do nosso entendimento. Não podemos captar as coisas em si mesmas mas apenas como as descobrimos através dos nossos sentidos e da inteligência que ordena os dados oferecidos por eles. Isto significa que não conhecemos a realidade pura mas apenas como é o real para nós. O nosso conhecimento é verdadeiro mas não chega senão até onde lhe permitem as nossas faculdades.*

Kant, citado por J. Oliveira (2004).

Os Jogos Desportivos Coletivos (JDC) caracterizam-se, entre outros fatores, pela aciclicidade técnica, por solicitações e efeitos cumulativos morfológico-funcionais e motores e por uma intensa participação psíquica (Teodorescu, 1977). A lógica interna do jogo é o produto da interação contínua entre as principais convenções do regulamento e a evolução das soluções práticas encontradas pelos jogadores, decorrentes das suas habilidades táticas, técnicas e físicas (Deleplace, 1979). Segundo Garganta (1997), dada a complexidade do jogo, nas suas diferentes fases, as competências para jogar decorrem dos imperativos ditados pela necessidade de, face à descontinuidade e aleatoriedade das ações, encontrar as respostas mais adequadas a diferentes configurações. O futebol é considerado o JDC mais imprevisível e aleatório, característica que resulta do envolvimento aberto, do elevado número de jogadores e da dimensão do espaço de jogo, bem como da duração do tempo de jogo (Costa, Garganta, Fonseca & Botelho 2002). Neste sentido o jogo de futebol reclama dos participantes uma elevada capacidade perceptiva e maiores exigências relativamente à componente visual que os restantes JDC.

### 2.1.1 - O jogo de futebol, fruto de capacidades perceptíveis

Garganta (1998b) afirma que, na medida em que as ações de jogo ocorrem em contextos de elevada variabilidade, imprevisibilidade e aleatoriedade, aos jogadores é requerida uma permanente atitude estratégico-tática (citando Gréhaigne, 1989; Delplace, 1994; Garganta, 1994; Mombaerts, 1996). Na construção de tal atitude, a seleção do número e qualidade das ações depende obviamente do conhecimento que o jogador tem do jogo. As relações que o jogador estabelece entre este modelo e as situações que ocorrem no jogo orientam as respetivas decisões, condicionando a organização da percepção, a compreensão das informações e a resposta motora. Desse modo, a dimensão estratégico-tática emerge simultaneamente como polo de atração, campo de configuração e território de sentido das tarefas dos jogadores no decurso do jogo.

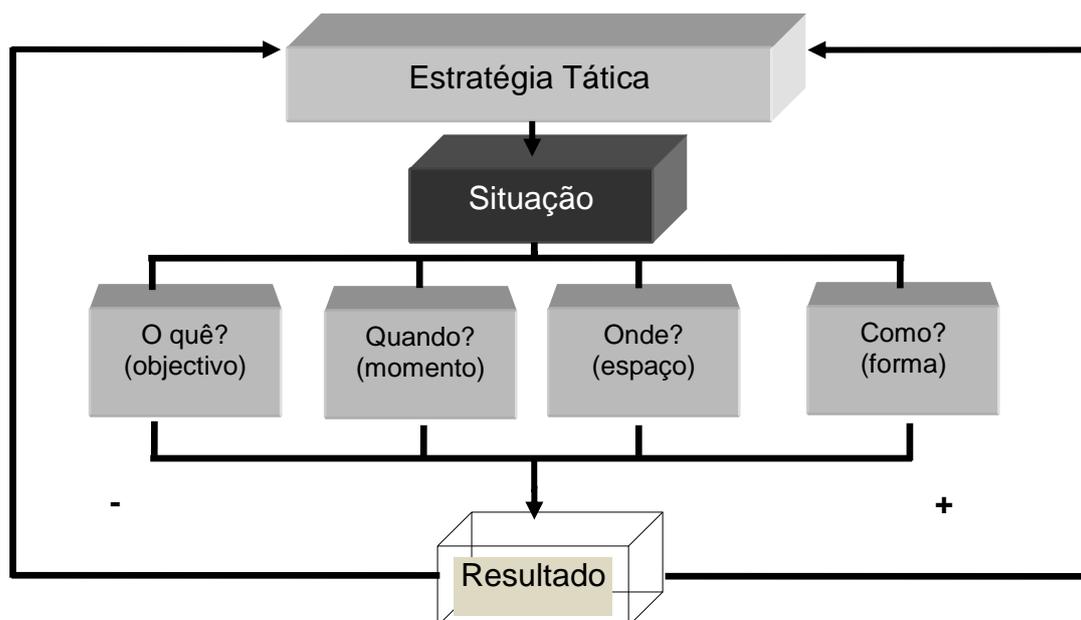


Figura 1 - Dimensão estratégico-tática enquanto polo de atração, campo de configuração e território de sentido das tarefas dos jogadores no decurso do jogo (adaptado de Garganta, 1997).

O futebol é considerado como um desporto eminentemente perceptivo, em relação ao desenvolvimento do jogo, os jogadores encontram-se concentrados nas mudanças que se produzem à sua volta, envolvendo os companheiros, os adversários e a bola (Cerezo, 2000). Quando nos confrontamos com situações novas, impossíveis de prever, procuramos detetar alguma semelhança com acontecimentos que já ocorreram. Procuramos reconhecer padrões qualitativamente semelhantes, que são usados para desenvolver novos modelos mentais, no sentido de lidarmos com novas

situações, procedendo à transferência do adquirido para o novo. A similitude específica do desenrolar de acontecimentos inesperados cria modelos gerais de percepção reconhecíveis, que constituem a experiência, (Stacey, 1995, citado por Garganta, 2001). As decisões deverão ser baseadas na análise de vários fatores. A atitude ou tomada de decisão ocorre ao nível da consciência pessoal sendo 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).

Segundo vários autores (Araújo, 1992; Brito & Maças, 1998; Mahlo, 1969, citados por J. Silva, 2008) a ação tática, na sua vertente individual, é um mecanismo complicado que engloba três etapas sucessivas e interdependentes (ver figura 2) percepção e análise da situação (identificação do problema), solução mental do problema, elaboração da solução mais adequada, tendo em vista a tomada de decisão e a solução motora do problema da qual resulta o desempenho motor ou seja a execução.

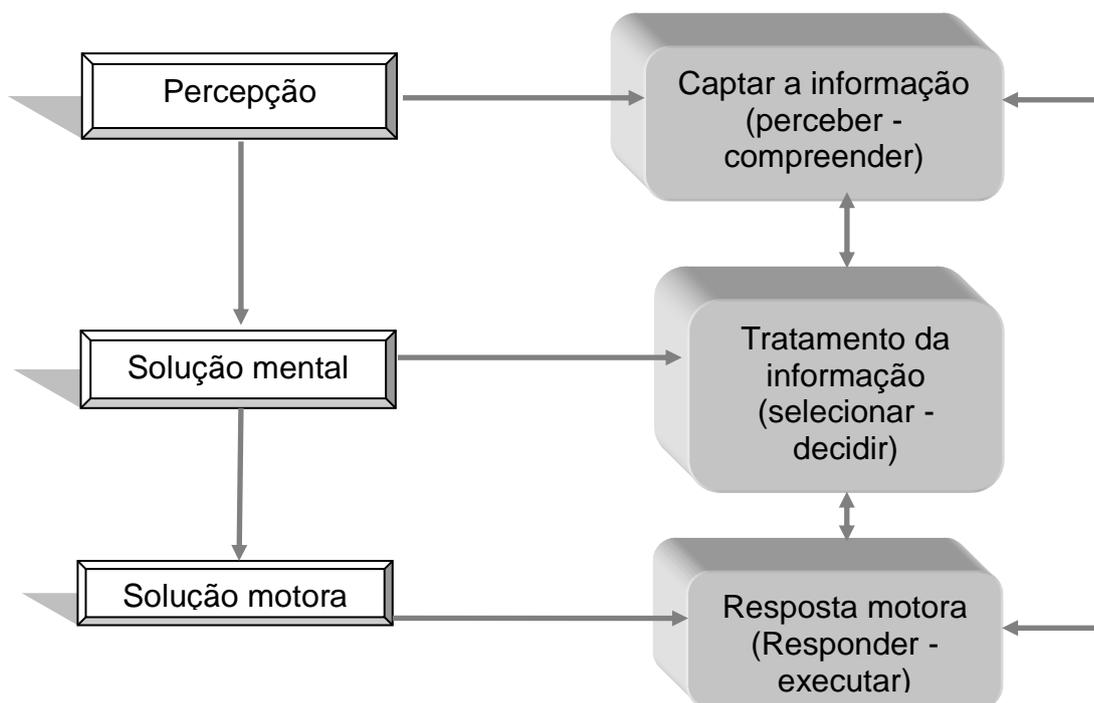


Figura 2 - Fases do processamento da informação de uma ação tática complexa (adaptado de Mahlo, 1969; Tavares, 1998, citado por J. Silva, 2008).

Por sua vez Melo, Godinho, Barreiros e Mendes (2002), estabelecem uma hierarquização do processo de tratamento de informação.

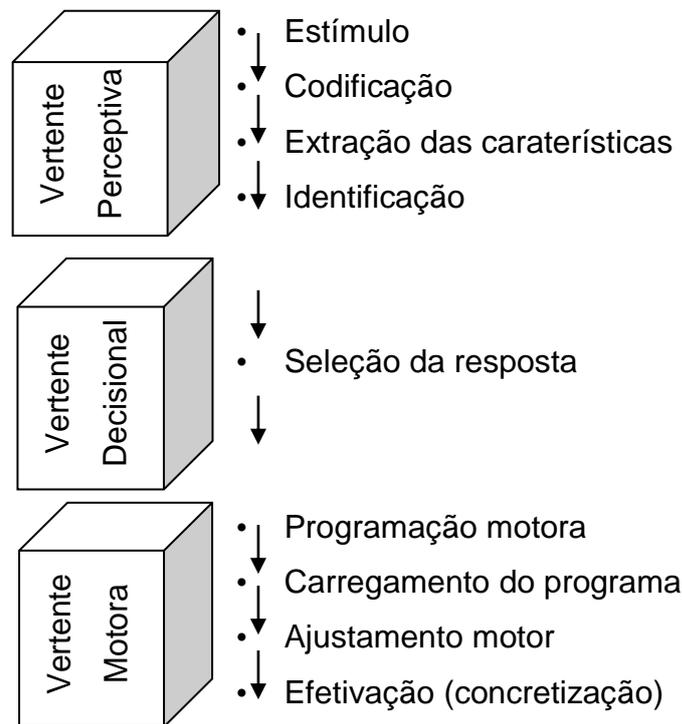


Figura 3 - Hierarquização do processo de tratamento de informação (adaptado de Melo et al., 2002).

### 2.1.2 - Futebol - entre a ordem e o caos

O futebol enquanto sistema multivariável<sup>4</sup> apresenta em si um binómio dialogante de rica interpretação, mas com implicações motoras/comportamentais de frações de segundo. Nos desportos de cooperação-oposição desenvolvidos em espaços comuns e ação simultânea sobre a bola, as habilidades são predominantemente perceptivas, abertas e de regulação externa (Contreras & Ortega, 2000). Partindo do pressuposto de que as incidências do jogo obedecem a uma lógica interna particular, procura-se entender os constrangimentos que caracterizam os diferentes jogos desportivos, no sentido de modelar um quadro de exigências que se constitua como referencia fundamental para o treino (Teodurescu, 1984; Garganta, 1997; Catellano-Paulis, 2000; citados por Laranjeira, 2009). O futebol está numa subzona

<sup>4</sup> A teoria dos sistemas tem como principal objetivo: o esforço humano para prever o futuro. Segundo Bertalanffy (1975), sistema é um conjunto de unidades reciprocamente relacionadas, de onde decorrem dois conceitos: o de objetividade e o de totalidade. Estes dois conceitos retratam duas características básicas de um sistema.

limite entre a ordem e o caos<sup>5</sup> dissipativo, pertence ao âmbito da complexidade, de tal modo que a informação e interações são as suas emergências mais notáveis (Seirul-lo, 2009). Durante o jogo, o jogador pode apenas prever probabilidades de evolução para as configurações ofensivas e defensivas, pois estas não estão decididas *a priori*, mas derivam da oposição (Gréhaigne, Bouthier, & David, 1997).

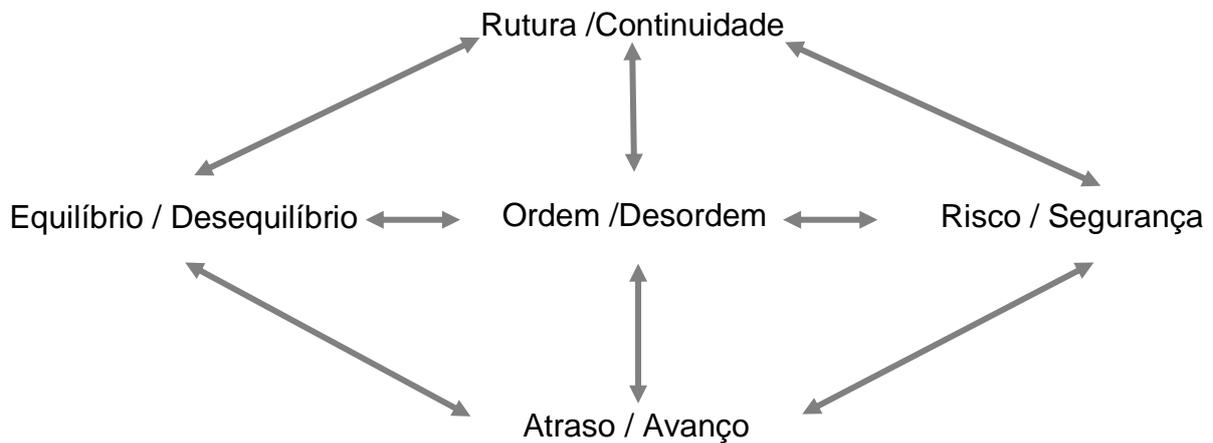


Figura 4 - Conceitos descritivos do jogo de futebol (adaptado de Gréhaigne et al., 1997).

A ciência do jogo de futebol evidencia a natureza dinâmica, com elevada aleatoriedade. O jogo produz/deriva de elevada imprevisibilidade, definido pela oposição e interação entre os jogadores, onde os comportamentos só serão considerados ajustados em função da realidade em que se desenvolve, num determinado momento, a ação. A “*desordem ordenada*”, ou seja, um ponto de equilíbrio entre o caos e a ordem (Carvalho, 2001). Segundo Guilherme Oliveira (2003), citado por Tavares (2003), nós (treinadores) temos de permitir toda a criatividade se essa criatividade existir em função da equipa. Para Frade (2003), o jogo de qualidade possui demasiado jogo (detalhe, imprevisibilidade) para ser ciência, mas é demasiado científico (organizado) para ser apenas jogo. Afirma ainda que é importante considerar a organização (do jogo) como um elemento essencial, é igualmente imprescindível admitir a existência de pequenos detalhes, presentes no decorrer do jogo, que condicionam todo o processo.

<sup>5</sup> Caos é a teoria que explica o funcionamento de sistemas dinâmicos não lineares (complexos). Trata-se do chamado caos determinado, pois existe uma equação (atrator) que define o seu comportamento. O caos pode ser definido como um processo complexo qualitativo e não linear - caracterizado pela imprevisibilidade de comportamento e pela grande sensibilidade a pequenas variações nas condições iniciais de um sistema dinâmico (Gleick, 1989).

Para Castelo (1996), o jogo de futebol é um conjunto de ações ofensivas e defensivas que se desenvolvem num determinado espaço e tempo de jogo. Mediante estas características, o autor assegura que em cada país, campeonato, clube, jogadores e treinador atribuem às equipas especificidades que as tornam únicas. Mas não existirão traços comuns? Quando bem delimitada a forma de pensamento coletivo, alicerçada numa metodologia de treino que induza a comportamentos pretendidos, juntamente com a seleção do recurso humano (o jogador e suas características), produzir-se-ão os traços comuns?

A multiplicidade de elementos a ter em conta, no momento de análise, tomada de decisão e produção da ação, poderá sofrer mutação ao longo deste processo. Com isto, evidenciamos incerteza e variabilidade do sistema, que exige permanente avaliação e conhecimento do jogo. Este deverá produzir a capacidade de antecipação e flexibilidade de ações que permitam a adaptação a novas circunstâncias que ocorrem durante o mesmo. Para Oliveira (2001), referindo-se aos jogadores, afirma que estes se assumem como verdadeiros atores que continuamente recebem informação e elaboram respostas em função da situação. Significa que existe contínua comunicação em toda e qualquer situação de jogo (Cervera & Malavés 2001). Uma equipa é uma sociedade em miniatura que ensina muito sobre a condição humana, constituindo-se como um laboratório para analisar os comportamentos do ser humano (Valdano, 2007). Poderemos identificar pontos de relação com um sistema social, os cidadãos estão interligados como os jogadores das equipas e os seus comportamentos produzem e promovem acontecimentos no sistema social e o no meio.

Com o intuito de alcançar o objetivo primário básico, isto é, alcançar o golo e impedir que o adversário o consiga, será necessário a todo o instante adotar uma multiplicidade de ações assentes em leis de conduta comportamental, comumente definidas como ações do âmbito técnico relativo aos processos táticos. Para Garganta e Pinto (1994) a relação de sinal contrário que se verifica entre duas equipas que disputam um jogo de futebol faz com que os jogadores de cada uma delas, individualmente ou em grupo, adotem diversos comportamentos de forma a criarem situações favoráveis para a concretização dos seus objetivos. Atendendo ao que referimos anteriormente, verificamos que o rendimento competitivo no jogo de futebol é multidimensional sendo permeável à influência de diversos fatores de

quadrantes diferente e que podem condicionar o jogo. Com tudo isto parece-nos que apenas uma estrutura humana, num período onde evidencia solidez mental, físico e tácito-técnico, poderá expressar um conceito tático individual ajustado ao modelo coletivo.

Para Gréhaigne, et al., (1997), a natureza do jogo de futebol partilha as propriedades gerais dos sistemas dinâmicos, propriedades que decorrem da interação entre os seus elementos:

- i) Está reciprocamente relacionada com o seu ambiente, o que lhe proporciona algum grau de autonomia;
- ii) É composta por subsistemas em interação;
- iii) É submetida a alterações, de maior ou menor importância, ao longo do tempo enquanto mantém uma determinada invariância.

Os autores explicam que o jogo de futebol existe como um macrossistema, na medida em que é composto por subsistemas ou níveis de organização. Num sistema concreto podemos distinguir:

- i) Microssistema, um sistema que se obtém conservando só alguns subsistemas com todas as suas relações;
- ii) Infrassistema, sistema obtido da conservação de alguns subsistemas com algumas relações.

O futebol constitui-se como um desporto de cooperação-oposição entre dois sistemas de elevada riqueza. As equipas tentam permanecer em equilíbrio e desequilibrar o adversário, recorrendo à união de 11 elementos procurando adequar mecanismos de processo de tratamento de informação ajustados às tarefas.

## **2.2 - O processo defensivo e o processo ofensivo**

Para a compreensão dinâmica do jogo, entendemos que os processos defensivo e ofensivo, embora com ações antagónicas revelam íntima relação, promovendo um acontecimento de ação-reação. Os dois processos deverão ser organizados por forma a complementarem-se, evidenciando uma relação direta entre a estruturação

de um com as repercussões que terá no outro. Estes só podem ser conhecidos um em função do outro (Bayer, 1994; Castelo, 1996; Queiroz, 1986; Teodurescu, 1984).

### 2.2.1 - O processo defensivo

A organização ofensiva de uma equipa deve englobar um conjunto de ações relacionadas com o equilíbrio defensivo, com o qual se procura que a equipa esteja preparada e organizada perante qualquer bola (Fernández, 2003). Segundo Castelo (1996), os objetivos fundamentais no processo defensivo prendem-se com a recuperação da posse da bola e da defesa da baliza. Para Castelo e Gréhaigine citado por Martins (2010) o processo defensivo tem como objetivo:

- i) Opor-se á progressão adversária;
- ii) Recuperar a posse da bola;
- iii) Defender a baliza.

A defesa está em vantagem pelo facto de a sua técnica ser mais simples e o número de procedimentos específicos ser menor (Sousa, 2005). Garganta (2002) evidencia a necessidade da equipa ter de coordenar as suas ações tentando apoderar-se da bola. Ferreira, Volossovitch e Gonçalves (2003) e J. Oliveira (2004) caracterizam o processo defensivo pela falta de bola e através de ações coletivas e individuais, que não infrinjam as leis do jogo, tentam ganhá-la de forma a evitar o golo na sua baliza. Castelo (2003) defende que o processo defensivo deverá conter três etapas no seu desenvolvimento:

- i) Equilíbrio defensivo, que decorre durante o processo ofensivo (PO) e logo após a perda da posse de bola;
- ii) Recuperação defensiva, logo após a perda da posse de bola;
- iii) Defesa propriamente dita, ocorre após as duas etapas anteriores e pressupõe a ocupação por todos os jogadores das suas posições em campo.

O início do processo defensivo acontece antes da perda de posse de bola, pois os jogadores que não intervêm diretamente no processo ofensivo devem preparar o processo defensivo (Castelo, 2003). Pinto e Garganta (1996), caracterizam de forma específica o processo defensivo (PD) de acordo com um modelo de jogo mais evoluído. Assim, definem como características do PD:

- i) Limitar a iniciativa do adversário, tentando recuperar a posse da bola o mais rapidamente possível;
- ii) Participação de todos os jogadores logo que se perde a posse da bola;
- iii) Pressão sobre o portador da bola de acordo com o momento e a zona em que se processa;
- iv) Fechar possíveis linhas de passe, fundamentalmente em profundidade;
- v) Apoio permanente ao defensor direto (cobertura defensiva);
- vi) Criação de superioridade numérica nas zonas de disputa de bola;
- vii) Oscilações, em função da bola, tendentes a reduzir espaço de penetração.

### 2.2.2 - O processo ofensivo

Ferreira et al. (2003) e J. Oliveira (2004) caracterizam processo ofensivo quando uma equipa tem a posse de bola e, através de ações coletivas e individuais, sem infringir as leis do jogo, tenta marcar golo. Castelo (1994; 2004) evidencia que, para além poder concretizar o objetivo do jogo – o golo -, a equipa poderá igualmente:

- i) Controlar o ritmo do jogo pois, em função do resultado (numérico) momentâneo, é que se poderão contrapor ações tático-técnicas que acelerem ou diminuam este ritmo;
- ii) Surpreender a equipa adversária através de mudanças contínuas de orientação das ações tático-técnicas e atempadamente fazer uma ocupação racional do espaço de jogo em função dos objetivos da equipa;
- iii) Obrigar os adversários a passarem por longos períodos sem a posse da bola, levando-os a entrar em crise de raciocínio tático e consequentemente, e expô-los a respostas táticas erradas em função das situações de jogo;
- iv) Recuperar fisicamente com o mínimo de risco.

A desvantagem do ataque consta das dificuldades apresentadas pela técnica específica, bastante complicada, do manejo de bola, à qual se junta a necessidade de proteção e manutenção da mesma contra ações agressivas dos defesas (para Teodorescu, 1884, citado por Sousa, 2005). Em contrapartida, há o risco de cada ataque terminar com a obtenção de golo.

As características específicas do processo ofensivo, segundo um modelo de jogo identificado como mais evoluído, são descritas por Pinto e Garganta (1996), e passam por:

- i) Impor o ritmo de jogo mais conveniente, procurando o golo com objetividade e variedade na progressão;
- ii) Participação de todos os jogadores, logo que se conquiste a posse da bola, através duma mudança de atitude mental;
- iii) Fazer rapidamente a transição defesa-ataque com apoio significativo;
- iv) Apoio permanente ao portador da bola;
- v) Coberturas de linhas de passe: em profundidade e para diferentes corredores;
- vi) Criação de linhas de passe: em profundidade e para diferentes corredores.

Queiroz (2003) divide o processo ofensivo, caracterizando três fases distintas: primeira fase - caracteriza-se pela construção de ações ofensivas por parte dos jogadores que, ao recuperarem a posse da bola, automaticamente passam a atacar, progredindo no terreno de jogo; segunda fase - criação de situações de finalização, onde os jogadores procuram formas eficazes para conseguir concretizar; terceira fase - finalização propriamente dita, onde a equipa em posse da bola procura concretizar o objetivo fundamental do jogo: o golo.

Por sua vez, A. Silva (2004) evidencia quatro fases: início do processo ofensivo; construção do processo ofensivo; criação/pré-finalização do processo ofensivo; finalização do processo ofensivo.

O processo ofensivo deverá ser investigado no sentido de permitir o aumento da criação de situações de finalização e de obtenção de golo. Será importante o reconhecimento do ponto culminante, mas também o processo que lhe deu origem (Basto & Garganta 1996).

### 2.3 - Interpretações da realidade dinâmica do futebol, modelos descritos na literatura

J. Lopes (2007), citando Castelo (2004), na teorização do conteúdo dos JDC, a maioria dos autores privilegiam essencialmente um modelo dualista<sup>6</sup>. Na referida relação o jogo desenvolve-se segundo um quadro de luta permanente pela posse de bola, que se equaciona em duas fases fundamentais do jogo: o ataque (processo ofensivo) que é determinado pela posse de bola e a defesa (processo defensivo), que corresponde à não posse de bola.

Os comportamentos estratégicos dos jogadores distinguem-se claramente, nas situações de ter e de não ter a bola. Ter a posse de bola implica atacar e não ter implica defender (Bayer, 1994). Bayer (1994) define que o entendimento dualista, ou seja o julgamento das situações e a tomada de decisão dos jogadores, depende do fator posse/não posse de bola, o que influenciará um conjunto de interações por parte dos demais atores do jogo.

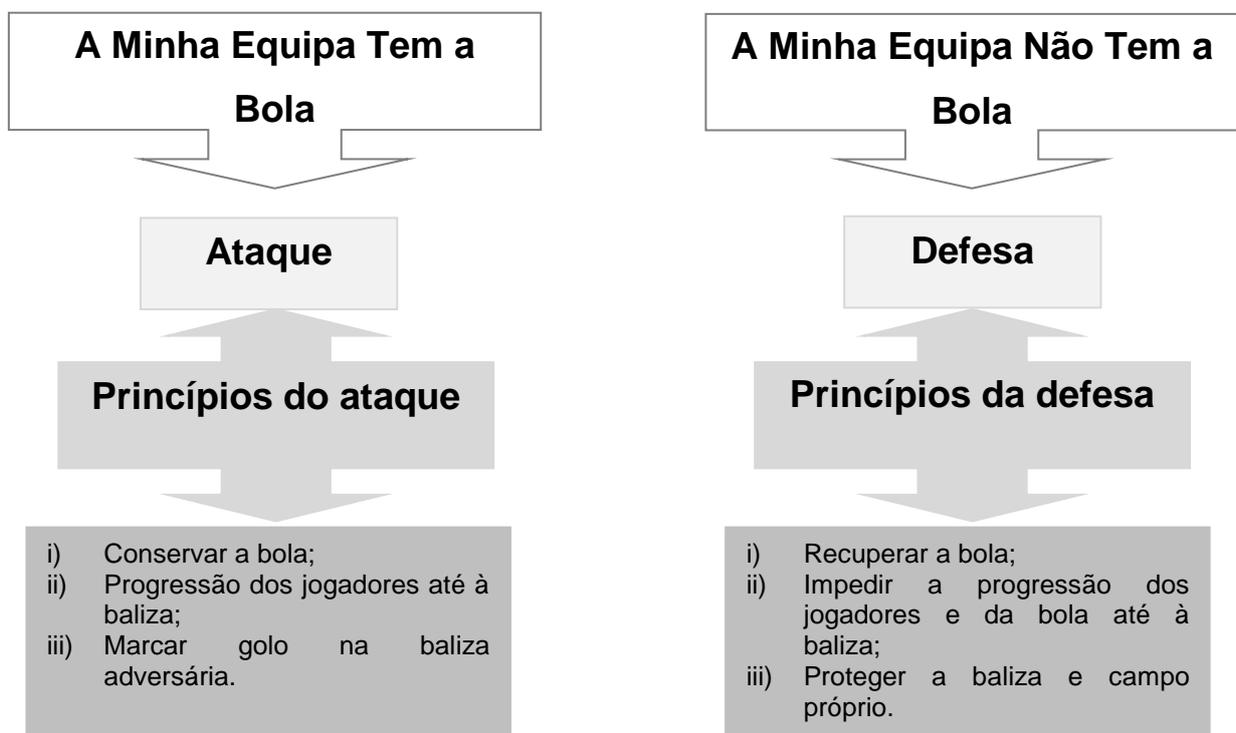


Figura 5 - Comportamento estratégico dos jogadores (adaptado de Bayer, 1994).

<sup>6</sup> A organização dualista define o jogo, em termos gerais, como um sistema no qual os membros do jogo são divididos em dois grupos possuindo limites rigorosamente fixos, no interior dos quais mantêm relações complexas de cooperação e diversas formas de rivalidade (desportiva) com a equipa adversária.

Mantendo a divisão assente na posse de bola/não posse, Castellano-Paulis (2000) apresenta o modelo exposto na figura 6. Um conceito de segmentação do fluxo *condutural* da ação do jogo de futebol, que nos parece mais adequado atendendo à natureza dinâmica do jogo, no qual a posse/não posse de bola se revela um fator crítico nesta dinâmica.

Para Pinheiro (2001) o primeiro passo indispensável para o processo ofensivo duma equipa será a posse de bola. Este processo começa antes da recuperação da mesma. Reportando-se à operacionalização do jogo, Mourinho (2003), vaticina 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.

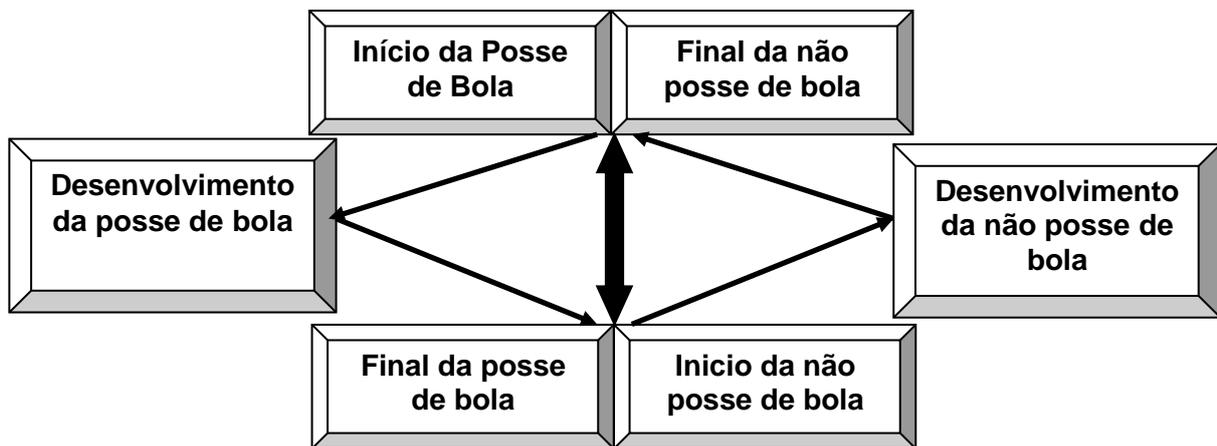


Figura 6 - Segmentação do fluxo condutor do jogo de futebol (adaptado de Castellano-Paulis, 2000).

A segmentação do fluxo *condutural* da ação de jogo, apresentada por Castellano-Paulis (2000), contempla seis elementos:

- i) Início da posse de bola;
- ii) Desenvolvimento da posse de bola;
- iii) Final da posse de bola;
- iv) Início da não posse de bola;
- v) Desenvolvimento da não posse de bola;
- vi) Final da não posse de bola.

Deduzi-mos que nos momentos e inflexão da posse ou não posse da bola há sobreposição de elementos da exposta segmentação.

Verificamos a função dinâmica da representação, dependendo do desenvolvimento do processo em causa. Martins (2010) afirma que após o início da não posse de bola a equipa pode recuperar imediatamente a sua posse e passar para o segmento de início de posse de bola sem ter realizado o desenvolvimento de não posse, o mesmo podendo acontecer para o processo ofensivo.

Por sua vez, Cervera e Malavés (2001) apresentaram uma visão unitária do processo estratégico nos JDC não diferenciado entre os jogadores da mesma equipa, aqueles que estão diretamente implicados no ataque e os que não estão. Verificando-se a insuficiência na caracterização do modelo supra mencionado, estas duas fases (ofensiva e defensiva), edificadas sob uma verdadeira oposição lógica, são no fundo o complemento uma da outra, estando diretamente implicadas, o que traduz que a totalidade de uma fase se encontra na totalidade da outra, criando o modelo unitário de organização do jogo de futebol (Castelo, 1996; Suárez, 1998). A. Silva (2004) descreve o modelo evidenciando a preocupação em manter um balanço que permita atacar sem com isso perder a segurança defensiva, quando se está na posse de bola e, analogamente, defender sem no entanto perder excessivamente a capacidade de marcar golos. Ou seja, o jogador deve ser capaz de atacar, situando-se de forma a reagir em situação de perda de posse de bola, com eficiência, adequando os princípios defensivos à situação. J. Lopes (2007) complementa, afirmando que o jogador, quer possua ou não a bola, deve atacar e defender simultaneamente, ou seja, quando uma equipa possui a bola, o jogador deverá ser capaz de atacar mas, ao mesmo tempo, estar também situado, orientado e disposto para que, em caso de uma previsível perda da posse de bola, possa estar em condições de levar a cabo os princípios defensivos de uma forma eficiente.

Cervera e Malavés (2001) afirmam que em situação de não posse de bola convém que se verifique o inverso, ou seja, o jogador deve defender mas estar preparado para, em situação de recuperação da posse de bola, desenvolver de forma eficiente os princípios ofensivos.



Figura 7 - Modelo unitário da organização do jogo de futebol (adaptado de Cervera & Malavés, 2001).

Assim, poderemos constatar que, para os autores supra mencionado, a posse ou não posse da bola funciona como elemento estrutural deste sistema antagónico, essencialmente em duas fases, fase ofensiva e fase defensiva.

Todavia, outra corrente emerge para Barreira (2006), com a finalidade de estudar as transições ofensivas, (transição defesa-ataque), desenha o modelo de organização da dinâmica do jogo de futebol.

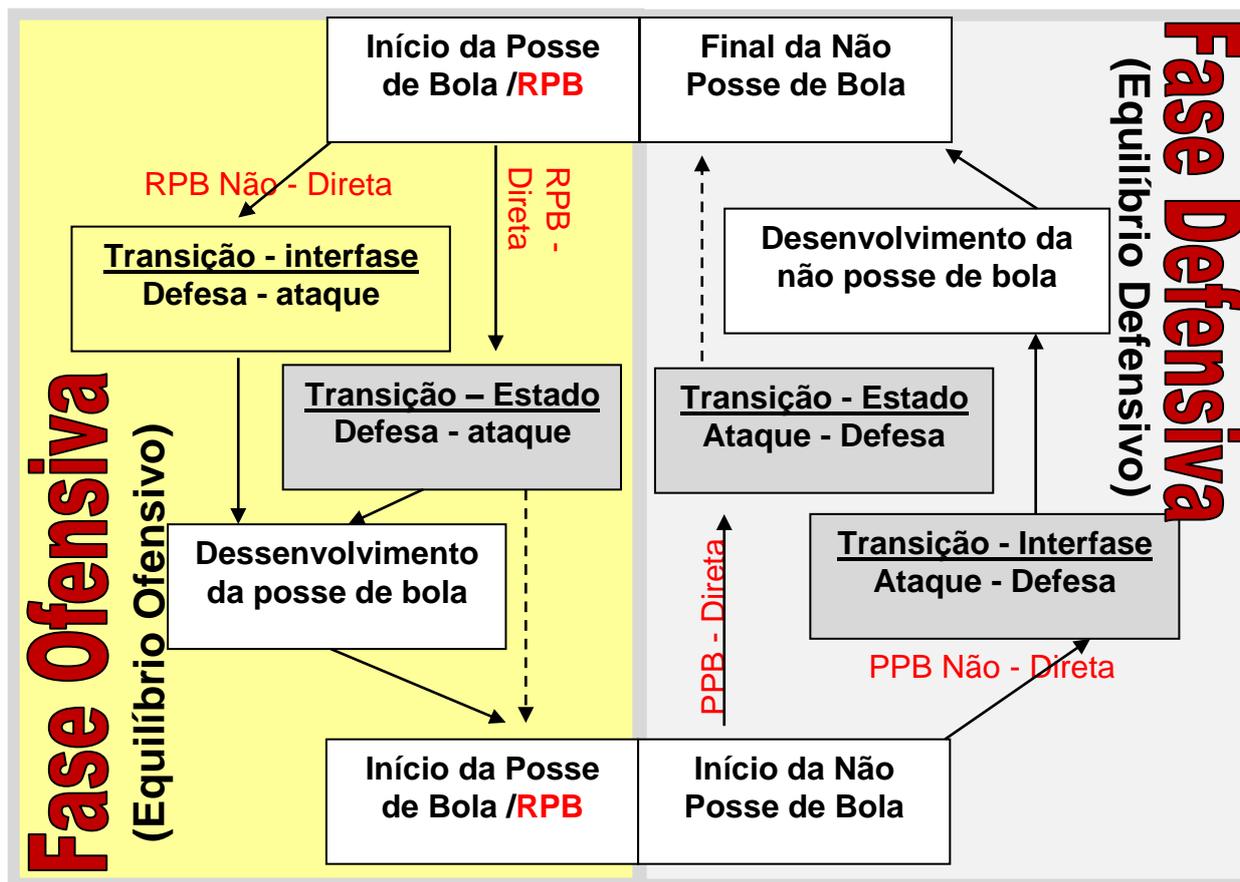


Figura 8 - Modelo de organização da dinâmica do jogo de futebol (adaptado de Barreira 2006).

Assim, Barreira (2006) caracteriza a dinâmica do jogo segmentado:

- i) Início da posse de bola, a recuperação da posse de bola poderá derivar e influenciar:
  - a. Recuperação da posse de bola direta<sup>7</sup>- transição<sup>8</sup> estado defesa-ataque;
  - b. Recuperação da posse da bola não direta - transição interfase defesa-ataque.
- ii) Estes seguimentos poderão originar:
  - a. O desenvolvimento da posse de bola (estabelece-se uma relação direta entre este fragmento e o seguinte).
- iii) Final da posse de bola/perda da posse de bola.

<sup>7</sup> Barreira (2006) A recuperação da posse da bola de modo direto, pressupõe a manutenção da fase dinâmica, ou seja, a bola tem de ser recuperada, permanecendo dentro do espaço de jogo regulamentar e não sendo cometidas infrações às leis de jogo (contra ou a favor). Não podem, ocorrer condutas indutoras da fase jogo.

<sup>8</sup> Barreira (2006) Por fase ofensiva ou fase defensiva em transição entende-se o processo que decorre desde a recuperação/perda da posse de bola até a final dessa mesma posse/não posse, não tem lugar condutas inerentes ao critério de desenvolvimento da posse/não posse de bola. São somente observadas condutas de transição-estado defesa-ataque ou transição-estado ataque-defesa.

Como consequência a equipa ficará sem a posse de bola e verificar-se-á uma alteração processual com implicações nos seguimentos aplicáveis ao jogo.

Neste ponto pretendeu-se caracterizar diferentes conceções relativas à dinâmica do jogo de futebol. No que diz respeito à terminologia, classificação e interpretação do jogo, constatamos a existência de aspetos conceptuais divergentes. Partindo do pressuposto que cada um dos autores expôs a sua verdade conceptual, tentaremos posteriormente expor o modelo conceptual que orientou o nosso conhecimento do jogo.

## **2.4 - O futebol interpretação de conceitos: fases e momentos**

O entendimento do jogo sofre mutações. Há, por vezes, a queda de crenças ou reformulação da estrutura de organização, e as formas de interpretação da dinâmica do jogo de futebol também mudam.

Para alguns autores, as ações levadas a cabo pelos jogadores só adquirem sentido quando efetuadas em função de três fases<sup>9</sup> fundamentais do jogo: a posse da bola, a posse da bola pelo adversário e a mudança de posse da bola (Kormelink & Seeverens; Romero Cerezo, citados por Laranjeira, 2009).

Num jogo de futebol digo sempre que existem fases do jogo, de ataque e defesa, existem momentos do jogo, que são as transições (Castelo em entrevista a Sarmiento 2012). Para J. Lopes (2007) estas fases desenvolvem-se no jogo, em espaços bem definidos e mediante configurações espaciais de interação entre equipas de características substancialmente diferentes, logo determinam comportamentos e formas de atuar também diferentes.

Há uma coisa que todos nós sabemos, o momento de transição todos nós conhecemos e conseguimos determinar no jogo, que é quando ganhamos a bola e é feito o primeiro passe ou a primeira ação, e eu penso que esse momento termina aí, não existe mais nada, a seguir existe o desenvolvimento do processo ofensivo. O momento de transição, e por isso mesmo é que se chama momento de transição, e

---

<sup>9</sup> Fase - cada uma das mudanças sucessivas que se notam num fenómeno natural, numa situação, Etc. (Dicionário da língua português, seleções do Reader's Digest citado por Laranjeiro, 2009).

não se chama nem etapa, nem fase, muitas das vezes chamam de fase, não é nada disso (Castelo em entrevista a Sarmento 2012).

Oliveira (2003) complementa apoiando-se em vários autores (Frade, 1989; Kormelink & Seeverens, 1997; Mourinho, 1999; Valdano, 2001) que afirmam que o mapeamento do jogo deve ser feito em função dos momentos<sup>10</sup>. Esta perspetiva identifica a organização do jogo em quatro momentos: organização ofensiva; transição defesa-ataque; organização defensiva; transição ataque-defesa. A complexa natureza, não linear, do jogo e seus executantes, não permite que seja programada a ordem em que esses quatro momentos irão suceder (Oliveira, 2004; Silva, 2009). Barreira (2006), Frade (1998), Mourinho (1999), J. Oliveira (2004), Valdano (2001), o jogo não tem apenas duas fases mas sim quatro momentos<sup>11</sup>: momento de organização ofensiva, momento de transição ataque-defesa, momento de organização defensiva e o momento de transição defesa-ataque. Dificilmente se consegue antever um segmento de reta, de progressão única, pois o seu desenho realiza-se de acordo com as respostas coletivas dos jogadores e das equipas aos estímulos do jogo. Para J. Oliveira (2004), chamam-se momentos e (não fases) pelo facto da ordem de apresentação ser arbitrária e não sequencial.

Assentando este jogo desportivo numa dinâmica relacional que exige uma grande coordenação, em que são a flexibilidade e a variedade em intra e interligações temporais que dão forma aquilo que é o jogo em cada momento (McGarry, Anderson, Wallace, Hughes, & Franks, 2002), os diversos momentos do jogo (ataque, defesa, transição para ataque e transição para a defesa) não podem ser vistos como estanques em si mesmos, isto é, eles são interdependentes e, na construção dos princípios de cada um deles, temos de ter em conta a ligação com os restantes, sob pena de haver uma desarticulação comprometedora da qualidade do jogo (Frade, 2004, citado por Silva 2009).

Segundo Valdano (2001), *“as equipas devem saber atacar e defender. Algumas sabem mais: fazer transições”*.

---

<sup>10</sup> Momento - espaço mínimo em que se divide o tempo. De um momento para o outro. Sem Demora, Logo. (Dicionário da língua portuguesa, seleções do Reader's Digest citado por Laranjeiro, 2009).

<sup>11</sup> A separação que se possa fazer dos diferentes momentos de jogo, apenas deve ser evidente no plano didático-metodológico para facilitar o processo de estruturação e organização do treino. Quando em treino ou em jogo essa divisão deve esbater-se e servir apenas para referencia e orientação (J. Oliveira, 2003)

## 2.5 - O jogo e sua delimitação conceptual

O ponto requer uma sucinta explicação sobre a terminologia. Procederemos à divisão em quatro conceitos relativos a delimitação conceptual do jogo.

Como fase defensiva considera-se um conjunto de ações que visam impedir a ocorrência e a criação de situações de golo, condicionem o adversário a jogar em zonas determinadas, produzam a recuperação da posse de bola. Castelo (2003) identifica três princípios: i) opor-se à progressão do adversário; ii) recuperação da posse de bola; iii) defesa da baliza.

Para J. Oliveira (2004) caracteriza-se pelos comportamentos assumidos pela equipa quando não tem a posse da bola com o objetivo de se organizar de forma a impedir a equipa adversária de preparar, criar situações de golo e de marcar golo.

Fruto do desenvolvimento do conhecimento sobre a modalidade, à definição acrescentaríamos que as ações executadas, no momento de organização defensiva deverão, num segundo momento, induzir a criação de situações favoráveis de recuperação da posse da bola.

A fase ofensiva está associada a ações com posse de bola, relacionadas com o domínio do jogo, como a obtenção e a criação de situações de golo, ações de controlo do jogo e ritmo de jogo, gestão do esforço, impedir a possibilidade de obtenção de golo ou criação de situações de golo do adversário. J. Oliveira (2004) define como os comportamentos que a equipa assume aquando da posse de bola com o objetivo de preparar e criar situações ofensivas de forma a marcar golo.

As transições decorrem em períodos de tempo muito curtos. Porém, constata-se um maior volume de jogo de transição (mais de 95%) em detrimento da finalização (Garganta, 1997 citando Gréhaigne 1989).

Barbosa e Anzano (2010), registaram a importância deste momento de transição, quando reportam a ocorrência de 40% dos golos sofridos no processo de transição ataque-defesa, e 60% dos golos marcados na transição defesa-ataque.

Através da revisão bibliográfica evidenciam-se dois tipos de transições: transição ataque-defesa, aquando da perda da posse de bola; transição defesa-ataque, aquando da recuperação da mesma.

O momento de transição defesa-ataque é entendido como regulador de possíveis tomadas de decisão individuais e coletivas relativas à organização da fase ofensiva, conducentes à adoção de distintos métodos de jogo ofensivo e estilos de jogo Barreira (2006). A realidade do jogo foi alterada. J. Oliveira (2004) caracteriza o momento pelos segundos imediatos após ganhar a posse de bola. Estes segundos são importantes porque, tal como na transição ataque-defesa, as equipas encontram-se desorganizadas para as novas funções e o objetivo é aproveitar as desorganizações adversárias, para proveito próprio. Verifica-se a vontade de tirar proveito do espaço inter e entrelinhas.

Nem sempre se atinge o objetivo acima mencionado (aproveitar a desorganização adversária), atendendo a questões táticas.

O momento de transição ataque-defesa, momento logo após a perda da posse de bola, é o momento em que a equipa deverá produzir comportamentos de reorganização defensiva ou pressão, de forma a recuperar a posse de bola. Estes segundos revelam-se de particular importância uma vez que ambas se encontram momentaneamente desorganizadas para as novas funções que têm de assumir e, como tal, ambas devem tentar aproveitar as desorganizações adversárias.

Os momentos do jogo e sua interpretação definem o perfil de jogo da equipa. A interpretação e aplicação de objetivos e sub-objetivos deverão ligar-se à sua idealização, bem como a variados elementos a ter em conta (características do grupo de trabalho, campeonato, faixa etária, entre outros). J. Oliveira (2004) afirma que, no respeitante à inter-relação dos diferentes momentos, eles devem permitir, em todas as circunstâncias, a identificação da singularidade do todo. Dessa forma, independentemente da inter-relação dos elementos e da escala em que se possam evidenciar, eles devem caracterizar e serem representativos de uma forma de jogar.

Os diferentes momentos de jogo apresentam comportamentos que podem assumir várias escalas, J. Oliveira (2004). Uma escala individual, deverá ser descrita como um conjunto de comportamentos que um determinado jogador, que ocupa uma determinada função deverá reproduzir num determinado momento de jogo. Uma escala sectorial ou grupal, representando um conjunto de comportamentos que um

grupo de jogadores ou sector deverão reproduzir. Uma escala intersectorial, ações de ligação entre diferentes sectores, (permutas, coberturas,...). Uma escala coletiva, reporta-nos para o que o bloco coletivo deverá reproduzir. Nas escalas mencionadas dever-se-á atender às partes de um todo. Por isso, deveremos decompor sempre a unidade da ação derivada do todo, aos comportamentos globais.

## 2.6 - Métodos de jogo ofensivo

Os métodos de jogo ofensivo<sup>12</sup> (MJO) definem a forma geral de organização das ações dos jogadores no ataque, estabelecendo um conjunto de princípios (subjacentes ao modelo de jogo) que visam a racionalização do processo ofensivo, desde a recuperação de bola até à progressão/finalização e/ou manutenção da posse da bola (Castelo, 1994, Claudino, 1993, Garganta, 1997, Luhtanen 1993, Teodoresco, 1984).

Os métodos de jogo expressam a compreensão de um conjunto coordenado de princípios coletivos e ações técnicas individuais, que têm por objetivo a organização racional do ataque e da defesa, a passagem rápida de situação defensiva á situação ofensiva e vice-versa (Castelo, 2003, 2009; Garganta, 1997; Teissie, 1969).

Pretende-se, de forma generalista, reconhecer a forma como a equipa/jogadores:

- i) Ocupam o terreno de jogo e nele se movimentam;
- ii) Gerem o tempo de jogo, impondo o ritmo ou adaptando-se ao adversário;
- iii) Coordenam as tarefas nas ações individuais, de grupo e coletivas.

O conceito subjacente, métodos de jogo ofensivo, pretende identificar a organização das ações dos jogadores na fase ofensiva. O propósito está em concretizar um conjunto de princípios implícitos no modelo de jogo da equipa, que pretendem garantir a racionalização do processo ofensivo, desde a recuperação da bola até á progressão/finalização e/ou manutenção de posse de bola (Castelo, 1994, Garganta, 1997, Teodurescu, 1984). Assim os métodos de jogos ofensivos deverão derivar do

---

<sup>12</sup> Segundo Garganta (1997), os métodos de jogo (MJ) compreendem um conjunto coordenado de princípios de dispositivos e de ações técnicas individuais, que tem por objetivo a organização racional do ataque e da defesa, a passagem rápida de situação defensiva á situação ofensiva e vice-versa.

modelo com origem flexível, ajustável a uma realidade que deverá ser analisada de forma comum pelos diferentes elementos da equipa.

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

Importa adicionar a esta descrição o conhecimento coletivo de padrões comportamentais teórico/práticos coletivos, que permitem a dinâmica de permutas e evidenciem a fluidez de processos.

Castelo (1996, 2003) decompõem a finalidade dos diferentes métodos:

- i) A criação de condições mais favoráveis, em termos de tempo, de espaço e de número, para a concretização dos objetivos do ataque ou dos objetivos táticos momentâneos da equipa, levando conseqüentemente o adversário a errar;
- ii) A contínua instabilidade da organização da defesa, em qualquer das fases do processo ofensivo;
- iii) A execução da maior parte das ações técnico-táticas individuais e coletivas, em direção á baliza adversária ou para as zonas vitais do terreno de jogo.

Acreditamos que, subjacente à descrição do autor, está implícito o domínio da noção de ritmo rápido ou alternância de ritmo, juntamente com a capacidade de condicionar os comportamentos defensivos.

A escolha de um método de jogo ofensivo é espelhada na seleção de ações adequadas, atendendo à variabilidade existente no jogo. As equipas que se encontram em fase ofensiva deverão coletivamente interpretar, selecionar e produzir as ações com a finalidade de levar a cabo o MJO, através da assunção de atitudes individuais e coletivas que melhor se coadunam à realidade momentânea do jogo.

Segundo Castelo (1994) e Garganta (1997, 2009) existem três MJO fundamentais: contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional.

### 2.6.1 - O contra-ataque

Verifica-se a sua origem, ou utilização de forma recorrente, nos anos 60. À equipa do Inter de Milão, atribui-se a sua utilização com sucesso. Constatamos a produção de vários estudos sobre o MJO. Caracteriza-se por uma ação tática, em que uma equipa, logo após ter conquistado a posse de bola, procura chegar o mais rapidamente possível à baliza adversária, sem que o oponente tenha tempo para se organizar defensivamente (Ramos, 1982, citado por Garganta, 1997).

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

Castelo (2004), caracteriza o contra-ataque, recorrendo aos seguintes elementos:

- i) Rápida transição das atitudes e comportamentos tático técnicos individuais e coletivos, da fase defensiva para a fase ofensiva do jogo, logo após a recuperação da posse de bola;
- ii) Elevada velocidade da transição da zona do campo onde se recuperou a posse da bola, até as zonas predominantes de finalização, diminuindo assim o tempo da fase de construção do processo ofensivo;
- iii) Máxima (a mais elevada) cadência – ritmo de circulação da bola e dos jogadores que intervêm diretamente sobre a bola executando comportamentos tático-técnicos fundamentalmente pelo lado do risco, isto é, procurando constantemente situações de rotura da organização defensiva;
- iv) Execução de respostas tático-técnicas em condições favoráveis em termos de espaço, cuja direção tem como alvo a baliza adversária;
- v) Impedir a equipa adversária, devido à velocidade deste método ofensivo, em dispor de tempo necessário para evoluir para uma organização mais estável e coesa do seu método defensivo;
- vi) Criar constantemente condições para utilizar os jogadores melhores posicionados e que respondam de forma eficaz às solicitações deste método;
- vii) Obrigar a aplicação de métodos defensivos, em que os jogadores se posicionam e se concentram muito perto da sua grande área. Esta ação provoca a equipa adversária quando em posse de bola em processo ofensivo, uma falsa sensação de domínio de jogo, levando os jogadores a subir no

terreno para colmatar o desequilíbrio existente e a recrutar um maior número de jogadores para cumprirem o objetivo do ataque. Como consequência desta ação criam-se grandes espaços de jogo entre a última linha defensiva e a baliza, espaços esses que deverão ser posteriormente utilizados para a aplicação eficaz do método de jogo ofensivo em questão.

Parece-nos evidente que a utilização do MJO pelas equipas, em determinados momentos do jogo, ou como principal MJO de um determinado período de jogo, evidencia razões que se podem considerar favoráveis ou desfavoráveis. Para Garganta (1997); Castelo (2004,2009), os aspetos favoráveis são:

- i) Criar instabilidade na equipa adversária, provocada pela rápida transição defesa-ataque;
- ii) Criar alto grau de insegurança nos jogadores adversários;
- iii) Provocar um elevado desgaste tático-técnico, físico e principalmente psicológico nos adversários que têm como função marcar os atacantes que executam o contra-ataque;
- iv) Aumentar as dificuldades de marcação dado que, a maioria dos deslocamentos ofensivos, são feitos de trás para a frente da linha da bola;
- v) Potenciar a capacidade criativa e de iniciativa dos jogadores;
- vi) Diminuir a capacidade de sofrer um contra-ataque, ou seja, quem utiliza este método parece ter poucas probabilidades de sofrer um contragolpe (uma ação idêntica) pelo adversário;
- vii) Aproveitar jogadores velozes e criativos.

Por outro lado, observando os aspetos negativos, Bauer e Ueberle (1998) e Castelo (2009) descreveram:

- i) Devido à velocidade do contra-ataque há a possibilidade de se perder rapidamente a posse da bola;
- ii) Este método baseia-se fundamentalmente nas situações 1x1, 1x2, 2x2;
- iii) A organização ofensiva torna-se menos coesa e permeável por não existir coberturas mútuas entre vários jogadores;
- iv) Existe um rápido desgaste físico e psicológico dos jogadores sobre quem recai a responsabilidade de construção do contra-ataque;
- v) Implica a utilização dos métodos ofensivos em que existe uma grande concentração de jogadores perto da baliza;

- vi) Há necessidade de jogadores com grande espírito de sacrifício e de entreajuda.

O estudo por nós levado a cabo considerou a caracterização do MJO, recorrendo à caracterização realizada por Sarmiento (2012) citando (Castelo, 1994, 1996, 2003, 2009; Teissie, 1969). Assim, analisamos e consideramos o MJO, contra-ataque, quando o PO agrupava todos estes elementos:

- i) Tipos de passe utilizam-se sobretudo passes longos em profundidade;
- ii) A circulação da bola realiza-se mais em profundidade do que em largura;
- iii) O número reduzido de passes (igual ou inferior a 5);
- iv) Tempo de realização do ataque: rápida transição da zona de conquista da bola para a zona de finalização;
- v) Tempo reduzido de realização de ataque (inferior a 12 segundos);
- vi) Número de jogadores que contactam a bola: número reduzido de jogadores que intervêm diretamente sobre a bola (igual ou inferior a 4).

### **2.6.2 - O ataque rápido**

Para a caracterização do MJO, ataque rápido, deveremos realçar a proximidade das características entre o contra-ataque e o ataque rápido, especialmente no que diz respeito à rápida transição da zona de recuperação da posse da bola para as zonas predominantes de finalização, com uma preparação mais demorada e laboriosa da etapa de criação de finalização. A diferença está no facto de o contra-ataque procurar assegurar as condições mais favoráveis para preparar a fase de finalização antes da defesa contrária se organizar de forma efetiva. Por sua vez, no ataque rápido, a fase de finalização desenvolve-se com a equipa adversária organizada no seu método de jogo defensivo Castelo (1992, 2003, 2009).

Para a catalogação dos PO, que se enquadram no MJO ataque rápido, atendemos a (Castelo, 1992, 1994, 2003, 2009; Teissie, 1969, citados por Sarmiento, 2012):

- i) Tipo de passe - a circulação da bola acontece em largura e profundidade com passes curtos e rápidos;
- ii) Número de passes - número reduzido de passes (máximo 7);
- iii) Tempo de realização do ataque - tempo de realização de ataque não ultrapassa os 18 segundos;

- iv) Número de jogadores que contactam a bola - intervenção máxima de 6 jogadores sobre a bola;

Castelo (2003, 2009) sublinha que este método de jogo ofensivo apresenta as mesmas desvantagens do que as descritas relativamente ao contra-ataque.

Castelo (2004) afirma que é o MJO mais utilizado, o que evidencia claramente a tentativa constante e permanente de se transportar rapidamente o centro de jogo para espaços próximos da baliza.

### **2.6.3 - O ataque posicional**

Este método de jogo ofensivo caracteriza-se por uma fase de construção mais demorada e elaborada, na qual a transição defesa-ataque se processa com predominância dos passes curtos, desmarcações de apoio e coberturas ofensivas (Garganta, 1997; citado por Sarmiento, 2012).

Para Castelo (1996), quando as equipas utilizam este método ofensivo deverão:

- i) Jogar em bloco compacto;
- ii) Realizar ações de cobertura ofensiva constantes, especialmente aos jogadores que intervêm diretamente sobre a bola.

Subentende-se que o processo de construção tem um grau de elaboração superior aos MJO anteriormente descritos. Entendemos, pela estruturação dinâmica do jogo, que se os princípios elementares para a manutenção da posse de bola forem aplicados às equipas, excetuando um jogo predominantemente de segurança, estas terão uma possibilidade menor de perda da posse de bola inversamente proporcional à capacidade de romper as estruturas defensivas adversária.

Verificamos que o ataque posicional deverá ser utilizado quando a equipa adversária se encontra equilibrada defensivamente (entre outras utilizações de incidência tática), promovendo a progressão da bola, pelo terreno de jogo, devendo com isto a equipa evitar a perda da posse de bola de forma desequilibrada. É fundamental a adoção de comportamentos tácito técnicos coletivos e individuais que promovam o equilíbrio ofensivo durante todos os MJO descritos mas principalmente no ataque posicional, tendo em conta o espaço inter e entre linhas.

No desenvolvimento do processo ofensivo, se o adversário se encontra equilibrado defensivamente, deve utilizar-se como principal método de jogo ofensivo (Sousa, 2005).

(Garganta, 1997, Low, Taylor & Williams, 2002) indicam uma relação entre o sucesso desportivo e a capacidade de manutenção da posse de bola, através de um jogo indireto, com vários jogadores a contactarem a bola e simultaneamente a progredir no terreno.

O desenvolvimento do processo ofensivo mediante o recurso a este método de jogo apresenta os seguintes aspetos favoráveis (Castelo, 2003, 2009, citados por Sarmiento, 2012):

- i) Evitar perdas extemporâneas da posse da bola;
- ii) Distribuição equilibrada de todos os jogadores da equipa;
- iii) Criação de condições de superioridade numérica;
- iv) Desenvolvimento da possibilidade de os adversários entrarem em crise de raciocínio tático.

Sarmiento (2012) citando (Castelo, 2003, 2009) define como aspetos desfavoráveis:

- i) A possibilidade de os adversários se organizarem convenientemente;
- ii) A obrigação de os atacantes lerem constantemente as situações de jogo;
- iii) O reequilíbrio constante da organização da equipa;
- iv) A parca utilização das decisões e ações de risco;
- v) O reduzido número de mudanças do ângulo de ataque;
- vi) A mobilização de um grande número de jogadores durante o processo ofensivo.

Nos estudos por nós realizados, caracterizamos o ataque posicional atendendo a Sarmiento (2012) citando (Castelo, 1992, 1994, 2003, 2009; Teissie, 1969):

- i) Tipo de passe - circulação da bola acontece mais em largura do que em profundidade com passes curtos;
- ii) Número de passes - elevado (superior a 7);
- iii) Tempo de realização do ataque - elevado (superior a 18 segundos);
- iv) Número de jogadores que contactam a bola - intervêm, normalmente, mais de 6 jogadores sobre a bola.

## 2.7 - Observação e análise do jogo

### 2.7.1 - Enquadramento histórico

Em termos históricos, a observação e recolha de dados passou por diversas etapas: desde a recolha direta da técnica “*papel e lápis*”, até à utilização de meios informáticos combinados, gravados com computadores (Garganta, 1997; Grosgeorge, 1990).

Para Garganta (2001), é possível estabelecer uma cronologia relativa ao desenvolvimento de tais métodos de análise:

- i) Notação manual com recurso à designada técnica de papel e lápis (Reep & Benjamin, 1968).
- ii) Combinação de notação manual com relato oral para dictafone (Reilly & Thomas, 1976).
- iii) Utilização do computador *à posteriori* da observação, para registo, armazenamento e tratamento dos dados (Ali, 1988, citado por Garganta 2001).
- iv) Utilização do computador para registo dos dados em simultâneo com a observação, em direto ou em diferido (Dufour, 1989).
- v) Introdução de dados no computador através do reconhecimento de categorias veiculadas pela voz (*voice-over*); é um sistema que tem vindo a ser desenvolvido (Taylor & Hughes, 1988 citado por Garganta 2001) e que, segundo Hughes (1993), no futuro poderá facilitar a recolha de dados, mesmo a não especialistas. A utilização do CD-Rom, para aumentar a capacidade de memória para armazenamento dos dados, é outra das possibilidades a explorar (Hughes, 1996).
- vi) Um outro sistema que se conhece dá pelo nome de AMISCO e permite digitalizar semi-automaticamente as ações realizadas pelos jogadores e pelas equipas, seguindo o jogo em tempo real e visualizando todo o terreno de jogo. Com base na utilização de 8, 10 ou 12 câmaras fixas, é possível monitorizar e registar toda a atividade dos jogadores.

Garganta (2000), verificou sistemas de observação e registo pouco eficazes, significando que não é suficiente o recurso a meios sofisticados quando a quantidade dos dados não garante por si só o acesso a informação útil.

Na análise do jogo, primeiro “*encontram-se*” as categorias e os indicadores e só depois se procura as suas formas de expressão no jogo Garganta (2000). É comum

verificarmos a utilização de instrumentos de análise e observação, pelos treinadores ou equipas técnicas, criados por si, onde registam a frequência ou número de ocorrências durante o jogo, como número de golos, remates, cruzamentos, entre muitos outros elementos, baseando-se no resultado da *performance*, em detrimento dos aspetos da *performance* que permitiram obter os resultados.

Garganta (2000), estabeleceu o paralelismo, exposto na figura 9, entre a análise quantitativa e a análise qualitativa.

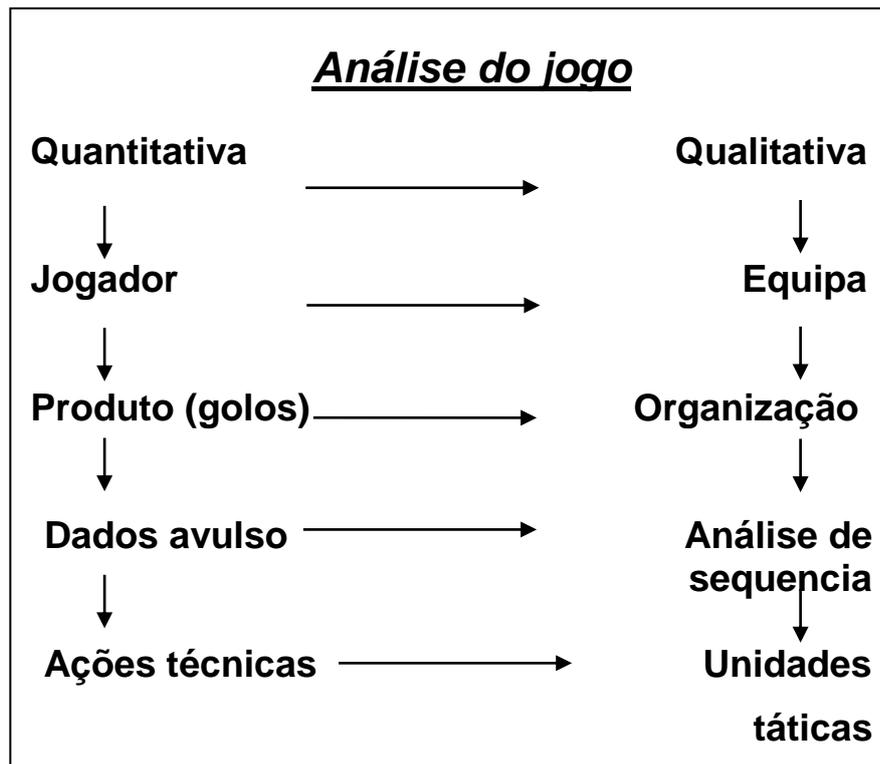


Figura 9 - Evolução do processo de análise do jogo em futebol, da dimensão quantitativa à dimensão qualitativa (adaptado de Garganta, 2000).

A evolução e análise das prestações dos jogadores e das equipas constituem uma fonte de informação essencial para os treinadores (Grosegeorge, 1990 citado por Lopes 2007). Se o treinador for capaz de desenvolver um procedimento de observação sistemático, menos subjetivo e centrado em certa informação referente ao jogo, evitará, quiçá, um grande número de conflitos entre os jogadores e entre jogadores e treinadores, que surgem da confusão, más interpretações e perceções que cada um teve do jogo (Lopes 2007).

Parece vital a observação e posterior análise da equipa em treino, mas principalmente em competição. Com a observação e posterior análise, como fator genérico, deveremos procurar aprofundar os conhecimentos do jogo, buscando

elementos de mudança que poderão induzir novos padrões comportamentais mas, cada análise deverá ser potenciada pelo conhecimento de pontos fortes e fracos e formas de aproveitamento ou proteção desses mesmos pontos.

Para Franks e Goodman (1986), McGarry e Franks (1996), a consequência mais visível desta evolução pode ser constatada por:

- i) Um aumento qualitativo no conhecimento da organização do jogo e dos fatores que concorrem para o sucesso desportivo que proporcionaram;
- ii) Maior eficácia na construção de métodos de treino mais eficazes e estratégias de trabalho mais profícuas;
- iii) Uma análise mais fiel às tendências evolutivas.

A observação e análise têm sido utilizadas com intuito científico, recorrendo a uma metodologia adequada para esse fim. Para atingir o patamar científico, Anguera (1997) define quatro aspetos que a caracteriza como técnica científica:

- i) Servir um objeto já formulado de investigação;
- ii) Ser planeada sistematicamente;
- iii) Ser controlada e relacionada com proposições mais gerais em vez de ser apresentada como uma série de curiosidades interessantes;
- iv) Estar sujeita a comprovações de validade e fiabilidade.

### **2.7.2 - Dicotomia conceptual de ações complementares. Implicações relativas ao jogo de futebol**

Pensamos que o ser humano considerou e utilizou a observação<sup>13</sup> como forma de detenção do conhecimento. Para Moutinho (1993), observar é olhar com atenção, reparar e perceber. Pino Ortigas e Contreras (2000), citado por J. Lopes (2007), afirmam que a observação é o ponto de partida para qualquer ciência, para elaboração dos critérios sobre diferentes aspetos que estão integrados na atividade desportiva. Siguan, citado por Anguera (1997), refere que a observação requer rigor e honestidade intelectual, requer por conseguinte paciência e constância, e requer um certo treino, ou melhor, uma larga experiência. Vale destacar ainda que supõe uma certa paixão por entender a conduta alheia, uma certa capacidade de

---

<sup>13</sup> Para Anguera (1990), observar (O) depende da interação de três elementos fundamentais: 1- percepção (P); 2 – interpretação (I); 3 – conhecimento prévio (CP). Uma vez que nenhuma observação poderá ser considerada perfeita, devido a distorções (D) introduzidas pelos próprios observadores e pelo procedimentos, ou seja:  $O=P+I+CP -D$ .

introspeção. Aceitamos plenamente este pensamento já que toda a observação é sempre em alguma medida interpretativa, ao fazê-la construímos um juízo de valor sobre o objeto observado.

Garganta (2000) afirma que a análise do jogo é entendida como estudo a partir da observação da atividade dos jogadores e das equipas. A teoria sobre o comportamento deverá derivar da observação da realidade estabelecendo, posteriormente, a articulação entre teoria e prática. A globalização elevou o futebol à qualidade de modalidade observada em todo o mundo, onde milhões de pessoas, de diferentes estados de conhecimentos, produzem opiniões sobre os factos determinantes para o sucesso num jogo de futebol. Sarmiento (2012) evidencia a importância da observação e análise do jogo, quando conclui que os treinadores desenvolvem estratégia para incrementar a eficiência dos procedimentos que permitem a recolha de toda a informação que consideram importante.

Bacconi e Marella (1995) consideram a observação do jogo como o processo de recolha e coleção de dados, feita diretamente, enquanto análise do jogo diz respeito à recolha e coleção de dados em tempo diferido. Os autores continuam a dizer que a observação do jogo é suscetível ao cometimento de erros, que podem ser corrigidos através da análise do mesmo. Ambas ajudam a diferentes fases do mesmo processo - em primeiro lugar observa-se para registar as informações consideradas importantes e em segundo analisa-se, considerando-se que a análise engloba já a observação, a notação dos dados e a sua interpretação (Hughes, 1996).

A enorme imprevisibilidade, característica do jogo de futebol, reúne uma superabundância de relações entre colegas e adversários, ocasionando o aumento do número de variáveis a ter em consideração e uma conseqüente complexidade de ações (Mesquita, 2000). Parece-nos fundamental a observação e análise aproximarem-se da essência do jogo, não subdividindo, acreditando que as partes têm valor muito reduzido, quando comparadas com o todo.

Junto da comunidade científica, intensifica-se a importância do processo de intervenção reflexivo e metodologicamente organizado para a análise competitiva do jogo (Bate, 1988; Castelo 1994; Garganta, 1999; Harris & Reilly, 1988). O profissionalismo que se exige à maioria dos treinadores nos processos de

preparação dos jogadores e das equipas não se coaduna com os esforços para analisar e recordar objetivamente os acontecimentos ocorridos nas competições Hughes (1993). Como evidência a ter em conta, mesmo os treinadores mais experientes apenas conseguem reter uma imagem restrita dos detalhes que ocorrem durante o jogo (Bangsbo & Peitersen, 2003; Franks & Goodman, 1984; Reelly, 1994). Estudos concretizados no âmbito do futebol revelam que alguns treinadores, quando solicitados a descrever os acontecimentos ocorridos em 45 minutos de jogo, obtiveram valores inferiores a 45% de respostas certas (Franks & Miller, 1986, citado por Garganta 2001). A informação retida após a realização de uma partida de futebol é limitada e influenciada por apreciações subjetivas provenientes e baseadas, algumas vezes, em laços afetivos e emoções (Franks & McGarry, 1996).

J. Silva (2008), citando (Grosgeorge, 1990; Pontes, 1983; Garganta, 1996, 1997, 2000), refere que a observação e respetiva análise do comportamento dos jogadores e das equipas são ainda pertinentes e preponderantes para a organização e avaliação dos processos de ensino e treino nos JDC sendo determinantes no futebol. Num contexto mais limitativo, a observação e análise do jogo possibilitam a regular aprendizagem ao treino do futebolista (Garganta, 1997, 1998; Grosgeorge, 1990; Pontes, 1983), ou seja, da estrutura de rendimento de uma equipa (J. Oliveira, 1991), no que se refere aos factos que concorrem para o sucesso desportivo (Garganta 1995). Entendemos a observação e posterior análise como um processo que caminha sobre carris, definidos através da aplicação de um instrumento, seguindo uma determinada técnica. O trabalho desenvolvido permitirá obter informação que deverá ter repercussões sobre o treino e, conseqüentemente, sobre o fluxo de jogo (figura 17), visando a melhoria do desempenho pretendido, seja individualmente, por sectores ou de toda a equipa.

Garganta (2001), refere que a análise do jogo constitui uma forma de treinadores e investigadores acederem à informação para daí retirarem benefícios que lhes permitam:

- i) Aumentar os conhecimentos acerca do jogo;
- ii) Melhorar a qualidade de prestação dos jogadores e das equipas, modelando as situações de treino na procura da eficiência competitiva.

O estado de desenvolvimento tecnológico, permite adicionar uma premissa: o reconhecimento, em tempo real, dos eventos ocorridos durante o jogo e, com isto, potenciar o método de jogo, durante o próprio jogo.

Pela análise do jogo, os treinadores têm sentido alguma dificuldade em obter dados interpretáveis para a construção de uma nova visão sobre o jogo, preponderando a subjetividade que é própria da observação dum treinador (Caldeira, 2001). O treinador sabe olhar para o jogo mas o investigador, ao ser capaz de utilizar instrumentos de leitura, “*óculos graduados*”, permite ao treinador, através das suas observações cuidadosas, rigorosas e mais objetivas, aperfeiçoar e aprofundar o seu olhar que já é especializado (J. Silva, 1998). Contudo, com o aumento das exigências advindas de vários sectores, económico, social e cultural, urge a necessidade de informações concretas, a que os treinadores possam recorrer para melhorar as suas equipas. Deste modo, na observação desportiva, professores e treinadores têm de aprofundar o conhecimento adquirido através da experiência e investir tempo a observar metodologicamente os jogos e os jogadores (Mombaerts, 1991).

A análise do jogo, realizada a partir da observação da prestação dos jogadores e das equipas, tem-se constituído como um importante meio para aceder ao conhecimento do jogo e dos fatores que concorrem para a sua qualidade, quer no que concerne às exigências físicas quer no que respeita à expressão tática e técnica necessárias à participação em jogo (J. Lopes, 2007). Da revisão literária verificamos haver poucos estudos centrados na vertente tática e na tomada de decisão como seu enfoque (Barreira, 2006; Castelão, 2010; Castellano-Paulis, 2000; J. Lopes, 2007; Laranjeira, 2009; Sarmiento, 2012; Silva, 2004).

Para Garganta (1998), os fatores táticos são de fundamental importância para o desenho das equipas nos jogos, pois as respostas escolhidas para a resolução dos problemas inerentes ao jogo estão condicionadas ao entendimento e conhecimento que os jogadores apresentam a respeito do mesmo. Como tal, verifica-se um engrandecimento da importância atribuída, quer por treinadores quer por investigadores, satisfazendo os diversos défices de conhecimento, défices inerentes ao processo, aumentando o conhecimento relativo à lógica do jogo.

Garganta (1997), os vários estudos que se enquadram no âmbito da análise técnico-tática abarcaram aspetos resultantes do número de elementos a observar, da enorme variabilidade de comportamentos e ações que ocorrem e dos complexos e variados critérios existentes para os identificar e definir. Gréhaigne et al., (1997) constata a complexidade inerente à avaliação de cada jogador nos JDC, referindo o seguinte:

- i) Os elementos intervenientes no jogo, que interagem entre si nas relações de cooperação e de oposição, são numerosos;
- ii) A harmonia da força dos jogadores pode variar de acordo com as diferentes situações de oposição ou mesmo até durante uma determinada situação;
- iii) Os elementos de uma equipa são interdependentes;
- iv) Um único jogador deve ser avaliado simultaneamente com a equipa, para que haja coerência na análise.

Por sua vez Garganta (1999) evidencia a sua dificuldade através de três pontos:

- i) Elevado número de elementos a observar;
- ii) Variabilidade de comportamentos e ações durante um encontro desportivo;
- iii) Multiplicidade de critérios assumidos na definição e identificação dos elementos foco da observação.

Assim as limitações encontradas e que têm dificultado o estudo criterioso do jogo, baseiam-se fundamentalmente na clarificação da categoria de observação; na elaboração de uma metodologia ajustada; e ainda na observação do jogo e construção de instrumentos operativos, antes de explanar o quadro conceptual em que se fundamentam (Garganta, 1996; Pinto & Garganta, 1989).

Adicionando as limitações sediadas na origem do problema, o jogo, Garganta (1998), alerta que "*não se pode dizer que exista uma só análise do jogo, mas tantas quantas as filosofias subjacentes às concepções dos observadores*". Esta constatação está consubstanciada em outras (Hughes, 2001) e implica que o observador acaba por explicitar a concepção que ele próprio tem do fenómeno, sobre a observação que pretende realizar.

### 2.7.3 - Observação, processo que sustenta a análise

A ciência começa pela observação (Anguera, 1997; Garganta, 1997; Greco, Ferreira Filho & Vieira, 2000). Entretanto, a observação só se torna verdadeiramente científica quando requer um estado de atenção constante e parte de pressupostos expressos e claros.

Para Kapesidis e Gronbach (2001) citado por J. Lopes (2007), os treinadores utilizam a observação no desporto de duas maneiras:

- i) Autoavaliação (analisar a *performance* da sua equipa durante um treino ou competição, com o objetivo de desenvolver as suas habilidades);
- ii) Avaliação do adversário (a *performance* de uma equipa em competição pode ser analisada com o objetivo de desenvolver uma tática efetiva contra o adversário).

J. Oliveira (1991) considera cinco domínios para a análise do jogo:

- i) Análise dos resultados - na qual se podem comparar vencedores e vencidos e estudar a evolução dos resultado no decurso do jogo;
- ii) Análise das prestações - através da qual se estudam os fatores relacionados com o rendimento, nomeadamente as capacidades motoras e técnicas e as qualidades psicológicas;
- iii) Análise das cargas - onde são estudados os efeitos das cargas no organismo;
- iv) Análise das condições de competição - onde se estudam todos os aspetos materiais, de infraestruturas, dos comportamentos do público e dos regulamentos;
- v) Análise dos comportamentos - estudo das estratégias e das ações técnico-táticas utilizadas.

Para Moutinho (1993), a observação é entendida como um processo que assenta na recolha de informação sobre o objeto-alvo ou situação, em função do objetivo organizador, tendo em conta o seu valor funcional, o seu comportamento, os elementos constituintes, as inter-relações que se estabelecem e o envolvimento das suas manifestações, para tornar possível a descrição e a análise.

Garganta (2001) identifica quatro tendências no que diz respeito à evolução do processo de análise do jogo:

- i) Categorias de observação, a distintos níveis de análise, focados na atividade física dos jogadores nomeadamente, distâncias percorridas;
- ii) Análise do tempo-movimento, procurando identificar detalhadamente o número, tipo e frequência das tarefas motoras realizadas pelos jogadores ao longo do jogo;
- iii) A análise das habilidades técnicas constituiu-se como outra categoria na análise do jogo, mas com maior incidência na dimensão quantitativa;
- iv) Análise dos comportamento no jogo, identificando padrões de jogo, revelados pelos jogadores e pelas equipas no quadro das ações coletivas.

Para Garganta (2001) esta última tendência diverge por três linhas preferenciais:

- i) Reunir e caracterizar blocos quantitativos de dados;
- ii) Centrar a análise na dimensão qualitativa dos comportamentos, funcionando o aspeto quantitativo como suporte à caracterização das ações, de acordo com a efetividade destas no jogo;
- iii) Modelar o jogo a partir da observação de variáveis técnicas e da análise da sua covariação.

Reconhecemos que o jogo é influenciado em grande medida pela aleatoriedade, que caracteriza em parte as interações que decorrem, dissociando-se de fatores como sorte ou azar. As equipas, enquanto sistema auto-organizado, demonstram uma ordem que parece irromper do ruído e imprevisibilidade envolvente (Lopes 2007).

Aceitamos que as ações produzidas pela equipa, deverão ser entendidas como regras de funcionamento, advindas de noções modelares de jogo, de onde poderá e será aferida a coerência das ações que assim evidenciam a lógica de funcionamento. Para Garganta (2000) a maior ou menor adequação de uma determinada ação decorre do contexto que suscita.

No contexto da análise sistemática<sup>14</sup>, torna-se fundamental a adequação dos propósitos de observação aos objetivos pretendidos. Nas diferentes situações que

---

<sup>14</sup> Para Garganta (1997) a análise sistemática constitui-se num processo que capta e regista fenómenos que não existem senão na sequência de relações particulares que são percebidas a partir de determinado modelo de entendimento ou grelha de descodificação.

se produzem no jogo, podem-se observar diferentes meios, dependendo do número de jogadores implicados (Pino Ortega & Contreras, 2000) (ver figura 10).

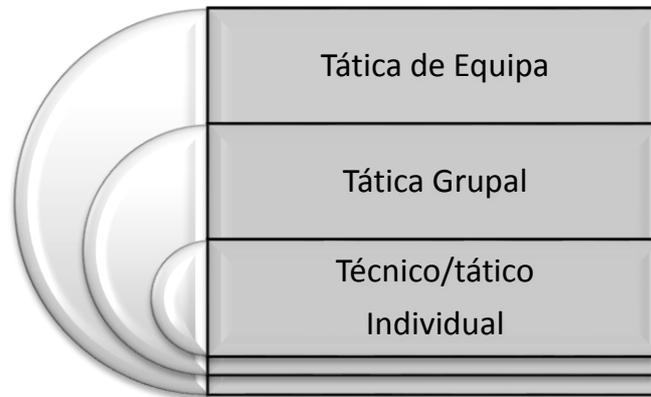


Figura 10 - Diferentes situações que se produzem no jogo (adaptado de Ortega & Contreras, 2000).

Por sua vez, segundo Moreno (1994), há três metodologias diferentes de se realizar a análise da estrutura funcional nos JDC:

- i) Análise da técnica/tática;
- ii) Análise do ataque/defesa;
- iii) Análise da cooperação/oposição.

Na análise do jogo procuraremos estudar o comportamento de jogadores, considerados enquanto unidades, mas constituintes da equipa. Equipa, como grupo de indivíduos que atuam de forma concertada tendo em vista um objetivo comum (Anguera, Blanco-Villaseñor & Losada-López, 2001; Anguera & Blanco-Villaseñor, 2003; Losada-López, 2007).

#### **2.7.4 - Enquadramento processual, observação e análise da *performance*, como elemento inserido no processo de treino**

Características gerais, para a execução de um modelo de jogo mais evoluído:

- i) Adotar uma atitude de agressividade permanente;
- ii) Provocar e aproveitar os erros do adversário;
- iii) Provocar e tirar partido de mudanças bruscas do ritmo do jogo (Pinto & Garganta, 1996).

Com esse propósito, pensamos que a utilização de forma metódica da observação, será um elemento regulador do processo.

Robertson, (2000), afirma que os treinadores, até atingirem os seus objetivos com a observação (obterem dados que lhes permitam melhorar os níveis do treino e as *performances*), devem seguir os seguintes passos (ver figura 11):

- i) Observar. É certo que a observação no desporto assume uma enorme importância, se realizada com objetividade, rigor e eficácia processual (Leitão & Campaniço, 2009). Assim sendo, considera-se que a observação baseada no conhecimento e experiência pode trazer alguns problemas e algumas limitações humanas: a memória; observação distorcida; faltas de atenção; expectativas pessoais;
- ii) Analisar. Depois de ter a informação podemos começar a analisar. Na fase de análise, o treinador tem que identificar o que aconteceu e como aconteceu. Com a análise recolhemos dados que vão ser importantes para a avaliação da *performance*;
- iii) Avaliar. Com as informações e a análise, os treinadores vão refletir e retirar conclusões, verificando se as suas categorias estão corretas. Com esta evolução ou diagnóstico, retiram dados para futuros desenvolvimentos, decidem o que alterar, como alterar bem como promover as alterações através do processo de treino. A avaliação é o último ponto na interpretação da informação no contexto dos planos de treino;
- iv) Utilizar a informação de reforço ou *Feedback*. Depois de ter os resultados, os *feedbacks* do treinador podem ser ajustados à *performance* – o vídeo pode ser muito importante neste tipo de análise;
- v) Planificar. Uma última etapa na análise da *performance* é a implementação de um plano de ação. Um planeamento cuidadoso é essencial para promover alterações.

No planeamento, quando observam e analisam, os treinadores devem ter em conta:

- i) Como se aplica o plano de ação nos treinos ou na competição;
- ii) Que tipo de informação, obtida por observação, é apropriada para o processo de aprendizagem;
- iii) Que tipo de *feedback* deve ser dado para melhorar a *performance*.

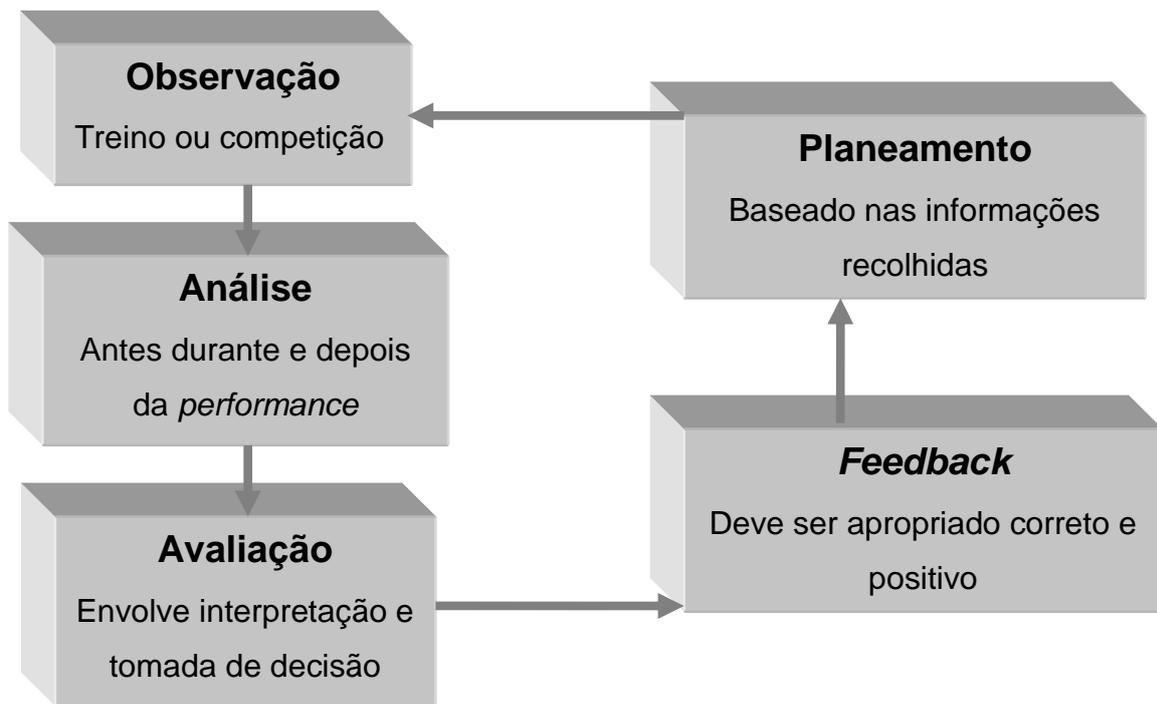


Figura 11 - Processo de análise da *performance* (adaptado de Robertson, 2000).

Por sua vez Garganta (1998), descreve outro processo de organização da informação. Descrevendo o que entende como correto caminho para potenciar a observação e análise do jogo (ver figura 12).

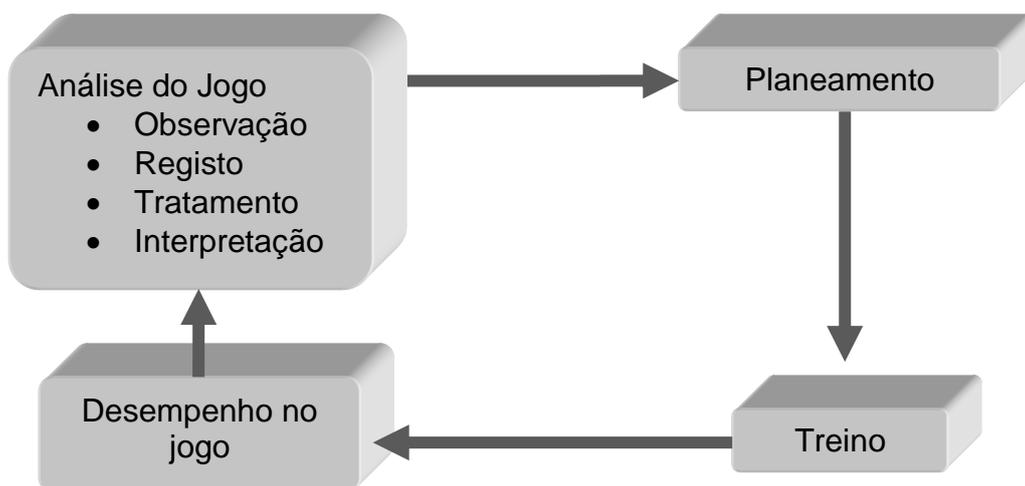


Figura 12 - Interação do processo de análise do jogo com o treino e a *performance* (adaptado de Garganta, 1998).

### **2.7.5 - A competição. Os jogos dentro do jogo de futebol. Observação e análise da competição**

A competição constitui uma interessante fonte de aprendizagem do comportamento humano (Contreras & Ortega, 2000) e, assumido que jogar é um modelo de comportamento humano que pode ser aplicado à teoria e à prática, considera-se haver condições para daqui se constituir uma plataforma de investigação.

O estudo do comportamento dos jogadores e das equipas em competição permite-nos, então, por extrapolação, representar modelos da atividade dos jogadores e das equipas. Tais modelos possibilitarão entender quais são os mais e os menos eficazes, ajudarão a definir estratégias de trabalho mais vantajosas e a indicar tendências evolutivas da modalidade em questão (Czerwinsky, 1995; Teodorescu, 1984, citado por Santos, 2006).

A análise do jogo traduz-se em informação valiosa que pode ser transmitida para o treino e para a regulação da prestação competitiva, sendo possível, a partir daí, otimizar os comportamentos dos jogadores e das equipas na competição. Entende-se o processo de observação e posterior análise como um meio, que por si só não tem capacidade de gerar benefício (Garganta, 1998). Assim, é de importância vital, a utilização dos conhecimentos gerados, para potenciar o jogo através da aplicação no treino.

Para Sarmiento (2012), os treinadores atribuíram mais importância à observação da dinâmica global das equipas, às características individuais dos jogadores, aos esquemas táticos, às aleatoriedades e imprevisibilidades e aos quatro momentos do jogo. Porém, não deixaram de salientar a importância da observação de outros aspetos, como os padrões de jogo, o comportamento do treinador adversário e as condições de envolvimento que caracterizam o jogo. Referindo-se especificamente à observação que efetuam durante o decorrer do jogo, consideraram que se focam, sobretudo, nas ações da sua própria equipa, bem como no cumprimento do plano de jogo. A fim de tornarem mais eficiente o processo de observação, referiram que não focam a sua atenção exclusivamente no centro do jogo, sendo importante a observação dos acontecimentos que sucedem afastados deste local, por terem uma implicação direta nele. Acresce que salientaram a importância dos aspetos qualitativos da análise do jogo, em detrimento dos quantitativos.

Em competição podem-se observar situações globais e reduzidas (ver figura 13), a título de exemplo a transição ofensiva, ou situações em que participem apenas um grupo de jogadores (Pino Ortega & Contreras, 2000).

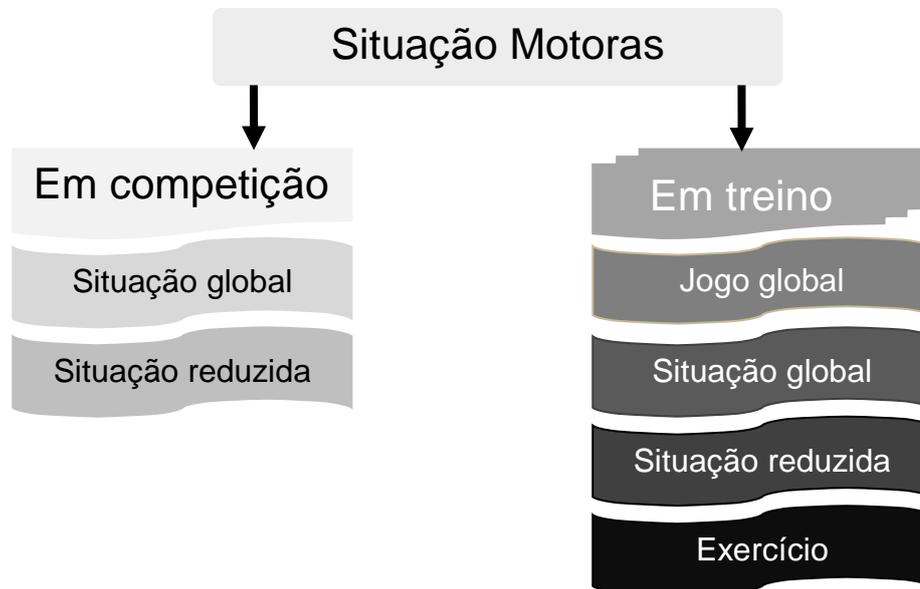


Figura 13 - Situações motoras desportivas (adaptado de Ortega & Contreras, 2000).

Entendemos que a importância da observação em situação de jogo reporta para a verdadeira realidade da ação, permitindo informação concreta, mensurável e realista sobre a prestação da equipa. Algumas equipas técnicas procuram obter informação em tempo real, para auxiliar na tomada de decisão em situações particulares, marcação de bolas paradas, ações a desenvolver no processo ofensivo, entre outras.

Para Hughes (1996), as equipas variam os seus padrões de jogo em função da oposição oferecida pela equipa adversária. Assim, a interpretação durante o jogo dos padrões aplicados pelo adversário, permitirá adaptações, dentro do rol de comportamentos definidos, guiando a equipa à resposta com um conjunto de comportamentos que poderão ser mais adequados. Pretende-se ajustar o comportamento, percebendo os fatores que induzem à criação de equilíbrios e de desequilíbrios.

Torna-se fundamental promover a deteção de padrões de conduta com maiores probabilidade de ocorrência do que as dependentes do acaso, considerando as

diferentes categorias desenhadas para representar o fluxo do jogo (Catellano-Paulis & Hernández-Mendo, 2002, citado por Ramos 2009) bem como a emergência de certas condutas em função da ocorrência de outras (Mendo et al., 2000, citado por Ramos 2009). Com esse propósito a equipa técnica deverá observar e analisar o jogo e, posteriormente, fazer chegar a informação aos jogadores. Na figura 14, expomos a dinâmica da observação e análise e a sua implementação no treino segundo Ortega e Contreras (2000).

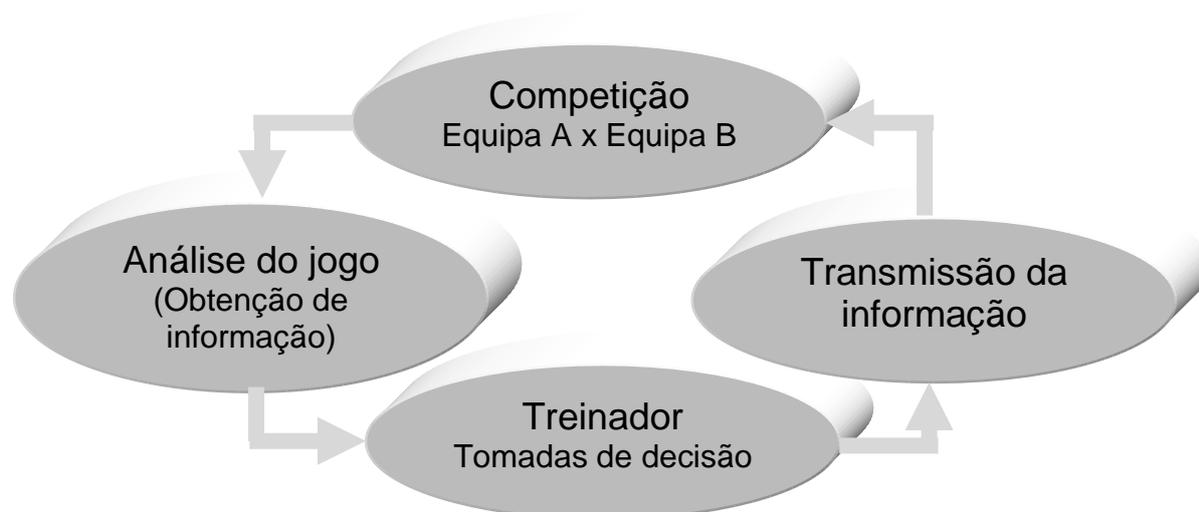


Figura 14 - A observação em competição (adaptado de Ortega & Contreras,2000).

Sarmiento (2012), descreve o desenrolar dos procedimentos, afirmando que os treinadores ao disporem da informação recolhida através da observação, realizam a avaliação/diagnóstico da *performance* não só de uma forma global, mas também centrada, sobretudo, na deteção de pontos fortes e/ou fracos relativamente à sua própria equipa/jogadores ou às equipas/jogadores adversários, com o intuito de explorar as debilidades do adversário e prevenir as situações em que eles são mais fortes, para além de procurarem corrigir algumas debilidades da sua própria equipa e potenciar os aspetos em que são mais fortes. Esta avaliação é realizada tendo por base uma lógica que, normalmente, se baliza pelo antagonismo das equipas que irão estar em confronto, assim como pelas ideias que o treinador possui relativamente à sua equipa.

Sarmiento (2012): efetuada a avaliação/diagnóstico, os treinadores selecionam os métodos que consideram mais eficazes com vista a efetivarem a sua intervenção. Neste sentido, durante o microciclo de treino, esta intervenção consubstancia-se, particularmente, na adaptação dos exercícios de treino aos objetivos pretendidos,

que são complementados com a realização de reuniões (individuais, por sectores, coletivas, etc.) onde são apresentados os aspetos que pretendem ver reforçados. No âmbito de estudo que nos propusemos realizar, o processo interno de decisão é completamente inacessível. Coube-nos a observação da ação tentando perceber a sua situação momentânea, no contexto do momento de jogo em que se insere.

## **2.8 - Metodologia observacional como método de análise de jogo**

Define-se metodologia observacional, como sendo o procedimento utilizado para articular uma perceção deliberada da realidade manifesta com sua adequada interpretação, captando o seu significado, de forma que, mediante um registo objetivo, sistemático e específico da conduta gerada de modo espontâneo no contexto indicado, e uma vez submetido a uma adequada codificação e análise, nos proporcione resultados válidos dentro do marco específico de conhecimento em que se situa (Anguera, 1990). O recurso a esta metodologia permite, passar a barreira do senso comum do campo indutivo, da intuição para uma afirmação inequívoca e científica do desenvolvimento do jogo.

A metodologia observacional constitui uma das opções de estudo científico do comportamento humano, onde na década de oitenta se produziu um avanço significativo no processo de sistematização e otimização dos dados (Losada-López, 1995, citado por Anguera & Hernández-Mendo, 2000). Para Acero e Peñas (2002) a metodologia vê demonstrado o seu carácter científico, através de vários autores (Anguera, 1991; Bakeman & Gottman, 1997; Sackett, 1978, citados por Acero & Peñas 2002) e concentra características particulares no estudo do comportamento humano que a torna especialmente válida no âmbito dos JDC.

A metodologia observacional, enquanto método científico, é oriunda da investigação na área da psicologia, revelando características que se enquadram no estudo do fenómeno desportivo (J. Silva, 2008). Na última década tem-se assistido à consciencialização da importância que a tática assume nos JDC, emergindo a necessidade de analisar a prestação tática dos jogadores e das equipas, num quadro de ações coletivas tipificando as que se associam à eficácia dos jogadores e

das equipas através da confrontação de dados relativos aos comportamentos expressos no jogo (Lopes, 2007). A sua utilização justifica-se, desde logo, pelo facto de ter como ponto de partida a observação dos fenómenos que se desenrolam em contextos de elevada complexidade (Anguera, 1990; 2003), como é o caso da competição nos JDC. Verifica-se, cumulativamente, a aplicação da investigação na área da análise de jogo, uma vez que a metodologia observacional caracteriza-se pela observação e registo de comportamentos perceptíveis, que ocorrem de forma espontânea no seu contexto natural (Anguera & Blanco-Villaseñor, 2003). Desta forma, para que seja possível, há uma máxima aproximação da objetivação das ações observadas em futebol, fundamentadas pelo “vínculo” ou invariância (Garganta 1998). Com isto destaca-se a importância da delimitação rigorosa e constante, do modelo que guia a ação de observação.

Ao longo dos últimos anos tem aumentado, consideravelmente, o número de estudos no âmbito do desporto, realizados mediante a utilização da metodologia observacional, sendo este incremento lógico, visto que se trata de investigações realizadas sobre um conteúdo em que predominam as condutas perceptíveis, que são um elemento essencial nesta metodologia (Anguera, 1999).

A análise de jogos de futebol dos campeonatos enquadra-se nas características supramencionadas. Jogadores e equipas procuram durante o jogo (contexto natural), adotar os comportamentos mais eficazes (que são perceptíveis), para alcançar o sucesso sem estarem condicionados pela observação (espontaneidade) (J. Silva, 2008).

O objeto de estudo preconizado pela metodologia observacional é o indivíduo inserido em qualquer dos âmbitos de atuação habitual, do qual convém captar a riqueza do seu comportamento, plasmar a espontaneidade da sua conduta, com insistência pela metodologia ideográfica, de forma que este indivíduo desempenhe as suas atividades em diversos contextos naturais, mediante um instrumento elaborado *ad hoc*, e sendo preferível que possa levar a cabo o seu estudo diacrónico ao longo de um tempo relativamente prolongado (Anguera, Blanco-Villaseñor, Losada-López & Hernández-Mendo, 2000). Nos JDC, o indivíduo, ou seja, a unidade sobre a qual se dirige o foco da observação pode ser e, geralmente é, a equipa. É nela que se busca a interpretação do seu funcionamento para explicar a

*performance* desportiva. Poderemos expor argumentos que recomendam a utilização desta metodologia na análise do jogo. Os estudos realizados com recurso à metodologia observacional devem ser preferentemente *idiográficos*, podendo ser pontuais ou de seguimento e contemplam a utilização de instrumentos *ad hoc* (Anguera & Blanco-Villaseñor, 2003). Esta metodologia de investigação tem o seu carácter científico demonstrado na literatura (Anguera, 2003a,b; Bakeman & Gottman, 1997).

Anguera (2003) refere que a observação sistemática para ser capaz de inferir acerca da realidade, exige o cumprimento de requisitos relativos ao objeto de estudo e aos procedimentos metodológicos. Os requisitos destes dois âmbitos estabelecem as características da metodologia observacional.

Os requisitos do objeto de estudo são:

- i) Grau de percetibilidade das condutas alvo da investigação;
- ii) Conduta espontânea do objeto de estudo;
- iii) Ocorrência em contextos naturais de participação.

Os requisitos dos procedimentos metodológicos são:

- i) Utilização preferencial de um carácter idiográfico;
- ii) Necessidade de continuidade temporal do comportamento;
- iii) Elaboração de um instrumento à medida do estudo.

Garganta (2001) evidencia a possibilidade de, recorrendo à metodologia observacional, se poderem realizar estudos de seguimento. Os referidos estudos permitem responder a dois dos principais objetivos relativos à análise do jogo:

- i) Modelar o comportamento das equipas ao longo do jogo, de uma competição ou de uma sucessão de competições;
- ii) Analisar tendências evolutivas das modalidades.

J. Silva (2008) afirma a importância da metodologia observacional, ao considerar a utilização de instrumentos de observação *ad hoc*, que permitem uma grande versatilidade, na observação a realizar. De facto, atendendo à grande diversidade de situações que podem ocorrer num jogo, é indispensável a utilização de instrumentos de observação adaptados aos objetivos do estudo, prescindindo de sistemas de observação estandardizados. Consequentemente, abrem-se imensas possibilidades no que diz respeito, quer aos temas a estudar, quer aos métodos a utilizar na análise

dos dados obtidos. Deste modo salientam-se as potencialidades metodológicas disponibilizadas pelo processo de investigação na metodologia observacional.

### 2.8.1 - Fases de evolução processual da metodologia observacional

Segundo Anguera (2003b), o processo deverá dividir-se em cinco grandes fases (também descritas na figura 15):

- i) Delimitação das condutas e situação de observação. Uma correta definição do objeto de estudo e uma precisa delimitação do seu conteúdo determinam em grande medida o sucesso do estudo e facilitam a tomada de decisões. Executa-se em função do tema de estudo escolhido e dos objetivos a alcançar (Anguera, Blanco-Villaseñor & Losada-Lopez, 2001). A concreta definição do desenho observacional é um elemento vital para o desenvolvimento do estudo. A sua definição irá influenciar todas as decisões e passos subsequentes;
- ii) Construção de um instrumento de observação "ad hoc". Devido à extraordinária diversidade de situações suscetíveis de observação sistemática, é obrigatório prescindir de instrumentos *standard* e, pelo contrário, dedicar o tempo necessário a preparar um instrumento não *standard*, "ad hoc", de acordo com o desenho e objetivo do estudo (Martins, 2007);
- iii) Recolha e otimização dos dados. O fluxo de conduta em qualquer situação de observação é bastante mais rico do que pode parecer inicialmente, portanto, uma vez cumpridas as fases anteriores, será preciso proceder à codificação das condutas que interessam. Na metodologia observacional o registo da conduta é uma forma de recolha de dados qualitativa, já que não seriam possíveis as operações que o sustentam; do mesmo modo, constata-se claramente que o controlo da qualidade dos dados e a posterior análise dos mesmos requerem uma contribuição quantitativa (Martins, 2010);
- iv) Análise dos dados. São muitas as possibilidades de tratamento estatístico tendo em vista a obtenção de informação considerada relevante (Anguera, 2003). A flexibilidade própria da metodologia observacional e a sua especificidade rejeitam o uso de desenhos estandardizados, pelo que apesar de existirem orientações básicas de desenho (desenhos diacrónicos, sincrónicos, diacrónico/sincrónicos), estes sugerem que determinadas análises de dados se adaptam, pelas suas características, particularmente a

determinado tipo de dados produzidos pela investigação (Martins, 2010). Em função dos objetivos do estudo e do tipo de indicadores considerados, a mesma autora, refere a possibilidade de realizar dois tipos de análise dos dados: a análise extensiva e a análise intensiva. A análise extensiva procura, através do estudo da frequência com que ocorrem as condutas observadas, estabelecer uma relação entre elas. Dito de outra forma, avalia-se a possibilidade de estabelecer uma relação entre a frequência de ocorrência de diversas condutas, contribuindo, eventualmente, para a predição de comportamentos futuros em situações semelhantes (Anguera, 2005);

v) Interpretação dos resultados. Na presente fase procura-se analisar a frequência de ocorrência das diversas condutas, mas também, e no nosso entender mais importante, procura-se as relações de ordem que entre elas se estabelecem. Verificamos a inclusão no processo de análise de dados como parte integrante da obtenção de resultados, por sua vez os resultados constituem a resposta ao objeto de estudo. Este facto promove uma relação de interdependência entre objeto de estudo e problema colocado pelo investigador. Desta forma, será possível identificar o fluxo comportamental de atletas e equipas, em função do contexto em que este decorre (Garganta, 2007).

Tendo em vista estes objetivos, a análise intensiva dos dados, proposta por Anguera (2003b), constitui-se como uma solução eficaz, abrindo um vasto leque de possibilidades para a investigação nos JDC. No entanto, como qualquer outra metodologia, a observação sistemática tem vantagens e desvantagens. Entre as vantagens estão a flexibilidade, a capacidade de se adaptar a diferentes comportamentos e situações, o rigor na aplicação das diversas operações processuais, bem como a natureza não restritiva e não intrusiva na avaliação de situações reais. As principais desvantagens são o tempo necessário, a dificuldade de eliminar ou reduzir erros de reatividade, a complexidade do processo de formação do observador e as restrições éticas (Anguera, 2003b). De referir que para ultrapassar as referidas dificuldades, a investigação que recorre à metodologia observacional implica o seguimento de um processo que está completamente estruturado (Anguera et al., 2001).

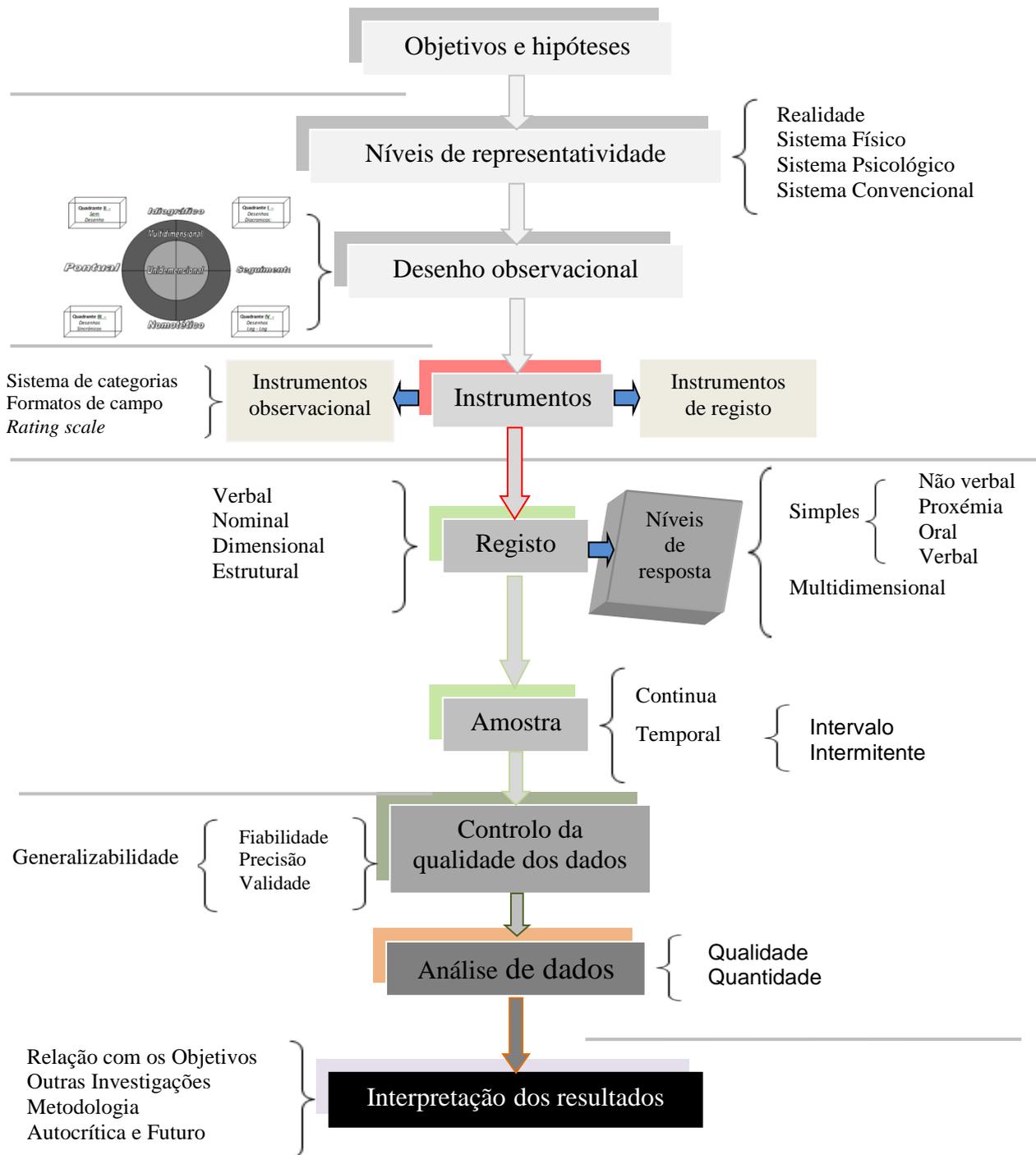


Figura 15 - Processo da metodologia observacional (adaptado de Anguera et al., 2001).

**Requisitos básicos inerentes ao objeto de estudo em metodologia observacional aplicada ao futebol.**

Segundo Anguera, Blanco-Villaseñor e Losada-López (2000), a metodologia observacional requer o cumprimento de alguns requisitos básicos, que são:

- i) A espontaneidade do comportamento;

- ii) Que esta tenha lugar em contextos naturais;
- iii) Que se trate de um estudo prioritariamente idiográfico;
- iv) A elaboração de instrumentos “*ad hoc*” e que se garanta uma continuidade temporal;
- v) A perçetividade do comportamento;
- vi) Vinculadas aos referidos requisitos, as características do objeto de estudo e o tamanho das unidades de observação.

Relacionando as premissas com o objeto de estudo, o jogo de futebol, poderemos verificar o completo preenchimento dos requisitos supra mencionados:

- i) Espontaneidade de comportamento, uma vez que não existe qualquer atribuição de restrições ou preparação da situação (Silva, 2004). O observador não poderá aplicar restrições recorrendo a graus de liberdade;
- ii) Contexto natural, a produção de condutas tem lugar num contexto natural (o campo de jogo); este facto garante a ausência de alterações induzidas pelo observador. O espaço delimitado de jogo permite assegurar que as condutas objeto fazem parte do reportório do indivíduo/jogador ou grupo de indivíduos/jogadores (unidade de observação) estudada;
- iii) Prioritariamente idiográfico, recorrendo à utilização da tecnologia, é possível aceder com precisão ao fluxo de conduta e conseguir assim uma transcrição adequada da mesma assegurando o processo de codificação;
- iv) Elaboração de instrumentos: verifica-se a possibilidade de construção de um sistema de categorias capaz de articular a teoria com a prática;
- v) Continuidade temporal: o jogo decorre durante um período de tempo, e à partida estará inserido numa competição.

A metodologia observacional permite o registo das condutas lúdicas em contextos naturais (terreno de jogo, rua), respeita a espontaneidade do comportamento dos desportistas na competição ou treino (o qual implica a ausência de restrições ou de preparação da situação), oferece a opção de levar a cabo um seguimento diacrónico ao longo de um tempo relativamente prolongado (uma série de jogos ou uma temporada) e sobretudo, permite a elaboração de instrumentos “*ad hoc*” (sistema de categorias ou formatos de campo) adequados para cada tipo de estudo proposto Acero e Peñas (2002). Subentendemos a capacidade da metodologia observacional

para construção e aplicação de modelos formalizados (matematizados) com o intuito de gerar informação capaz de explicar a ação motora.

## 2.9 - A análise sequencial no futebol

Poderemos verificar a incidência de vários trabalhos com aplicação da referida análise metodológica, no futebol. Uma vez que carece de uma identidade restritiva, fruto da complexidade e multiplicidade de pontos em estudo parece-nos pertinente evidenciar alguns estudos na área.

Com o quadro seguinte pretendemos expor os temas de estudo dos trabalhos, bem como o método de análise sequencial utilizado, de entre as dissertações, artigos e resumos selecionamos alguns:

Tabela 1 - Principais trabalhos realizados na área de futebol, recorrendo a análise sequencial.

<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Método de Análise</b>
2000	Catellano- -Paulis	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i>
2004	A. Silva	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i>
2006	Barreira	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i>
2007	Lopes	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i>
2007	Gil-Galve	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i> <i>T-patterns</i>
2009	Laranjeira	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i>
2009	Ramos	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i>
2010	Martins	Análise sequencial <i>T-patterns</i>
2012	Sarmento	Análise sequencial Técnica de <i>retardos</i>

Na tabela anterior, expomos trabalhos relativos à análise intensiva, em particular à análise sequencial através do *T-patterns* e da técnica de *retardos*. De todos os trabalhos revistos e mencionados, nota-se a tendência do estudo do processo ofensivo, com exceção de Martins (2010) que desenvolve o estudo do processo defensivo. Dos estudos supra mencionados verificamos a procura de objetivos distintos, recorrendo a amostras variáveis, desde campeonatos nacionais, *champions league*, campeonatos do mundo, entre outros.

Os trabalhos anteriormente mencionados foram selecionados para evidenciar algumas tendências:

- i) A importância da análise com o intuito de desenvolver o conhecimento relativo ao processo ofensivo, em detrimento de menor número de trabalhos relativos ao processo defensivo;
- ii) A escassez de trabalhos cruzando os dois métodos de análise sequencial. Exceção feita ao trabalho realizado por Glave (2007), que utilizou técnica de *retardos* e *T-patterns*.

Os estudos mencionados, relacionam-se com o conhecimento relativo a um jogador/equipa/seleção aplicados num contexto de competição. Não verificamos estudos relativos a o MJO entre equipas diferentes, com a mesma equipa técnica, analisando o seu comportamento nos respetivos campeonatos.

## **2.10 - Modelo de organização da dinâmica do jogo de futebol**

O processo ofensivo (p.27) é influenciado por uma multiplicidade de variáveis e fatores que poderão condicionar a equipa no processo de escolha (p.20), ao mesmo tempo, entre a ordem e o caos (p.22) intrínseco do jogo, premiar os jogadores com indicações, sobre qual MJO (p.38) a utilizar e como proceder.

Para esse fim, ativam o despoletar de um conjunto de mecanismos que permitem a sua ocorrência de um dos métodos de jogo ofensivo. Agrupamos algumas das variáveis que, no nosso entender, poderão influenciar o PO e a consequente a tomada de decisão relativa ao MJO.

Dos fatores levados em consideração, chamou-nos particular atenção o trinómio zona-espaco-tempo, enquadrado com o conceito de início, desenvolvimento, pré-finalização e finalização, interligando a noção zona do campo (onde se desenvolve a ação, ou seja, o centro de jogo) espaco e tempo, para desenvolver o PO.

Partimos da crença que, quanto mais rapidamente jogarmos, mais espaco e tempo teremos para jogar. A importância de jogar rápido deverá advir do objetivo(s) que o PO tem, em determinado momento de jogo, enquadrado no contexto (resultado, relação numérica,...).

A seleção do MJO, deve atender aos elementos que condicionam o PO, espelhado no terreno de jogo pela seleção mais adequada do conjunto de comportamentos levados a cabo pela equipa. Achamos pertinente evidenciar fatores que influenciam esta relação.

Assim, deverá existir uma relação entre os elementos influenciadores, a ter em conta no PO, e a operacionalização do MJO. Esta relação, que no nosso parece direta, deverá ser entendida com o intuito de promover o conhecimento operativo da equipa e assentar a ação individual (do jogador) com as premissas (fatores atuantes no jogo) que poderão e deverão ser interpretadas coletivamente (pela equipa) (figura 10). Com este conhecimento, a equipa, promove um desempenho mais constante, padronizado, que tem por base elementos concretos que estão a sua disposição para observar, interpretar e aplicar durante o jogo. Com o propósito de estruturar um modelo de jogo, será fundamental articular a observação e análise com o processo de treino (p.54).

Na figura seguinte, descrevemos alguns dos múltiplos elementos pertencentes ao jogo que coexistem e influenciam o PO. Sobre estes, técnicos e jogadores, deverão demonstrar a capacidade de os interpretar e, de acordo com os agentes influenciadores do processo ofensivo, definirem o MJO que mais se adequa à realidade vivida numa determinada ação. Dentro do jogo de futebol verifica-se uma divisão de elementos e componentes que são partes de um todo que devem ser constantemente tidas em conta ao longo das fases do processo ofensivo.

Propomos alguns elementos que no nosso entender são condicionadores do processo ofensivo, (figura16).

# Fatores condicionantes da fase ofensiva

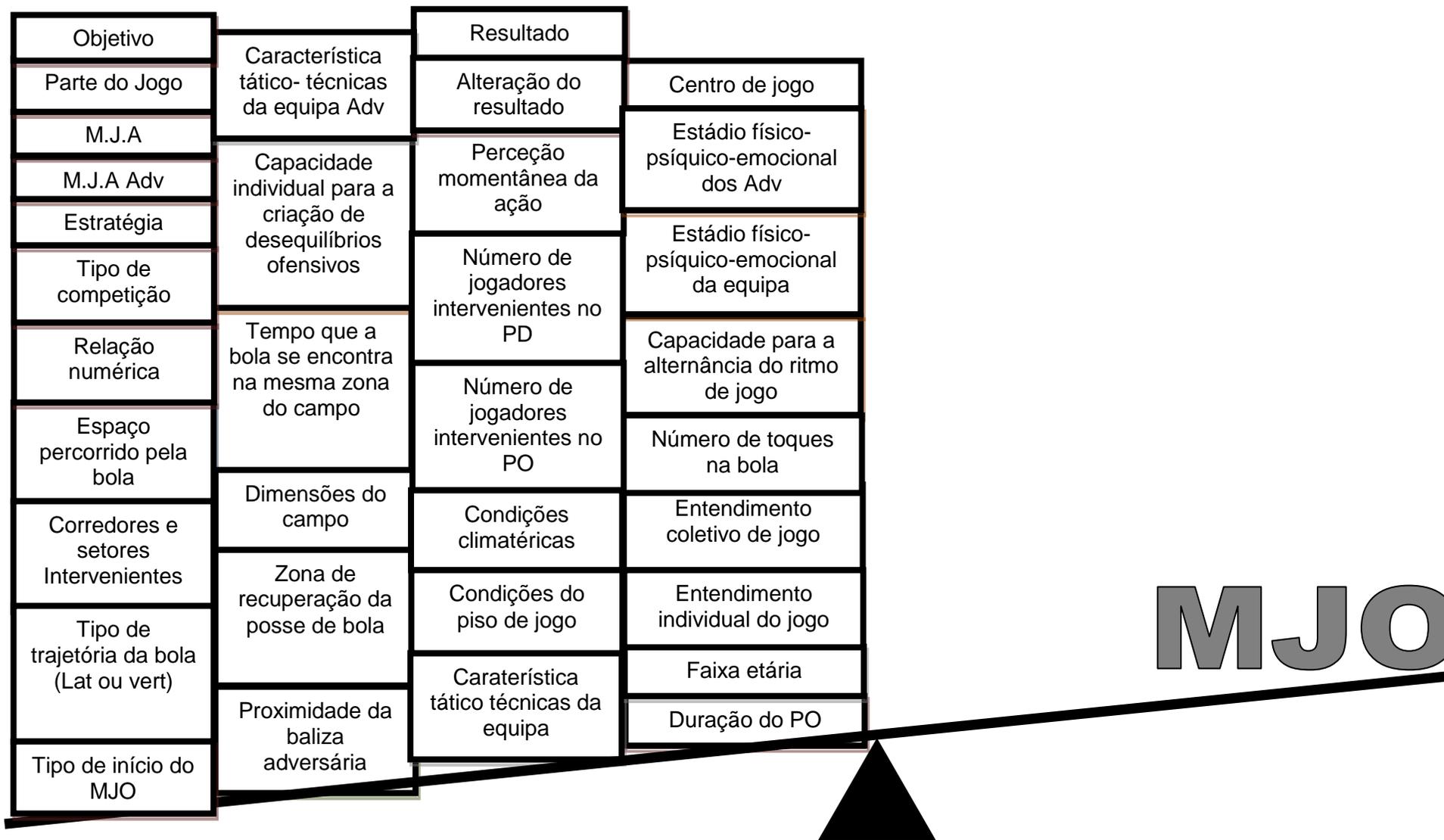


Figura 16 - Proposta de fatores condicionantes do método de jogo ofensivo.

Como está exposto na figura 16, pretendemos evidenciar que se verificam vários elementos que interferem com a fase ofensiva e, como tal, no processo de escolha do MJO.

### **2.10.1 - Proposta de modelo de organização da dinâmica do jogo de futebol**

Posto o ponto prévio, entendemos que o processo de caracterização da dinâmica é díspar do conhecimento atual (p.29). A dinâmica entre os momentos e sua organização deriva da articulação das várias partes. O processo ofensivo demonstra um cariz altamente dinâmico, influenciado à partida pela forma como a equipa procedeu à recuperação da posse de bola. O que precede este momento é a fase de organização defensiva, da equipa em estudo, que condiciona o momento de transição defesa-ataque (ofensiva). Quando a equipa consegue a recuperação da posse da bola, inicia o processo de transição ofensiva. Interpretamos que estes elementos juntamente com os mencionados no ponto prévio condicionam o PO. A tomada de opção relativo ao MJO que melhor se adequa à ação a decorrer.

Num modelo de perceção de jogo adequado à realidade do futebol atual, os jogadores deverão ajustar rapidamente as respostas motoras, antes da recuperação da posse de bola, interpretando e respondendo de acordo com a forma como a equipa consegue a recuperação da sua posse. Relativamente ao desenvolvimento, cada MJO, momento de organização ofensiva, tem especificidades delimitadoras e possui um conjunto de desenvolvimentos que se repetem, com maior regularidade, numa determinada zona.

No final do processo ofensivo, a forma como a equipa culmina a ação, o seu sucesso ou insucesso condiciona o momento de transição defensiva e a fase de organização defensiva. Esta dinâmica dialogante deverá ser elemento-guia dos executantes (os jogadores), de acordo com o plano elaborado pelo mentor (o treinador).

No momento de escolha, produção das respostas motoras do PO, os jogadores deverão atender aos pontos prévios, ao tipo de início, desenvolvimentos e tipo de final. O somatório destes elementos produz um MJO. Com isto, não pretendemos afirmar que os jogadores selecionam o MJO antes da recuperação da posse da bola,

queremos, sim, evidenciar uma filosofia onde as ações motoras que se desenvolvem, advêm da leitura dos fatores condicionantes que atuam sobre as referidas ações motoras originando um MJO.

De seguida passaremos à exposição do modelo conceptual de interpretação do jogo, mostrando os pontos onde centramos a observação. Este modelo interpretativo permite direccionar o processo de observação, com a finalidade de recolher informação precisa sobre o início, desenvolvimento e final, de acordo com MJO utilizado pela equipa em análise. Pretendemos criar uma proposta de organização dinâmica do processo ofensivo, esperando que sua aplicação prática produza resultados capazes de controlar o processo, ou seja, através dos resultados pretendemos intervir sobre o processo de treino, verificando o seu desenvolvimento através da análise da dinâmica do jogo (p.54, p.57).

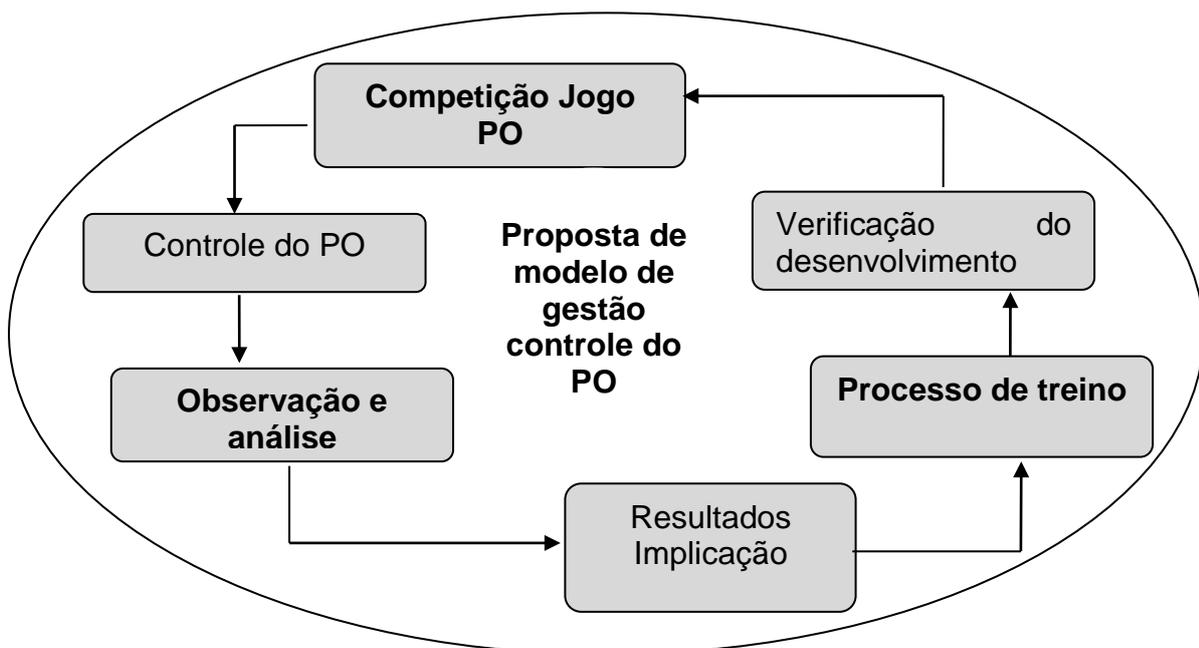


Figura 17 - Proposta de modelo de gestão do controle do processo ofensivo.

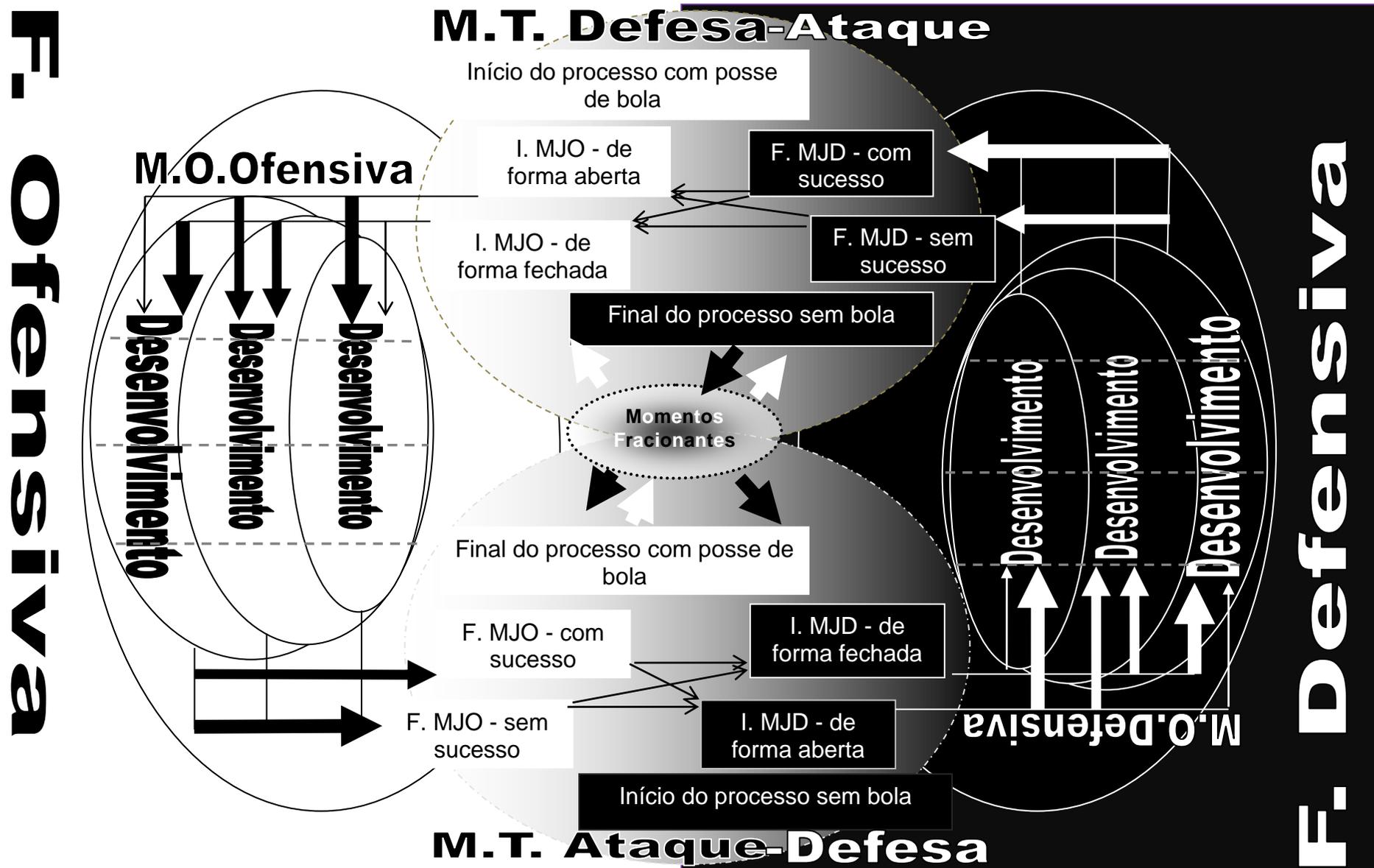


Figura 18 - Proposta: modelo conceptual de organização da dinâmica do jogo de futebol.

### ***Descrição conceptual da proposta de organização da dinâmica do jogo ofensivo em futebol.***

A descrição terminológica que se segue pretende delimitar conceptualmente o que evidenciamos, e dissociar-se do que foi previamente exposto.

Castelo, em entrevista realizada por Sarmiento, (2012), afirma que todos nós conhecemos e conseguimos determinar o momento de transição no jogo, que é quando ganhamos a bola e sai o primeiro passe ou a primeira ação. Pensamos que esse momento termina aí, não existe mais nada, a seguir existe o desenvolvimento do processo ofensivo.

O momento de transição designa-se momento e não etapa, nem fase, embora por vezes seja designado por fase de transição, mas não é nada disso. O momento de transição corresponde ao instante de recuperação da posse da bola e à primeira ação consequente a esse instante. A partir daí, então, é que se verifica o desenvolvimento do processo ofensivo, que pode ser contra-ataque, ser ataque rápido, etc... Interpretamos que a primeira ação ou conjunto de ações, anteriormente referidas, evidenciam o ponto de fusão entre o momento de transição e o início da fase ofensiva; os elementos em observação são comuns.

Como exposto na figura 18, procedemos à articulação conceptual entre momentos, fases e métodos de jogo ofensivos, procurando de forma minuciosa estruturar o jogo de futebol.

A conjugação dos elementos conceptuais mencionados deverá orientar-se de forma a estabelecer a relação direta entre eles. A ativação de um dos campos implica a ativação dos restantes. De forma genérica consideramos dois grandes grupos de ações. Ações em que a equipa tem a posse de bola (fase ofensiva) e ações em que a equipa não tem a posse de bola (fase defensiva).

Percecionamos a divisão do jogo em duas fases (fase ofensiva, fase defensiva) e cinco momentos (transição defesa-ataque, organização ofensiva, transição ataque-defesa, organização defensiva e momentos fracionantes).

Posto isto, consideramos que as ações em que a equipa tem a posse de bola se enquadram na fase de organização ofensiva, apresentando a seguinte divisão:

- i) Momento de transição defesa-ataque:
  - 1. Início MJO - de forma aberta;
  - 2. Início MJO - de forma fechada.
- ii) Momento de organização ofensiva:
  - 1. Desenvolvimento no SD e SMD;
  - 2. Desenvolvimentos no SMO e SO;
  - 3. Desenvolvimentos não ativação de qualquer zona de campo.
- iii) Momento de transição ataque-defesa:
  - 1. Final do MJO - com sucesso;
  - 2. Final do MJO - sem sucesso;
  - 3. Momentos fracionantes ofensivos.

De igual modo, para o grupo de ações sem posse de bola, consideramos que se enquadram na fase defensiva, que é delimitada por:

- i) Momento de transição ataque-defesa:
  - 1. Início MJD - de forma fechada;
  - 2. Início MJD - de forma aberta;
- ii) Momento organização defensiva:
  - 3. Desenvolvimento no SD e SMD;
  - 4. Desenvolvimentos no SMO e SO;
  - 5. Desenvolvimentos não ativação de qualquer zona de campo;
- iii) Momento de transição ataque-defesa:
  - 6. Final MJD - sem sucesso;
  - 7. Final MJD - com sucesso;
  - 8. Momentos fracionantes defensivos.

### ***Delimitação conceptual.***

O objetivo é expor uma visão integradora relativamente ao jogo. Com essa finalidade, entendemos a necessidade de delimitar cada um dos conceitos expostos

no modelo. Procedemos à definição dos diferentes conceitos, relativos ao processo ofensivo.

Todas as ações verificadas aquando recuperação da posse de bola (inícios), e ações posteriores (desenvolvimentos e finais) à recuperação da mesma, pertencem a fase de organização ofensiva. Os conjuntos de comportamentos verificados na respetiva fase enquadram-se num método de jogo ofensivo.

O início e o final do MJO relacionam a fase ofensiva com a defensiva, através dos momentos de transição (p.36, 38). O início do MJO, que decorre no instante de transição defesa-ataque, estabelece a fusão entre a fase ofensiva e a fase defensiva.

Na fase ofensiva, o momento de organização ofensivo, atende ao MJO e aos desenvolvimentos que se processam. Estes desenvolvimentos relacionam-se com a zona de campo onde se encontra a bola. As ações que se realizam e produzem o final do MJO são, ao mesmo tempo, elementos de transição ataque-defesa, uma vez que a forma como a equipa termina o processo ofensivo condiciona a forma como inicia o processo defensivo.

Relativamente aos momentos de transição, através da exposição realizada pretendemos pôr em evidência a relação entre o final de uma fase e o início da outra fase e a forma como este momento influencia e condiciona a fase que se segue. Com o referido modelo, justificamos a influência da fase final do processo defensivo (ações sem posse de bola), com o início do processo ofensivo (ações com posse de bola). Enquadramos as ações nos momentos de transição.

De seguida, delimitamos conceptualmente os grupos de ações em estudo.

### ***Momento de transição defesa-ataque:***

Procedemos à criação de dois subgrupos que representam o início do momento de transição defesa-ataque:

***Início MJO - de forma aberta*** - interpretamos como início do PO de forma aberta, a recuperação da posse de bola resultante de interceção ou de desarme. No processo

de agrupar os inícios, atendemos ao facto destes partilharem a possibilidade da equipa desenvolver comportamentos sobre os quais poderá ser diretamente condicionada, posteriormente à recuperação da posse da bola.

**Início MJO - de forma fechada** - entendemos que este subgrupo se compõe de: recuperação da posse de bola através da intervenção do guarda-redes, recuperação da posse de bola por interrupção regulamentar a favor, ou através de golo do adversário. Nestes inícios, encontramos em comum a necessidade de realizar um desenvolvimento em que o adversário está impedido de intervir diretamente sobre a bola.

**Momento de organização ofensiva:**

**Desenvolvimento do MJO** - relativamente ao subgrupo em questão, devido ao extenso leque de diferentes desenvolvimentos possíveis de se verificarem num jogo de futebol, referimos que a sua consulta pode ser realizada, no critério de formato de campo 4 - desenvolvimento do processo ofensivo (DPO) (p.91) supramencionado. Na fase de desenvolvimento do processo ofensivo, acreditamos na influência que o instante inicial de recuperação da posse da bola tem sobre este momento. Assim, entendemos que a fase de organização ofensiva é condicionada, à nascença, pela forma de recuperação da posse da bola (de forma aberta ou forma fechada), ou seja, pelo momento de transição. As ações desenvolvidas subsequentemente condicionam e definem, em grande parte, o MJO. A importância deste subgrupo está na sua capacidade de, através dos seus desenvolvimentos, delimitar e enquadrar o MJO.

**Momento de transição ataque-defesa:**

**Final do MJO** - procedemos à criação de dois grupos, com o objetivo de criar uma barreira mensurável entre os finais com sucesso (finais onde a equipa consegue terminar o PO, ou continua em posse de bola) e sem sucesso (finais onde a equipa não termina o PO de forma eficaz).

**Final do MJO - com sucesso** - para o grupo em questão, encontramos os seguintes finais: remates com obtenção de golo, remate fora, livre direto, pontapé de

canto, grande penalidade, remate defendido pelo guarda-redes, remate dentro e remate contra o adversário. Segundo Carling, Williams, e Reilly (2005), procuramos deste modo que os dados retirados da análise da equipa, produzam um padrão que apresente as características de sucesso ofensivo referidas (Low, Taylor, S. & Williams, 2004).

**Final do PO sem sucesso** - agrupamos um conjunto de finais que não permitem a ocorrência de situações favoráveis e adequadas ao PO. As ações são: passe para dentro da área adversária, recuperação da posse de bola pelo adversário, lançamento para fora, infrações às leis de jogo.

**Momentos fracionantes** - para o caso em estudo consideramos, momentos que conduzam ao início do PO.

Para o ponto - Fase inicial IPOFF:

- i) Recuperação da posse de bola por interrupção regulamentar a favor ou golo do adversário.

No ponto ações de Final PO:

- i) Lançamento para fora, infrações as leis de jogo.

No presente estudo procederemos à interpretação do jogo atendendo à proposta idealizada. Interpretação, atendendo ao estudo da fase ofensiva. Passamos a expor o desenho dos conteúdos que pretendemos estudar (figura19).

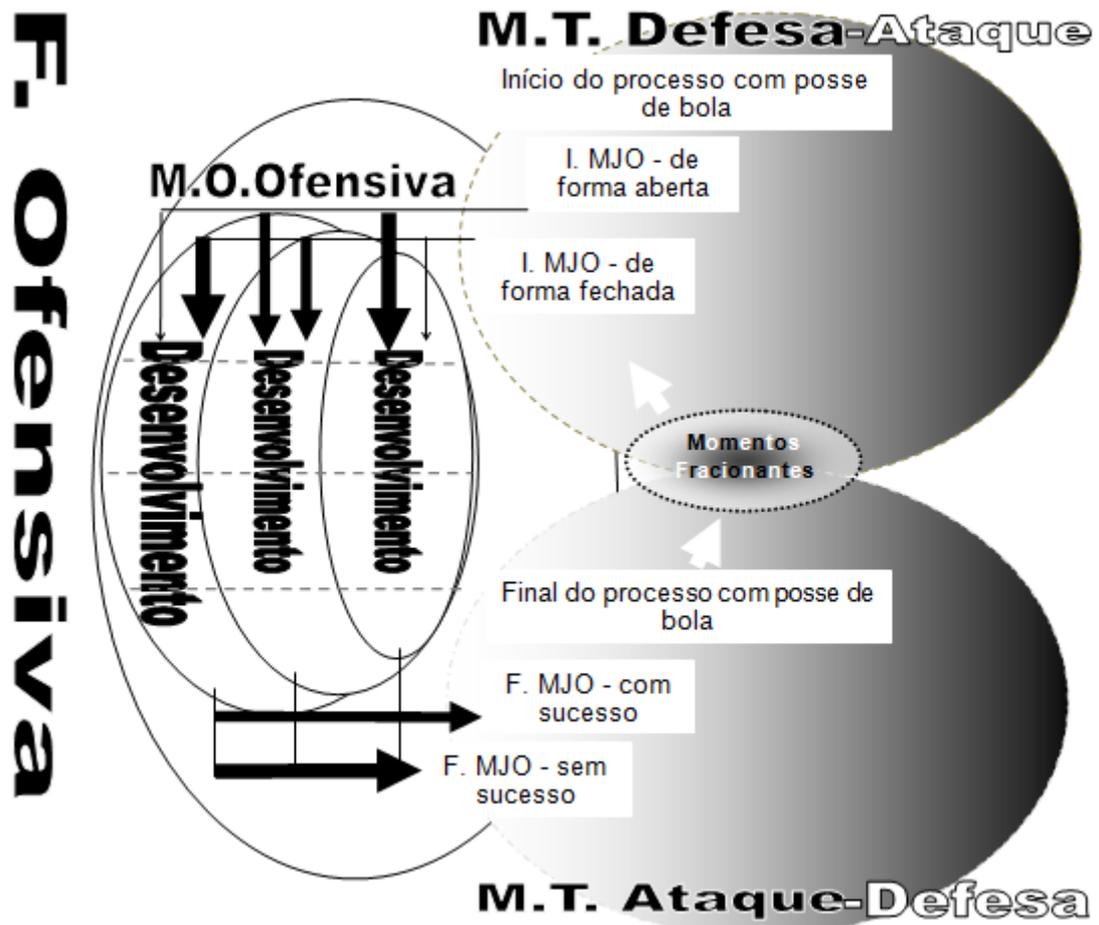


Figura 19 - Proposta: modelo conceitual de organização da dinâmica do jogo ofensivo em futebol.

**Capitulo III - Estudo comparativo dos padrões de jogo ofensivo das  
equipas do Inter de Milão e do Real Madrid**

---



### 3.1 - Metodologia

Para a realização do trabalho que se segue, procedemos a utilização de duas técnicas de tratamento de dados e posterior análise de resultados. Descrevemos os elementos em comum, utilizados e que servem ambas as técnicas de análise, *T-patterns* e análise sequencial. Numa segunda fase e separadamente, explicar-se-ão os procedimentos específicos de cada uma das técnicas de análise apresentadas e serão discutidos os principais resultados e conclusões.

#### 3.1.1 - Desenho do estudo

Caracterizamos como imperioso a idealização do desenho observacional, como meio que serve de mapa orientador, assegurando a confirmação relativa a dados necessários a obter, método de organização e análise. O desenho de um estudo indica a estrutura conceptual do estudo em função dos objetivos, e constitui o esquema ou esqueleto orientador de todo o processo a seguir (Anguera, Blanco-Villaseñor, & Losada-López, 2001). Também Anguera (1992) refere que o desenho de um estudo deve ser entendido como uma estratégia que o permite desenvolver, estruturando-o de acordo com os objetivos a que se propõe.

Está associada à primeira fase do processo inerente à metodologia observacional, que corresponde à correta delimitação da(s) conduta(s) e da situação de observação, pelo que parece ser indispensável atender à realidade do problema de uma forma exhaustiva e precisa quanto:

- i) À atividade a desenvolver;
- ii) Ao período de tempo a considerar;
- iii) Ao(s) indivíduo(s) sobre o(s) qual(ais) recairá a observação;
- iv) Ao contexto situacional da realidade a observar.

Perante estas quatro pré-condições entende-se que a decisão de o desenho do estudo ser prévio, leva a que toda a operação metodológica relativa a como recolher, organizar e analisar os dados, esteja estruturada de acordo com os objetivos a que o estudo se propõe (Anguera et al., 2001).

Para Anguera (2003), é o entendimento do desenho em metodologia observacional como estratégia integral do processo. Em consequência, trata-se de uma série de pautas relativas à organização empírica do estudo que se materializam numa sequência de decisões acerca da forma como recolher, organizar e analisar os dados, sempre subordinadas a esta fixação dos objetivos específicos do estudo.

Perante a revisão bibliográfica realizada (Barreira, 2006, Glave, 2007, Lopes 2007, Ramos, 2009), e apesar de serem descritas outras possibilidades, evidenciam-se três critérios. Assim, os três critérios que permitem delimitar os desenhos observacionais são (Anguera, 1995, 1999, 2005; Anguera, Blanco-Villaseñor & Losada-López, 2001; Blanco-Villaseñor, Losada-López & Anguera, 2003):

Relativamente à dimensão - sujeitos à sua determinação, dependem do número de unidades observadas; como tal, verificam-se dois grupos:

- i) Idiográfico: reporta-nos para a unidade de observação, entendida como o estudo de um sujeito. Poderemos incluir neste conceito o estudo de grupo mas como um só tipo de elemento observado.
- ii) Nomotético: *verificamos o estudo de mais do que um elemento de observação, estudo plural, grupos.*

No que concerne à dimensão temporal - define o contexto de tempo de estudo; assim, entende-se:

- i) Pontual: trata-se uma sessão de observação, registo em um determinado momento do tempo, uma sessão de observação.
- ii) Seguimento/Sequencial: *a observação prolonga-se no tempo, medida registada de forma continuada no tempo.*

Dimensão *condutural* - atende ao número de condutas em estudo:

- i) Unidimensional/Sequências homogêneas, o estudo foca-se num tipo de resposta, análise de um tipo de conduta.
- ii) Multidimensional/Sequências heterogêneas, *estudo que procura diferentes níveis de resposta, diferentes condutas, devidamente categorizadas.*

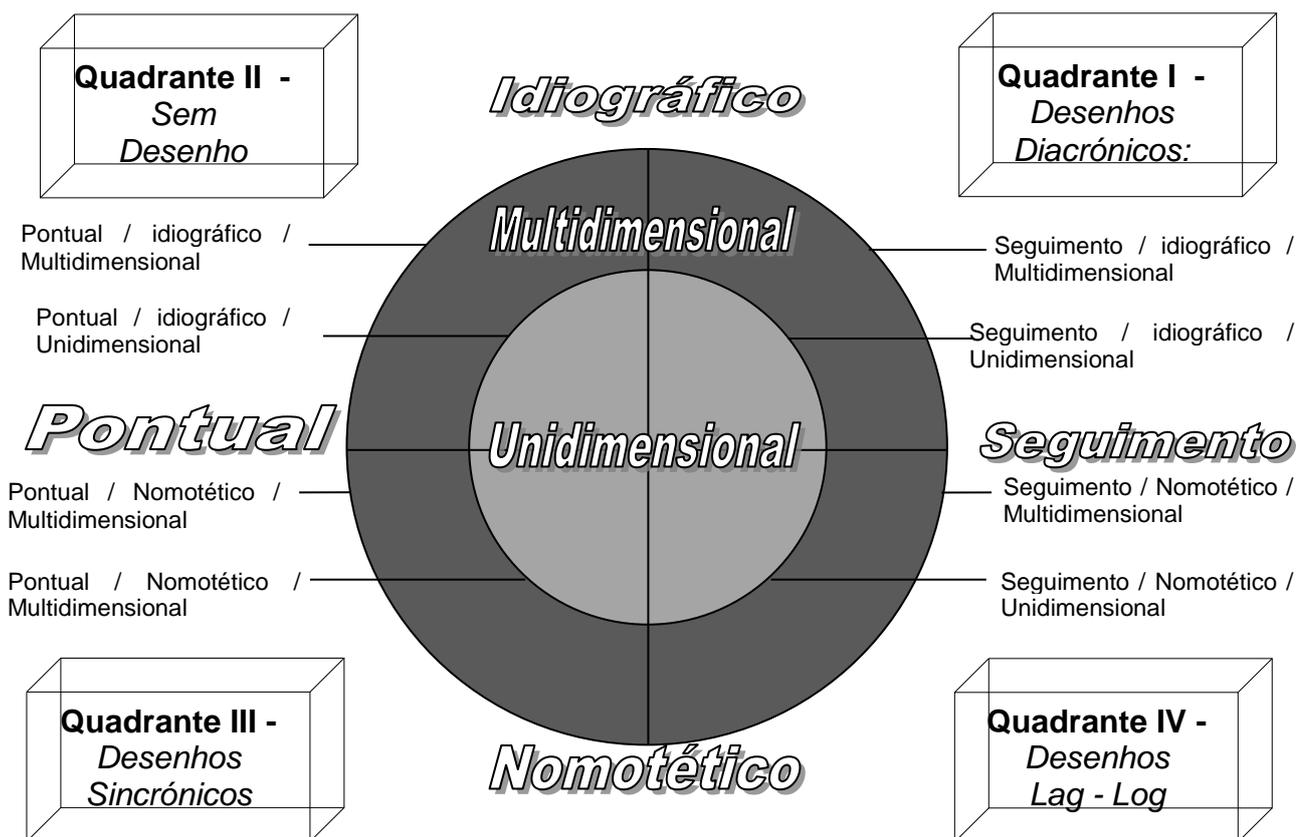


Figura 20 - Desenhos observacionais em quadrantes definidos (adaptado de Anguera, 2003b).

A totalidade dos desenhos observacionais e suas ramificações, segundo Anguera (2003b), encontram-se colocadas (figura 20), no local adequado, de acordo com as três dimensões referidas. Assim, o seu cruzamento produz o desenho observacional de acordo com o estudo a realizar.

Procedendo ao enquadramento do estudo por nós realizado, o seu desenho corresponde ao quarto quadrante. Assim descreve-se o estudo como:

- i) Seguimento, uma vez que analisamos vários jogos ao longo de uma época;
- ii) Nomotético, atendendo ao facto que analisamos duas equipas;
- iii) Multidimensional, verificando-se várias possibilidades de resposta.

### **3.1.2 - Argumento conceptual que origina a metodologia associada a investigação**

A evolução do jogo e a evolução sobre o conhecimento do jogo promovem a chegada de novos paradigmas. Esta temática, para nós, deriva do somatório de vários pontos. Enaltecendo a dúvida sobre o verdadeiro conhecimento do jogo, estaremos presos a limitações “às *cegueiras do conhecimento*”? Pensamos que as vicissitudes de um estudo de cariz científico, se adequam à exposição do entendimento sobre o jogo, de que saiu a dúvida que originou o presente estudo. Nos estudos previamente realizados a perceção sobre o processo ofensivo, delimita o seu verdadeiro ser. Para nós, esta limitação é oriunda de dois pontos em particular:

- i) Delimitação do problema, com o intuito de o tornar científico (especificidade, objetividade, identificar, dissociar);
- ii) Ambiguidade do objeto de estudo (o jogo de futebol e suas múltiplas variáveis).

### **3.1.3 - Recolha e otimização dos dados**

Neste ponto pretendemos expor os procedimentos realizados no nosso estudo, tendo em vista a otimizar os processos de recolha e validação dos dados.

#### **3.1.3.1 - Instrumento de observação**

A base da decisão de adotar um instrumento *ad hoc* já utilizado, centrou-se na extensa e pormenorizada análise que facilitasse a ida ao encontro dos objetivos que pretendíamos evidenciar, permitindo preencher a dúvida, assegurando um grau de concordância entre o instrumento utilizado e o problema em estudo.

Depois de, concretamente, ser definida a forma de abordar o problema, bem como o processo de análise, foi tomada a decisão de adotar aquele instrumento.

Sendo um instrumento extremamente completo, ávido de conhecimento prévio, permitiu-nos o reconhecimento das suas potencialidades e fiabilidade. Partimos com a crença de que o instrumento avalia o que verdadeiramente queremos avaliar.

Assim, recorrendo ao instrumento validado por Sarmiento, Anguera, Campaniço, e Leitão (2010), satisfazemos os aspetos metodológicos exigidos pelo problema e pelos objetivos propostos.

Procedemos ao trabalho de pesquisa com referência em trabalhos anteriormente desenvolvidos na mesma área metodológica, verificamos que o instrumento utilizado satisfazia de forma exemplar as exigências da investigação, graças à sua aplicabilidade ao caso em estudo, constituindo-se como elemento específico da presente investigação.

O instrumento segue as guias de utilização comumente utilizadas.

### **3.1.3.2 - Caracterização do instrumento, macro-categorias e variáveis observáveis do instrumento de observação**

O instrumento de observação por nós utilizado, é formado por dez critérios. Verificou-se a criação de um sistema de categorias exaustivo e mutuamente exclusivo (E/ME).

Critério 1 - Caracterização do jogo (...)

Critério 2 - Método de Jogo Ofensivo (E/ME) (...)

Critério 3 - Recuperação da posse de bola: Início do Processo Ofensivo (...)

Critério 4 - Desenvolvimento do Processo Ofensivo (...)

Critério 5 - Final do Processo Ofensivo / Sequência Ofensiva Finalizada (...)

Critério 6 - Direção e sentido do passe (...)

Critério 7 - Altura do passe (...)

Critério 8 - Ritmo de jogo (...)

Critério 9 - Caracterização espacial (E/ME)

Critério 10 - Centro do Jogo (E/ME)

Os critérios ordenados com os números dois, nove e dez, supramencionados, foram elaborados através de um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excludente. Por sua vez os critérios um, três, quatro, cinco, seis, sete e oito possuem caráter aberto. O objetivo foi a construção de um instrumento de observação que permitisse o registo de todos os comportamentos conhecidos e discriminados na literatura, permitindo que a cada um deles apenas correspondesse uma só categoria.

Sendo um instrumento que delimita o problema em estudo, uma vez que define o que observamos, pensamos que seria pertinente a sua utilização. De seguida passaremos a discriminar os dez critérios, definidos por Sarmiento (2012).

Tabela 2 - Critério de formato de campo 1 - caracterização do jogo.

<b>Critério de formato de campo 1 – Caracterização do jogo</b>		
<b>Definição Conceptual:</b> Neste critério, irá ser realizada a contextualização do jogo, referindo a Liga Europeia a que diz respeito e descrevendo o local da prova, a parte do jogo, o resultado momentâneo e a relação numérica entre as equipas.		
<b>Cultura Específica de Jogo:</b> subcritério relacionado com a cultura específica de jogo das equipas que irão ser alvo de análise.		
Catálogo	Código	Descrição
Liga Espanhola	Le	Equipa que compete na I Liga espanhola, tendo sido vencedora da referida Liga na época 2007/2008 e 2008/2009.
Liga Italiana	LIt	Equipa que compete na I Liga Italiana, tendo sido vencedora da referida Liga na época 2007/2008 e 2008/2009.
<b>Parte:</b> subcritério relacionado com o tempo de jogo decorrido, conforme estabelecido na lei 7 (FIFA, 2008). Propomos 2 categorias possíveis para este subcritério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).		
Catálogo	Código	Descrição
1ª Parte	1p	Tempo de jogo que decorre desde o apito do árbitro para o início da primeira parte, até ao apito do mesmo para o final desta parte, de acordo com as leis do jogo.
2ª Parte	2p	Tempo de jogo que decorre desde o apito do árbitro para o início da segunda parte, até ao apito do mesmo para o final desta parte, de acordo com as leis do jogo.
<b>Local da Prova:</b> subcritério relacionado com o local onde é disputado o jogo. Propomos duas categorias. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).		
Catálogo	Código	Descrição
Casa	C	O jogo é realizado no estádio da própria equipa.
Fora	F	O jogo é realizado no estádio da equipa adversária.
<b>Resultado Momentâneo:</b> subcritério relacionado com o número de golos marcados, de acordo com a lei 10 (FIFA, 2008), pela equipa observada e pela equipa adversária na situação momentânea do jogo. Propomos 5 categorias possíveis para este subcritério. Este é um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).		
Catálogo	Código	Descrição
Ganha por mais de 1 golo	G2	Equipa observada possui, no mínimo, mais dois golos marcados que o adversário, de acordo com as leis do jogo.
Ganha por 1 golo	G1	Equipa observada possui, mais um golo marcado que o adversário, de acordo com as leis do jogo.
Empate	GO	Equipa observada possui o mesmo número de golos marcados que o adversário, de acordo com as leis do jogo.
Perde por 1 golo	P1	Equipa observada possui menos um golo marcado que o adversário, de acordo com as leis do jogo.
Perde por mais de 1 golo	P2	Equipa observada possui, no mínimo, menos dois golos marcados que o adversário, de acordo com as leis do jogo.
<b>Relação numérica:</b> subcritério relacionado com o número de jogadores em campo da equipa observada e da equipa adversária na situação momentânea Observada, de acordo com a lei 3 (FIFA, 2008). Propomos 3 categorias possíveis para este subcritério. Este é um sistema de categorias exaustivo mutuamente excluyente (E/ME).		
Catálogo	Código	Descrição
Superioridade numérica	SN	Equipa observada possui vantagem numérica em campo, pela expulsão ou lesão de um ou mais jogadores adversários, de acordo com as leis do jogo.
Igualdade numérica	IN	Equipa observada está em igualdade numérica em campo, de acordo com as leis do jogo.
Inferioridade numérica	Ifn	Equipa observada está em desvantagem numérica em campo, pela expulsão ou lesão de um ou mais jogadores, de acordo com as leis do jogo.

Tabela 3 - Critério de formato de campo 2 - método de jogo ofensivo.

<b>Critério de formato de campo 2 – Método de Jogo Ofensivo</b>			
<b>Definição Conceptual: Definição conceptual:</b> Os métodos de jogo ofensivo (MJO) confinam a forma geral de organização das ações dos jogadores no ataque, estabelecendo um conjunto de princípios (subjacentes ao modelo de jogo) que visam a racionalização do processo ofensivo, desde a recuperação de bola até à progressão/finalização e/ou à manutenção da posse de bola (Teodorescu, 1984; Claudino, 1993; Castelo, 1994; Luhtanen, 1993 & Garganta, 1997). Segundo Castelo (1994) e Garganta (1997, 2009) existem três MJO fundamentais: Contra-Ataque; Ataque Rápido e Ataque Posicional. Para caracterizar esta variável, foram utilizadas as seguintes referências: tipo de passe utilizado (direção e alcance); número de passes utilizados; tempo de realização do ataque ou tempo reativo; e número de jogadores que contactam com a bola.			
Métodos	Ataque de Curta Duração		Ataque de Longa Duração
	Contra-Ataque (CA)	Ataque Rápido (AR)	Ataque Posicional (AP)
<b>Tipo de passe</b>	Utilizam-se sobretudo passes longos em profundidade. A circulação da bola realiza-se mais em profundidade que em largura.	Circulação da bola acontece em largura e profundidade com passes curtos e rápidos.	Circulação da bola acontece mais em largura do que em profundidade compasses curtos.
<b>Número de passes</b>	Número reduzido de passes (igual ou inferior a 5).	Número reduzido de passes (máximo 7).	Elevado número de passes (superior a 7).
<b>Tempo de realização do ataque</b>	Rápida transição da zona de conquista da bola para a zona de finalização. Tempo reduzido de realização de ataque (inferior a 12 segundos).	Tempo de realização de ataque não ultrapassa os 18 segundos.	Tempo de realização de ataque elevado (superior a 18 segundos).
<b>Número de jogadores que contactam a bola</b>	Número reduzido de jogadores que intervêm diretamente sobre a bola (igual ou inferior a 4).	Intervenção máxima de 6 jogadores sobre a bola.	Intervêm normalmente mais de 6 jogadores sobre a bola.

Tabela 4 - Critério de formato de campo 3 - recuperação da posse de bola: início do processo ofensivo.

<b>Critério de formato de campo 3 – Recuperação da posse de bola: início do Processo Ofensivo (IPO)</b>		
<p><b>Definição Conceptual:</b> Consideramos que se inicia uma posse da bola sempre que a equipa até então não possuidora da bola, a consegue recuperar passando a estar na posse da mesma.</p> <p>Uma equipa encontra-se na posse de bola quando qualquer um dos seus jogadores respeita pelo menos uma das seguintes situações:</p> <p>1 – Realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola;</p> <p>2 – Executa um passe positivo (permite a manutenção da posse de bola);</p> <p>3 – Realiza um remate (finalização) (Garganta, 1997).</p> <p>Propomos 5 categorias possíveis para este subcritério.</p>		
<b>Catálogo</b>	<b>Código</b>	<b>Descrição</b>
<b>Recuperação da posse de bola por interceção</b>	<b>IPi</b>	O PO inicia-se através da interceção de um passe ou remate do adversário, sem que exista interrupção do jogo. É também interceção quando o adversário efetua um passe errado para o espaço vazio.
<b>Recuperação da posse de bola por desarme</b>	<b>IPd</b>	O PO inicia-se através de desarme, intervindo sobre a bola, a uma situação de luta direta com um atacante adversário, que a procura conservar, sem que exista interrupção do jogo.
<b>Recuperação da posse de bola por ação do guarda-redes</b>	<b>IPgr</b>	O PO inicia-se através da conquista da posse de bola por ação do guarda-redes (p.e., agarrar a bola após cruzamento ou remate, etc.).
<b>Recuperação da posse de bola por interrupção regulamentar a favor</b>	<b>IPera</b>	O PO inicia-se após uma interrupção regulamentar do jogo favorável, isto é, todas as bolas recuperadas através de faltas, lançamentos de linha lateral, pontapés de baliza e fora de jogo.
<b>Recuperação da posse de bola por golo do adversário</b>	<b>IPga</b>	Considera-se golo do adversário, todas as situações em que a equipa sofre golo, reiniciando o jogo através de pontapé de saída.
...	...	...

Tabela 5 - Critério de formato de campo 4 - desenvolvimento do processo ofensivo.

<b>Critério de formato de campo 4 – Desenvolvimento do Processo Ofensivo (DPO)</b>		
<b>Definição Conceptual:</b> São todas as intervenções motoras que realiza um jogador e colegas da mesma equipa, para manter de forma controlada, em termos tático-técnicos, a posse de bola, e estar em disposição de dar continuidade ao processo ofensivo. Propomos 11 categorias possíveis para este subcritério.		
<b>Catálogo</b>	<b>Código</b>	<b>Descrição</b>
<b>Desenvolvimento por passe curto/médio</b>	<b>Dpc</b>	Sempre que o portador da bola realiza um passe curto (passe dentro da mesma zona topográfica ou numa das zonas contíguas) para um dos companheiros com o intuito de dar continuidade ao PO.
<b>Desenvolvimento por passe longo</b>	<b>Dpl</b>	Sempre que o portador da bola realiza um passe longo (passe que cruza duas zonas contíguas e é jogada numa terceira zona) para um dos companheiros com o intuito de dar continuidade ao PO.
<b>Desenvolvimento por condução</b>	<b>Dcd</b>	O portador da bola realiza um número consecutivo de contactos, igual ou superior a três, fazendo-a progredir pelo terreno de jogo. É indicado a zona ou sub-espço onde ocorre.
<b>Desenvolvimento por receção/controle</b>	<b>Drc</b>	Ação em que um jogador da equipa em PO recebe e controla a bola enviada por um colega, mantendo a continuidade do PO.
<b>Desenvolvimento por drible (1x1)</b>	<b>Ddr</b>	O portador da bola procura ultrapassar o(s) seu(s) adversário(s) direto(s), manter a posse de bola ou ganhar posição ou espaço sobre o adversário direto para efetuar outra ação motora.
<b>Desenvolvimento por duelo</b>	<b>Ddu</b>	Ação em que um jogador da equipa em posse de bola disputa a bola com um adversário (p.e., uma bola em trajetória aérea não controlada por nenhum dos jogadores), tentando manter a continuidade do PO.
<b>Desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva</b>	<b>DPgr</b>	Intervenção ocasional do guarda-redes da equipa em PO
<b>Desenvolvimento por remate</b>	<b>Dre</b>	Ação em que o jogador da equipa em PO remata à baliza, não resultando em golo mas também não perdendo a posse de bola, ou seja, após o remate existe continuidade do PO
<b>Desenvolvimento por cruzamento</b>	<b>Dcz</b>	O jogador em penetração, situado num dos corredores laterais e no último terço ofensivo, envia a bola para o corredor central, seja em trajetória aérea ou junto ao solo.
<b>Desenvolvimento com intervenção do adversário sem êxito</b>	<b>Dia</b>	Um adversário intervém sobre a bola interrompendo ocasionalmente o PO, porém, a sua ação não interrompe a continuidade da manutenção da posse de bola. São ações do adversário sobre a bola, não consideradas como posses de bola.
<b>Desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária</b>	<b>Dgra</b>	Intervenção ocasional do guarda-redes da equipa adversária.
...	...	...

Tabela 6 - Critério de formato de campo 5 - final do processo ofensivo/sequência ofensiva finalizada.

<b>Critério de formato de campo 5 – Final do Processo Ofensivo (DPO) / Sequência Ofensiva Finalizada (SOF)</b>		
<p><b>Definição Conceptual:</b> Entende-se por sequência ofensiva finalizada (SOF) uma ação de ataque, constituída por uma ou várias ações individuais unidas e encadeadas de acordo com uma lógica organizacional própria, desenvolvida pela equipa em posse da bola. Consideramos que uma equipa finaliza uma SOF quando concretiza uma das situações do presente catálogo, apresente um final com eficácia ou não.</p> <p>Propomos 12 categorias possíveis para este subcritério.</p>		
<b>Catálogo</b>	<b>Código</b>	<b>Descrição</b>
<b>Final do PO com eficácia</b>	<b>Remate com obtenção de golo</b>	<b>Fgl</b> O PO finaliza com a obtenção de um golo a favor, devidamente validado pelo árbitro.
	<b>Remate dentro</b>	<b>Frd</b> O PO finaliza com remate efetuado por um jogador da equipa em PO que atinge o alvo (baliza adversária, incluindo os postes e a barra), sem que resulte em golo.
	<b>Remate defendido pelo GR</b>	<b>Fgr</b> O PO finaliza com remate defendido pelo guarda-redes ou defesa quando impede que a bola entre na baliza numa situação iminente de golo.
	<b>Remate fora</b>	<b>Ffr</b> O PO finaliza com remate que sai pela linha de baliza e/ou fora do terreno de jogo sem atingir o alvo (baliza adversária).
	<b>Remate contra adversário</b>	<b>Fca</b> O PO finaliza com remate contra o adversário, é intercetado por um adversário no sector ofensivo dando origem ao final da posse de bola.
	<b>Livre direto</b>	<b>Fld</b> O PO finaliza devido a uma infração às leis do jogo cometida pela equipa adversária que origina livre direto no sector ofensivo.
	<b>Pontapé de canto</b>	<b>Fpc</b> O PO finaliza dando origem a um pontapé de canto.
	<b>Grande penalidade</b>	<b>Fgp</b> O PO finaliza devido a uma infração às leis do jogo cometida pela equipa adversária que origina grande penalidade.
	<b>Passe para dentro da grande área adversária</b>	<b>Fpga</b> O PO finaliza quando a bola atinge a grande área adversária por passe de forma intencional e organizada.
	...	...
<b>Final do PO sem eficácia</b>	<b>Recuperação da posse de bola pelo adversário</b>	<b>Fbad</b> O PO finaliza pela recuperação da posse de bola pela equipa adversária através de um desarme, interceção, duelo, etc., no sector ofensivo sem atingir a grande área.
	<b>Lançamento para fora</b>	<b>Ff</b> O PO finaliza devido a um lançamento para fora do terreno de jogo por um dos atacantes no sector ofensivo, dando origem à perda da posse de bola (excluindo a ação de remate que sai pela linha de fundo e/ou para fora do terreno de jogo sem atingir a baliza adversária), ou por um jogador adversário, no sector ofensivo sem atingir a grande área.
	<b>Infração às leis de jogo</b>	<b>Fi</b> O PO finaliza devido a uma infração às leis do jogo cometida pela equipa atacante no sector ofensivo.
	...	...

Tabela 7 - Critério de formato de campo 6 - direção e sentido do passe.

<b>Critério de formato de campo 6</b>		
<b>Direção e sentido do passe (TP)</b>		
<b>Definição Conceptual:</b> Representa o sentido da bola durante a sua deslocação entre dois elementos da mesma equipa, com o objetivo de dar sequência ao jogo, de modo a permitir a manutenção da posse de bola ou finalização.		
Propomos 3 categorias possíveis para a orientação das ações técnicas -Direção/Sentido.		
<b>Catálogo</b>	<b>Código</b>	<b>Descrição</b>
<b>Passe para a frente</b>	<b>PPf</b>	Sempre que o portador da bola realiza um passe no sentido da baliza adversária.
<b>Passe para trás</b>	<b>PPt</b>	Sempre que o portador da bola realiza um passe no sentido da baliza defendida.
<b>Passe para o lado</b>	<b>PPl</b>	Sempre que o portador da bola realiza um passe lateralmente ao eixo de ataque.
...	...	...

Tabela 8 - Critério de formato de campo 7 - altura do passe.

<b>Critério de formato de campo 7</b>		
<b>Altura do passe (P)</b>		
<b>Definição Conceptual:</b> Representa a altura a que a bola é enviada entre dois elementos da mesma equipa, com o objetivo de dar sequência ao jogo, de modo a permitir a manutenção da posse de bola ou finalização. Propomos 3 categorias possíveis para a orientação das ações técnicas – Altura.		
<b>Catálogo</b>	<b>Código</b>	<b>Descrição</b>
<b>Passe raso</b>	<b>Pr</b>	Sempre que a bola enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória, não ultrapassa o nível dos joelhos dos jogadores.
<b>Passe meia altura</b>	<b>Pma</b>	Sempre que a bola enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória ultrapassa o nível dos joelhos dos jogadores, mas não a sua altura.
<b>Passe alto</b>	<b>Pa</b>	Sempre que a bola enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória, ultrapassa a altura dos jogadores.
<b>...Passe lateral para a frente</b>	<b>Plf</b>	...
<b>Passe lateral para trás</b>	<b>Plt</b>	

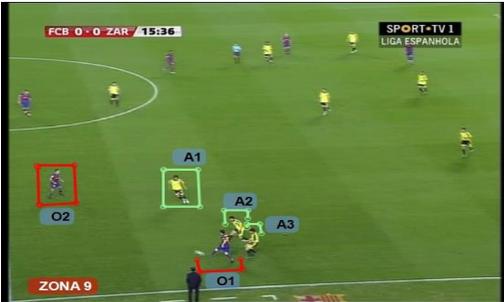
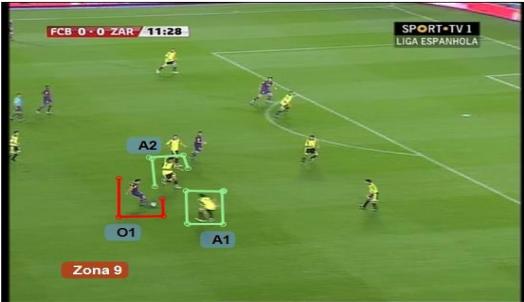
Tabela 9 - Critério de formato de campo 8 - ritmo de jogo.

<b>Critério de formato de campo 8</b>		
<b>Ritmo de jogo (RJ)</b>		
<b>Definição Conceptual:</b> Tarefas realizadas com bola, registrando-se o ritmo de execução relativamente às execuções desencadeadas por cada jogador que contactou com a bola no PO. Propomos 2 categorias possíveis para a orientação das ações técnicas para o ritmo de jogo.		
<b>Catálogo</b>	<b>Código</b>	<b>Descrição</b>
<b>Ritmo rápido</b>	<b>RJr</b>	Sempre que o portador da bola, através da sua intervenção, originou ou manteve um ritmo de jogo rápido, desencadeando ações rápidas/intensas, cíclicas ou acíclicas: remate, passe longo, condução da bola com corrida rápida ou <i>sprint</i> , passe rápido, controlo da bola em velocidade, drible em velocidade, tacle ofensivo.
<b>Ritmo lento/médio</b>	<b>RJl</b>	Sempre que o portador da bola através da sua intervenção originou ou manteve um ritmo de jogo lento, desencadeando ações lentas e pouco intensas, cíclicas ou acíclicas: condução de bola a trote, controlo de bola parado, em marcha ou em corrida lenta, passe lento.
...	...	...

Tabela 10 - Critério de formato de campo 9 - caracterização espacial.

<b>Critério de formato de campo 9</b> <b>Caracterização espacial</b>		
<p><b>Definição Conceptual:</b> Com vista ao registo espacial das condutas comportamentais do(s) jogador(es) em cada critério definido, foi seguida a divisão de Garganta (1997) em doze zonas de igual dimensão, a que se atribui a designação de <b>Campograma</b>. A cada zona corresponde uma categoria diferente, ou seja, um campo de jogo é constituído por doze unidades categoriais que formam um sistema de categorias exaustivo e mutuamente excluyente (E/ME).</p>		
	<p><b>Figura 1 – Campograma da espacialização do terreno de jogo em doze zonas/categorias</b> – Formado a partir da justaposição de 4 sectores transversais SD (sector defensivo), SMD (sector médio defensivo), SMO (sector médio ofensivo), SO (sector ofensivo) e 3 corredores longitudinais CD (corredor direito), CC (corredor central) e CE (corredor esquerdo).</p>	
Catálogo	Código	Descrição
Zona Um	Z1	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 1, de acordo com o campograma acima.
Zona Dois	Z2	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 2, de acordo com o campograma acima.
Zona Três	Z3	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 3, de acordo com o campograma acima.
Zona Quatro	Z4	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 4, de acordo com o campograma acima.
Zona Cinco	Z5	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 5, de acordo com o campograma acima.
Zona Seis	Z6	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 6, de acordo com o campograma acima.
Zona Sete	Z7	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 7, de acordo com o campograma acima.
Zona Oito	Z8	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 8, de acordo com o campograma acima.
Zona Nove	Z9	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 9, de acordo com o campograma acima.
Zona Dez	Z10	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 10, de acordo com o campograma acima.
Zona Onze	Z11	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 11, de acordo com o campograma acima.
Zona Doze	Z12	As condutas do(s) jogador(es) da equipa ocorrem na zona 12, de acordo com o campograma acima.

Tabela 11 - Critério de formato de campo 10 - centro do jogo.

<b>Critério de formato de campo 10</b> <b>Centro do Jogo (CJ)</b>		
<p><b>Definição Conceptual:</b> Define-se Centro do Jogo como a zona onde a bola se movimenta num determinado instante (Castelo, 1996), isto é, através do contexto de cooperação e de oposição dos jogadores influentes no jogo* na zona do campograma onde se encontra o portador da bola. Tendo por base o número, a zona, e a possível participação dos jogadores da equipa em processo ofensivo, e o número, a zona, e a possível participação dos jogadores adversários na zona do campograma em que se encontra o portador da bola (Barreira, 2006), distinguem-se 2 categorias da EObs no processo ofensivo: (1) Sem pressão; (2) Pressão;</p> <p>O conceito de Pressão encontra-se diretamente relacionado com fatores tático-estratégicos inerentes ao contexto da cooperação e oposição dos subsistemas ou níveis de organização “equipa”; “confronto parcial” e “confronto individual”, que transformam a cada momento o fluxo dos acontecimentos do jogo (Gréhaigne, 2001), sendo fundamental compreender qual a influência do contexto de interação no CJ no fluxo <i>condutural</i> do jogo. Propomos duas categorias/seis subcategorias para a situação momentânea do centro do jogo.</p>		
Catálogo	Código	Descrição
<b>Pressão (P)</b>	<b>Inferioridade relativa</b>	<p style="text-align: center;"><b>Pir</b></p> <p>No centro do jogo, a EObs encontra-se numa relação numérica de inferioridade com a equipa adversária. Esta inferioridade corresponde à EObs ter no <i>Centro do Jogo</i> menos um ou dois jogadores que a equipa adversária. Por exemplo: Situação 1x2; 2x3; 3x4; 3x5</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Situação de 2x3 na zona 9 do campo.</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Situação de 1x2 na zona 9 do campo.</b></p> </div> </div>
	<b>Inferioridade absoluta</b>	<p style="text-align: center;"><b>Pia</b></p> <p>No Centro do Jogo, a EObs encontra-se numa relação numérica de inferioridade com a equipa adversária. Esta inferioridade corresponde à EObs ter no <i>Centro do Jogo</i> menos três ou mais jogadores que a equipa adversária.</p> <p>Por exemplo: Situação 1x4; 2x5; 2x6; 3x6</p>

	<p><b>Igualdade Pressionada</b></p>	<p><b>Pip</b></p>	<p>No CJ: SD e SMD, ou SMO (quando o jogador portador da bola se encontra de costas para a baliza adversária, com um adversário em contenção e sem linhas de passe para zonas de maior <i>ofensividade</i> – a EObs se encontra numa relação numérica de igualdade com a equipa adversária.</p> <p>Por exemplo: Situação 1x1; 2x2; 3x3 nas zonas 1/2/3/4/5/6/7/8/9</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="752 421 1240 713"> </div> <div data-bbox="1435 416 1921 713"> </div> </div> <p><b>1x1 na Zona 9 do campo (Sector médio Ofensivo).</b>      <b>2x2 na Zona 8 do campo (sector médio ofensivo).</b></p>
<p><b>Sem Pressão (SP)</b></p>	<p><b>Igualdade não pressionada</b></p>	<p><b>SPin</b></p>	<p>No CJ: SMO (quando o jogador portador da bola se encontra de costas para a baliza adversária com linhas de passe de maior <i>ofensividade</i> ou se encontra de frente para a baliza adversária), ou no SO, a EObs encontra-se numa relação numérica de igualdade com a equipa adversária.</p> <p>Por exemplo: Situação 1x1; 2x2; 3x3 nas zonas 7/8/9/10/11 ou 12</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="752 951 1240 1243"> </div> <div data-bbox="1509 951 2007 1243"> </div> </div> <p><b>Situação de 1x1 na Zona 12 do campo (sector ofensivo).</b>      <b>Situação de 2x2 na Zona 10 do campo (sector ofensivo).</b></p>

<p><b>Superioridade relativa</b></p>	<p><b>SPsr</b></p>	<p>No centro do Jogo, a EObs encontra-se numa relação numérica de superioridade com a equipa adversária. Esta superioridade corresponde à EObs ter no Centro do Jogo mais um ou dois jogadores que a equipa adversária.                  Por Exemplo: Situação 2x1; 2x0; 3x2; 3x1</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="752 325 1223 632"> </div> <div data-bbox="1274 325 1778 632"> </div> </div> <p><b>Situação de 2x0 na Zona 4 do campo.</b>      <b>Situação de 2x1 na Zona 6 do Campo.</b></p>
<p><b>Superioridade absoluta</b></p>	<p><b>SPsa</b></p>	<p>No centro do Jogo, a EObs encontra-se numa relação numérica de superioridade com a equipa adversária. Esta superioridade corresponde à EObs ter no Centro do Jogo três ou mais jogadores que a equipa adversária.                  Por exemplo: Situação 4x1; 5x2; 5x1.</p> <div data-bbox="741 791 1238 1145"> </div> <p><b>Situação de 6x3 na zona 6.</b></p>
<p>...</p>	<p>...</p>	<p>...</p>

Os dez critérios, foram trabalhados de forma a simplificar e potencializar a sua utilização. Sarmiento et al. (2012), produziram uma macro com utilização no *Microsoft Excel* (ver, figura 21), onde foram registadas todas as seqüências de condutas contempladas no instrumento de observação.

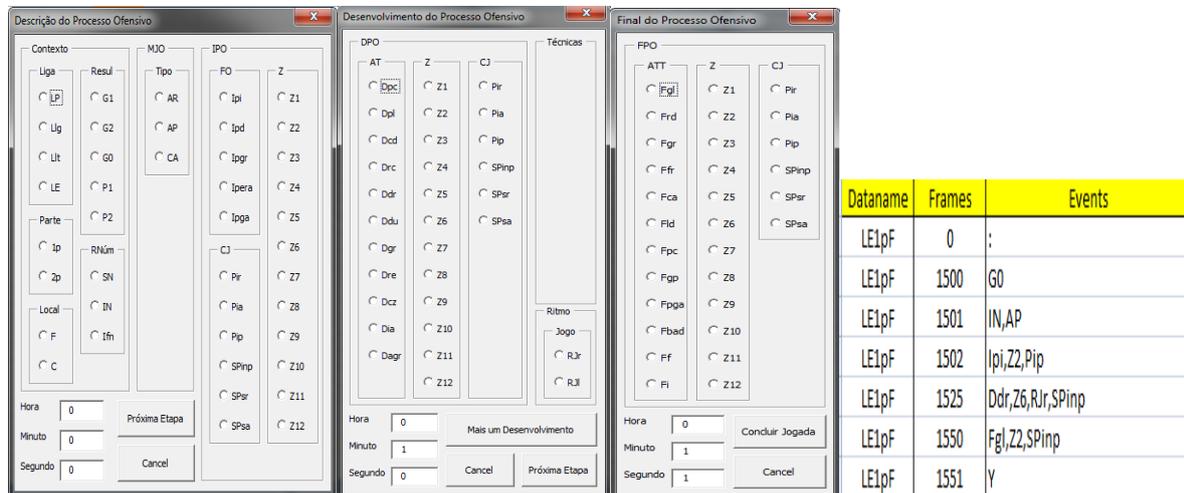


Figura 21 - Folha de cálculo utilizada para o registo das seqüências de eventos.

### 3.1.4 - Amostra de observação

#### 3.1.4.1 - Justificação da seleção da amostra

A definição da amostra permitirá planificar quando teremos de observar, para obter o registo correspondente (Anguera, 2003c).

Cada treinador deverá analisar o seu meio envolvente de acordo com a sua realidade mas, ao mesmo tempo, deverá estar atento ao que os melhores treinadores, nas melhores ligas, estão a fazer. Um treinador deverá ser um “oportunista”, apropriando-se do que os melhores do mundo fazem. Pensamos que é importante o contributo que traz a análise de equipas com elevado sucesso desportivo, que disputam dois dos melhores campeonatos do mundo e que têm em comum o mesmo treinador e equipa técnica. As grandes competições internacionais, como os campeonatos do Mundo e da Europa, constituem momentos importantes para aferir o nível do jogo e perspetivar as tendências da sua evolução (Prudente, 2006). Através da revisão literária, constatámos que diversos autores têm focado o seu estudo na análise dos jogos realizados ao longo destas competições, em

distintas modalidades (Camerino, Chaverri, Anguera, & Jonsson, G. 2012; J. Lopes 2007; Prudente, 2006; Ramos, 2009; A. Silva, 2004; J. Silva, 2008; M. Silva, 2009). Todavia, os estudos que incidem sobre a análise do desempenho das equipas ao longo dos seus campeonatos, são em número mais reduzido (Laranjeira, 2009; M. Silva, 2009; Sarmiento, 2012).

Procedemos ao estudo das equipas do Inter de Milão, relativamente à época desportiva 2009/2010 e Real Madrid, em relação à época desportiva 2010/2011, atendendo a dois pontos de relevo:

- i) Equipas que partilharam os mesmos elementos das equipas técnicas e treinador principal.
- ii) Equipas inseridas em campeonatos da elite mundial. As respetivas ligas foram consideradas duas das três melhores ligas de futebol profissional da Europa, na primeira década do século XXI<sup>15</sup>.

Procuramos estudar, no paradigma vigente, a existência de uma estrutura similar entre as equipas, que se reflita no fluxo de jogo. Com esse propósito escolhemos um técnico e sua equipa técnica, que por repetidas vezes levou as suas equipas à obtenção do sucesso desportivo em campeonatos e taças nacionais de diferentes países, taça UEFA, taça dos campeões europeus, entre outras.

No processo de seleção da amostra definimos jogos relativos aos respetivos campeonatos, com o objetivo de condicionar o tipo de oposição que as equipas em observação iriam encontrar. Os campeonatos são comumente descritos como provas de regularidade, em que cada jogo tem características específicas, mas diferentes dos jogos de competições realizadas com cariz eliminatório.

Pretendemos, através da observação dos jogos, encontrar alguns indicadores que nos permitam definir os processos ofensivos utilizados, tentando comparar pontos em comum ou que se dissociem. Atendendo à estrutura hierarquizada definida na figura 15, (processo da metodologia observacional, adaptado de Anguera et al., 2001), é de todo pertinente a delimitação da fonte a observar. Com este ponto definimos de forma inequívoca a amostra utilizada. Assim, selecionamos jogos de

---

<sup>15</sup> De acordo com a classificação disponibilizada pela Federação Internacional de História e Estatística do Futebol (IFFHS). Ver <http://www.iffhs.de>, para consulta detalhada (Sarmiento, 2012).

forma aleatória, obtendo um conjunto de dados em contexto natural que permitem caracterizar os métodos de jogo ofensivo utilizados pelas duas equipas.

### 3.1.4.2 - Amostra observacional

Procederemos à codificação de vinte e quatro jogos, doze<sup>16</sup> da liga italiana, relativos a equipa do F.C. Internacional de Milão da época desportiva 2009-2010 e doze jogos da liga espanhola, da equipa do Real Madrid F.C. época desportiva 2010-2011. Tentando garantir a representatividade do diferentes contextos, para cada equipa foram observados seis jogos em casa e seis jogos fora.

---

<sup>16</sup> Hughes, Evans e Wells (2001), consideram 6 jogos, um número razoável, para ser considerado como representativo da *performance*.

Tabela 12 - Jogos relativos a amostra observacional.

Sessão de observação	Jogo	Local	Data da realização dos jogos
1 <sup>a</sup>	Milan x Inter. M.	Fora	29/08/09
2 <sup>a</sup>	Valencia x Real M.	Fora	23/04/11
3 <sup>a</sup>	Roma x Inter. M.	Fora	27/03/10
4 <sup>a</sup>	Barcelona x Real M.	Fora	29/11/10
5 <sup>a</sup>	Atalanta x Inter. M.	Fora	13/12/09
6 <sup>a</sup>	Real Sociedad x Real M.	Fora	18/09/10
7 <sup>a</sup>	Siena x Inter. M.	Fora	16/05/10
8 <sup>a</sup>	Espanyol x Real M.	Fora	13/02/11
9 <sup>a</sup>	Livorno x Inter. M.	Fora	01/11/09
10 <sup>a</sup>	Sevilla x Real M.	Fora	19/12/10
11 <sup>a</sup>	Palermo x Inter. M.	Fora	20/03/10
12 <sup>a</sup>	Málaga x Real M.	Fora	16/10/10
13 <sup>a</sup>	Inter. M. x Siena	Casa	09/01/10
14 <sup>a</sup>	Real M. x At. Madrid	Casa	07/11/10
15 <sup>a</sup>	Inter. M. x Atalanta	Casa	24/04/10
16 <sup>a</sup>	Real M. x Villarreal	Casa	09/01/11
17 <sup>a</sup>	Inter. M. x Livorno	Casa	24/03/10
18 <sup>a</sup>	Real M. x Osassuna	Casa	11/09/10
19 <sup>a</sup>	Inter. M. x Milan	Casa	24/01/10
20 <sup>a</sup>	Real M. x Mallorca	Casa	23/01/11
21 <sup>a</sup>	Inter. M. x Palermo	Casa	29/10/09
22 <sup>a</sup>	Real M. x Valencia	Casa	04/12/10
23 <sup>a</sup>	Inter. M. x Roma	Casa	08/11/09
24 <sup>a</sup>	Real M. x Levante	Casa	19/02/11

### 3.1.4.3 - Seleção da amostra observacional

As decisões relativas à amostra observacional devem ser entendidas com base em dois níveis amostrais: intersessional<sup>17</sup> e intrasessional<sup>18</sup>.

#### **Ao nível da amostra intersessional, decidiu-se:**

- i) Período de observação: jogos realizados ao longo de uma época desportiva. Seleção de duas equipas, de dois campeonatos distintos, liga Italiana liga espanhola;
- ii) Número de sessões: vinte e quatro (doze por equipa);
- iii) Critério de início e final da sessão: período de tempo com início no apito inicial do árbitro até ao período de intervalo; posteriormente, a etapa

<sup>17</sup> O nível amostral intersessional corresponde a decisões relativas ao período de observação, à periodicidade das sessões de observação, ao número mínimo de sessões, e aos critérios de início e de final de cada sessão (Barreira, 2006; J. Lopes, 2007).

<sup>18</sup> Nível amostral intrasessional, refere-se aos procedimentos de registo da informação dentro de cada sessão de observação. (Barreira, 2006; J. Lopes, 2007).

complementar até ao final do jogo. Dentro do período de tempo mencionado, procedemos à recolha de dados amostrais relativos ao processo ofensivo da equipa em estudo, visando satisfazer os objetivos propostos.

***Crítérios de seleção da amostra:***

- i) As equipas terem em comum o mesmo treinador e equipa técnica;
- ii) Período de observação, campeonato italiano 2009-2010, campeonato espanhol 2010-2011;
- iii) O jogo que decorre integralmente com as equipas com onze jogadores de cada lado, exceto quando uma das equipas intervenientes no jogo ficar em inferioridade numérica, nesse caso a observação não continuará (exceção feita para inferioridade numérica momentâneas);
- iv) Início e final da sessão de observação: período de duração desde o sinal dado pelo árbitro, apito inicial, até ao final da segunda parte do jogo, apito final.

Número de jogos analisados: selecionamos um conjunto de doze jogos por equipa. Uma vez que as competições selecionadas permitem a ocorrência de jogos disputados entre duas equipas em locais diferentes, para o estudo em causa consideramos, em alguns casos, a ocorrência desse facto.

Inferioridade numérica: as equipas terminarem os noventa minutos de jogo com dez jogadores mais guarda-redes. Em casos particulares em que um dos jogadores se ausenta do terreno de jogo momentaneamente (assistência médica) continuaremos a realizar a observação.

Duração da sessão: cada sessão terá a duração de um jogo, noventa minutos e tempo extra atribuído pelo árbitro.

Factor casa/fora: seis jogos disputados em casa, seis jogos disputados fora de casa.

***Nível amostral intrasessional optamos por:***

As decisões a nível *amostral intrasessional* referem-se aos procedimentos de registo da informação relativa ao que é relevante recolher no presente estudo. Pretendemos um período de observação de acordo com os critérios definidos para caracterizar os processos ofensivos das duas equipas.

- i) Registo da sessão: apenas foi registada a informação relevante da sessão, de acordo com os objetivos propostos para o presente estudo. Deste modo, registaram-se as condutas das sequências ofensivas passíveis de contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional, de acordo com os critérios definidos pelo instrumento *ad hoc* (Sarmiento, 2012). Procedeu-se, exclusivamente, ao registo de processos ofensivos em que foi possível observar a totalidade das condutas que o constituem. As sequências que não preencheram os requisitos delimitados não foram tidas em conta; assim, não contaram para o registo final de sequências observadas;
- ii) Amostra de multi-ventos: registamos as sequências que comparam os requisitos, para serem analisados. O resultado dos registos das sequências será uma lista de configurações (unidade básica no registo de formato de campo), que consiste no encadeamento de códigos correspondentes às condutas simultâneas ou concorrentes. Entendemos que duas seções, apesar do período de tempo de jogo ser igual, contêm diferentes números de condutas analisadas.

### 3.1.5 - Observação e registo dos dados

Assegurando a correta continuidade do processo, deveremos esclarecer como o método de observação e registo dos dados se desenvolverá.

#### 3.1.5.1 - Caracterização do processo de observação

Segundo Hernández-Mendo et al. (2000) os critérios taxonómicos inerentes à metodologia observacional são agrupados em quatro categorias. Pela pertinência cabe-nos definir os métodos utilizados dentro de cada critério. Sendo assim:

- i) Grau de cientificidade: recorreremos a observação ativa<sup>19</sup>, uma vez que existe um problema definido, controlo externo elevado e hipóteses exploratórias delineadas, num estado inicial do trabalho é levada a cabo uma fase exploratória ou pré-científica, ou seja, uma observação de carácter passivo e assistemático.

---

<sup>19</sup> Observação ativa, inicia-se depois de finalizada a fase de observação passiva, já com o problema definido, com controlo externo elevado e com hipóteses exploratória ou confirmatória.

- ii) Grau de participação do observador: recorreremos à observação não participante, onde o observador atua de forma neutra.
- iii) Grau de perçetividade: procederemos a observação indireta uma vez que recorreremos a meios audiovisuais (DVD e box).
- iv) Níveis de resposta ou sectores de comportamento perçetível: sugere-se a classificação de níveis de resposta propostos por Weick (1968), citado por Hernández-Mendo et al. (2000). Analisaremos condutas não-verbais<sup>20</sup>. O jogo de futebol tem como elemento constituinte a conduta motora ou gestual.

### 3.1.5.2 - Procedimento da observação

Realizamos a codificação através da observação indireta. Os jogos foram gravados através das transmissões televisivas da SPORTV, juntamente com teletransmissões dos respetivos canais televisivos dos clubes em estudo. Os jogos do Internacional de Milão foram gravados em formato DVD; para esse efeito recorreu-se à utilização de um leitor/gravador de DVD Sony RDR-GXD455. Os jogos do Real Madrid foram gravados na box da televisão.

A visualização dos jogos decorreu através de dois instrumentos: Inter de Milão, recorrendo à utilização de DVD Sony RDR-GXD455 televisionado num televisor Panasonic modelo Viega; os jogos do Real Madrid, recorrendo à utilização da box MEO modelo KMM3010-pt. As gravações foram posteriormente projetadas num televisor Panasonic modelo Viega.

Para realizar o registo dos dados utilizou-se um computador portátil ACER Aspire 5737Z Anakart com processador Intel Pentium, através da utilização da macro supramencionada.

---

<sup>20</sup> Para Weick (1968), citado por Hernández-Mendo et al. (2000) As possíveis condutas a observar dividem-se em quatro campos: I) Conduta não-verbal - refere-se às expressões motoras que podem ter origem em diferentes partes do organismo; II) Conduta espacial ou proxémica - que apresenta duas vertentes, uma de carácter estático - escolha de um determinado espaço e do estabelecimento de distâncias interpessoais, outra de carácter dinâmico que compreende o conjunto de deslocamentos de um indivíduo, realização de trajetórias, ocupação de estação, etc. III) A conduta vocal ou extralinguística que estuda os diversos aspetos de interesse na vocalização sem que interesse o conteúdo da mensagem; IV) Conduta verbal ou linguística, ao contrário da vocal ou extralinguística, refere-se ao conteúdo da mensagem.



Figura 22 - Ilustração do processo de recolha de dados, através da projeção, observação e codificação do objeto em estudo.

### 3.2.5.3 - Procedimento de registo

Cada sequência ofensiva foi primeiramente identificada, seguindo-se o jogo com deslocação temporal normal. Posteriormente era reiniciada a jogada, colocando a linha de tempo no início da jogada e parando a jogada sempre que se verificava uma ação que deveria ser codificada; procedemos, então, à codificação de cada ação. Assim, para uma interpretação correta, procedemos à sua visualização o número de vezes necessário e, sempre que se justificava, recorriamos ao *slow motion*.

O processo de registo de dados observados desenrola-se de forma sequencial e baseia-se no registo dos códigos de cada conduta ou comportamento observados e ordenados à medida que ocorrem.

De seguida passaremos e exemplificar um processo ofensivo. O presente processo ofensivo não se relaciona com o estudo em questão.

Para todos os processos ofensivos fizemos a escolha da liga, da parte do jogo, do resultado, da relação numérica e do processo ofensivo.

Em cada ação codificada, procedemos à colocação do tempo (real de jogo) em que o evento decorreu.

Início do processo ofensivo. Consideramos que se inicia uma posse da bola sempre que a equipa, até então não possuidora da bola, a consegue recuperar passando a estar na posse da mesma, Sarmento (2012).



Figura 23 - Início do processo ofensivo através de desarme.

lpd, Z5, SPsr - lpd - o PO inicia-se através de desarme, intervindo sobre a bola, numa situação de luta direta com um atacante adversário, que a procura conservar, sem que exista interrupção do jogo. Z5 - reportamos para a zona do campograma, corredor central do sector médio defensivo. SpSr - No

cento do Jogo, a EObs encontra-se numa relação numérica de superioridade com a equipa adversária. Esta superioridade corresponde ao facto da equipa em observação (EObs) ter no centro do jogo mais um ou dois jogadores que a equipa adversária.

Desenvolvimento, do processo ofensivo. São todas as intervenções motoras que realiza um jogador e colegas da mesma equipa, para manter de forma controlada, em termos tático-técnicos, a posse de bola, e estar na disposição de dar continuidade ao processo ofensivo Sarmiento (2012).



Figura 24 - Desenvolvimento do PO através de passe curto/médio.

Dpc, Z6, Ppt, Pr, Rjr, SPsr – Dpc - o portador da bola realiza um passe curto/médio (passe dentro da mesma zona topográfica ou numa das zonas contíguas) para um dos companheiros com o intuito de dar continuidade ao PO. Z6 corredor lateral direito do sector médio defensivo. Ppt – passe: o portador da bola realiza um passe

no sentido da baliza defendida. Pr – passe raso: a bola, enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória, não ultrapassa o nível dos joelhos dos jogadores. Rjr – ritmo de jogo rápido: sempre que o portador da bola, através da sua intervenção, originou ou manteve um ritmo de jogo rápido, desencadeando ações rápidas/intensas, cíclicas ou acíclicas: passe executado prontamente. SpSr – superioridade relativa.



Figura 25 - Desenvolvimento do PO através de passe longo.

Dpl, Z2, PFr, Pal, RJr, SPsr – Dpl - o portador da bola realiza um passe longo (passe em que a bola cruza duas zonas contíguas e é jogada numa terceira zona) para um dos companheiros com o intuito de dar continuidade ao PO. Z2 corredor central do sector defensivo. PFr - que o portador da bola realiza um passe no sentido da baliza adversária. Pal - Sempre que a bola enviada entre dois elementos da mesma equipa, na sua trajetória, ultrapassa a altura dos jogadores. RJr - ritmo de jogo rápido através da utilização de passe longo. SPsr - superioridade relativa.



Figura 26 - Desenvolvimento do PO através de duelo.

Ddu, Z8, RJr, Pir - Ddu - um jogador da equipa em posse de bola disputa a bola com um adversário (p.e., uma bola em trajetória aérea não controlada por nenhum dos jogadores), tentando manter a continuidade do PO. Z8 corredor central do sector médio ofensivo. RJr – ritmo de jogo rápido, passe rápido. Pir - No centro do jogo, a EObs encontra-se numa relação numérica de inferioridade com a equipa adversária. Esta inferioridade corresponde à EObs ter no centro do jogo menos um ou dois jogadores que a equipa adversária



Figura 27 - Desenvolvimento do PO através de recepção e controle.

Drc, Z8, RJr, SPinp - Drc - um jogador da equipa em PO recebe e controla a bola enviada por um colega, mantendo a continuidade do PO. Z8 corredor central do sector médio ofensivo. RJr - ritmo de jogo rápido controlo da bola em velocidade. Spinp - quando o jogador portador da bola se encontra de frente para a baliza adversária, ou no SO.



Figura 28 - Desenvolvimento do PO através de passe curto/médio.

Dpc, Z8, Pdf, Pr, RJr, Pir - Dpc - desenvolvimento através de passe curto/médio. Z8 corredor central do sector médio ofensivo. Pdf - passe no sentido da baliza adversária. Pr - passe raso. RJr - ritmo de jogo rápido. Pir - relação numérica de inferioridade relativa.



Figura 29 - Desenvolvimento do PO através de receção e controle.

Drc, Z11, RJr, Pir - Dpc - desenvolvimento através de receção/controlé. Z11 - corredor central do sector ofensivo. Ritmo de jogo rápido através da receção orientada. Pir relação numérica de inferioridade relativa.

Final do processo ofensivo. Entende-se por sequência ofensiva finalizada (SOF) uma ação de ataque, constituída por uma ou várias ações individuais unidas e encadeadas de acordo com uma lógica organizacional própria, desenvolvida pela equipa em posse da bola - Sarmiento (2012).



Figura 30 - Final do PO com golo.

Fgl, Z11, Pir - O PO finaliza com a obtenção de um golo a favor, devidamente validado pelo árbitro. Z11 - corredor central do sector ofensivo. Pir - relação de inferioridade relativa.

Como resultado, obtemos um conjunto de dados ordenados cronologicamente. A seguinte tabela demonstra-nos a jogada descrita anteriormente.

Tabela 13 - Exemplo da descrição dos dados, marco utilizada para o processamento dos dados.

Dataname	Frames	Events
Lt1pF	0	:
Lt1pF	25	G0
Lt1pF	26	IN,CA
Lt1pF	27	lpd,Z5,SPsr
Lt1pF	50	Dpc,Z6,PPT,Pr,RJr,SPsr
Lt1pF	75	Dpl,Z2,PFr,Pal,RJr,SPsa
Lt1pF	100	Ddu,Z8,RJr,Pir
Lt1pF	125	Drc,Z8,RJr,Spinp
Lt1pF	150	Dpc,Z8,Pdf,Pr,RJr,Pir
Lt1pF	200	Drc,Z11,RJr,Pir
Lt1pF	225	Fgl,Z11,Pir
Lt1pF	226	Y

### 3.1.6 - Fase exploratória

Com a fase exploratória<sup>21</sup>, pretendemos realizar um passo metodológico muito recomendável aquando da realização de um estudo que envolve a utilização da metodologia observacional (Hernández-Mendo et al., 2000).

Procedemos à experimentação, realizando a aplicação da macro de observação em partes dos jogos das equipas em estudo, com o objetivo de adquirir conhecimento. Por outro lado, procedemos também ao aperfeiçoamento do processo de observação e registo. Apesar de se identificar como uma fase de experimentação, o observador deve possuir já algum conhecimento do instrumento e da situação de observação (Barreira, 2006).

Pretende-se potenciar a técnica de recolha de dados, Anguera (2003) define que a finalidade da fase exploratória passa por:

- i) Permitir uma adequada delimitação e/ou redefinição do problema em estudo;
- ii) Aumentar a identificação entre o observador e o instrumento a utilizar, assim como com possíveis situações de observação;
- iii) Possibilitar que o observador adquira conhecimentos que lhe permitam tomar decisões mais precisas em etapas posteriores, ou seja, no registo ativo propriamente dito.

<sup>21</sup> Trata-se de uma etapa pré-científica na qual se realiza, de forma passiva, a observação e o registo dos dados de um conjunto de sequências (Barreira, 2006).

A. Silva (2004), complementa, evidenciando dois elementos caracterizadores da presente fase; assim, acrescenta:

- i) Testar o próprio sistema de observação;
- ii) Momentos de treino do próprio observador.

Procedemos à realização da fase exploratória, aplicando o instrumento em dois jogos Inter x Bari, jogo da primeira jornada da Serie A 2009-2010, e Real Sociedad X Real Madrid, relativo à terceira jornada liga BBVA 2010-2011.

### **3.1.7 - Procedimentos de interpretação**

#### **3.1.7.1 - Análise e controlo da qualidade dos dados**

O processo descrito pretende garantir a fiabilidade<sup>22</sup> do presente estudo. Para Anguera (1992) e Blanco (1989) na metodologia observacional, tudo está relacionado com a fiabilidade dos dados registados, que é de extrema importância. A separação de conceitos como a fiabilidade, a validade e concordância é muito difícil. É vital a estabilidade das observações. Todos os sistemas de medida requerem uma avaliação periódica de qualidade dos seus dados. Será de grande valia o investigador identificar o real valor do instrumento de observação utilizado, evidenciando o valor real da análise a realizar. Blanco e Anguera (2003), consideram que o conceito de fiabilidade é um conceito muito simples. Até que tenhamos a certeza de que um instrumento mede aquilo que nos propomos é necessário, em primeiro lugar, demonstrar que as medições dos indivíduos, em diferentes ocasiões, ou por vários observadores, em situações de jogo semelhantes, produzem resultados semelhantes ou iguais.

Um instrumento fiável é aquele que tem poucos erros de medição e mostra estabilidade, coerência e dependência nas pontuações individuais para as características a serem analisadas sob a observação direta do comportamento (Blanco-Villaseñor, 1997).

---

<sup>22</sup> Fiabilidade é geralmente definida como a razão entre a variação inter-individual e a variabilidade total da observação, ou noutros termos, a fiabilidade é uma medida da proporção de variabilidade na observação que é devida às diferenças reais entre indivíduos. Assim, a fiabilidade é expressa como um número entre 0 e 1, indicando o valor 0 que não existe nenhuma fiabilidade e o valor 1 a fiabilidade ideal (Blanco-Villaseñor & Anguera 2003).

A justificação deste controlo de qualidade é evidente, devido à existência de uma vasta gama de erros e enviesamentos possíveis, permanece essencial para obter a maior precisão no registo, uma adequada validade e, especialmente, elevada fiabilidade (Anguera, 2003c). As avaliações são de particular importância na estrutura metodológica dos desenhos observacionais, uma vez que se tenta obter pontuações em dimensões de resposta múltipla além de ser aplicadas em situações naturais não controladas pelos profissionais em muitas das ocasiões (Blanco-Villaseñor & Anguera, 2003).

Em particular, no futebol, existe uma grande quantidade de fatores que influenciam, de forma diversa, a forma como as ações são executadas, pelo que é premente perceber se os dados observados são interpretáveis, ou se, pelo contrário, são o resultado de flutuações aleatórias introduzidas pelo instrumento de observação utilizado (Blanco-Villaseñor & Anguera, 2000; Blanco-Villaseñor & Anguera, *em prensa*; citado por Anguera et al., *em preparação* citado por Barreira 2006).

Para Blanco-Villaseñor e Anguera, (2003) considerando uma avaliação observacional como um caso especial de uma prova psicológica estandardizada, podemos definir a fiabilidade através do coeficiente de correlação:

- i) Fiabilidade intraobservador: um único observador em dois momentos distintos, ou seja, duas observações diferentes do mesmo comportamento, corresponde a uma mesma sessão, gravada mediante suporte áudio ou vídeo, observada duas vezes. O erro representa a inconsistência do observador ao utilizar um sistema de categorias;
- ii) Fiabilidade interobservadores: dois observadores registam uma mesma sessão previamente gravada em suporte áudio ou vídeo. Não confundir com concordância interobservadores pois, isso exigiria um registo simultâneo de uma observação direta, além de que a expressão da concordância é apresentada sob a forma de percentagem de acordo e não de coeficiente de correlação (Blanco-Villaseñor e Anguera, 2003).

Os coeficientes de fiabilidade dividem a variância de um conjunto de dados em dados verdadeiros (diferenças individuais) e uma componente de erro. É extremamente importante que os procedimentos de medida se mantenham com elevada estabilidade, tanto na fiabilidade intraobservador como na fiabilidade interobservadores.

Assim, optamos por proceder à recolha de dados de forma contínua. Este procedimento implica que não exista nenhum resquício no contínuo do fluxo comportamental (Mendo, 1999). Juntamente com este facto, procurando assegurar a homogeneidade, definiu-se não proceder ao registo de jogos em que se verifica a alteração da relação numérica; com este elemento, excluimos jogos onde verificamos a expulsão de um jogador ou a lesão, facto que provoca a desigualdade numérica.

Com a finalidade de assegurar a constância intersessional optamos pelo seguinte critério: os jogos analisados, de cada uma das equipas, são relativos aos campeonatos nacionais.

Ainda com a finalidade de assegurar a constância intra e interobservação, ideal para a análise observacional, decidimos excluir todo e qualquer processo ofensivo onde se verifica a alteração do fluxo normal dos acontecimentos devido a uma impossibilidade de observação. Com isto pretendemos afirmar que, caso durante a observação de um processo ofensivo, por questões técnicas ou outras, não tenhamos acesso a uma ou mais condutas, não procederemos ao registo do processo ofensivo.

Assim, depois de um conjunto de observações de carácter exploratório, procedemos à análise da qualidade dos dados através da verificação de dois parâmetros. Procedemos à verificação da qualidade dos dados através análise da concordância intraobservador e interobservador, que se verificou, por intermédio do índice de fiabilidade de *Kappa*<sup>23</sup>. O processo, passou pela verificação dos graus de concordância intraobservador<sup>24</sup> e interobservador<sup>25</sup>:

- i) Concordância Intraobservação - observação e registo de um jogo por equipa, total de dois jogos; posteriormente, com um intervalo de tempo de quinze dias, voltámos a observar os mesmos jogos.

---

<sup>23</sup> O índice de *fiabilidade de Kappa* preconiza que para existir estabilidade entre observações, ou seja, para se verificar concordância no registo dos dados, o valor de *Kappa* para todos os critérios deve ser superior a 0,75 (Bakeman & Gottman, 1989).

<sup>24</sup> Procede-se à observação e registo da mesma sessão, no caso em particular do jogo de futebol, em dois momentos diferentes.

<sup>25</sup> Dois ou mais observadores registam a mesma sessão de observação, no caso em particular o jogo de futebol, em separado.

- ii) Concordância Interobservador - observação e registo de um jogo por equipa, total de dois jogos; comparados, posteriormente, os resultados obtidos por outro observador altamente especializado.

Posteriormente, procedemos a aplicação das observações no *software* SDIS-GSEQ e a sua função calcular *Kappa*.

O controlo da qualidade dos dados realizou-se numa perspetiva quantitativa e qualitativa. Na perspetiva qualitativa utilizou-se a concordância (por acordo) por consenso. Na perspetiva quantitativa recorreu-se à estatística que relaciona o conceito em associação.

Da análise da qualidade de dados resultam os índices de concordância de *Kappa de Cohen*, como se verifica, através da observação da na Tabela 154. Os resultados evidenciam elevada estabilidade intra e interobservador. Assim o percurso, deu-nos a conhecer o funcionamento (operacionalização do instrumento), esclarecer dúvidas pontuais relativas aos conteúdos a observar, conhecimento prático do valor real do instrumento, estabelecer, balizar, determinadas ações. Seguidamente houve a verificação da familiarização entre o observador, objeto de estudo e o instrumento, promovendo um processo de observação mais célere e eficiente.

Estamos em crer que o nível de fiabilidade alcançado, deriva da realização de um caminho, supramencionado, que permitiu paralelamente desenvolver a técnica de registo e análise, ou seja, parecem-nos fortemente condicionados, pela fase de exploratória levada a cabo, permitindo ressaltar a sua importância.

Tabela 14 - Análise da qualidade de dados. Resultados da fiabilidade, para cada um dos critérios.

Categorias observadas	Intra - observador	Inter-observador
	Kappa	Kappa
Início do processo ofensivo	0,94	0,91
Desenvolvimento do processo ofensivo	0,99	0,98
Final do processo ofensivo	0,96	0,95
Espacialização do terreno de jogo	0,96	0,93
Contexto de interação no centro do jogo	0,93	0,90
Direção/sentido do passe	0,97	0,92
Altura do passe	0,98	0,97
Ritmo de jogo	0,94	0,89
Método de jogo ofensivo	1	1

Pela análise da Tabela 154 podemos constatar que todos os critérios, possuem valores que garantem a fiabilidade da recolha dos dados. Os dados possuem valores *Kappa* superiores a 0,89. Constatamos que os mesmos, refletem estabilidade no processo de observação, consequentemente asseguramos a qualidade do processo. Verificada a consistência na forma e no objeto estudado, reduzindo o espaço para apreciações particulares. Registamos com agrado a concordância entre a observação e o registo dos dados.

Relativamente ao estudo *Kappa*, procedemos com a finalidade de atribuir ao estudo um cunho científico indubitável. Os valores verificados, refletem a independência e a consistente transcrição da realidade, relativa ao observador e observadores, de acordo com as ações observadas.

A nossa convicção, alicerçada nos valores obtidos, permite-nos afirmar que o efeito observador tem impacto reduzido no processo de registo das ações codificadas, garantindo a qualidade no processo de recolha de informação.

## Resultados da seleção das situações em estudo

Apresentaremos, de seguida, os principais resultados:

- i) Do tratamento estatístico são apresentados os resultados da estatística descritiva, a que recorreremos para averiguar se existiam diferenças estatisticamente significativas no que concerne à frequência com que as diferentes equipas recorreram aos diferentes métodos de jogo ofensivo para desenvolver as suas sequências ofensivas. Estudo quantitativo relativamente aos comportamentos relativos aos inícios desenvolvimentos e finais dos MJO.
- ii) Seguidamente, será feita a apresentação e discussão dos resultados decorrentes da análise sequencial. Em primeiro lugar, recorrendo a técnica de *T-patterns* com o intuito de evidenciar padrões completos de jogo que se repetem ao longo do tempo, atendendo aos diferentes MJO em estudo. Posteriormente recurso a análise de *retardos*, realizadas com o objetivo comparar os padrões sequenciais nas diferentes equipas em função dos diferentes MJO.

### 3.2 - Análise descritiva

Nos vinte e quatro jogos analisados, observámos 565 sequências ofensivas. Na equipa do IM, há 199 sequências ofensivas, enquanto que, na equipa do RM, foram analisadas 366 sequências ofensivas.

Através da análise descritiva do número de sequências ofensivas codificadas por método de jogo ofensivo concluímos que, na amostra selecionada, as equipas utilizaram com a mesma ordem percentual aos métodos de jogo em estudo. Atestamos que o método de jogo ofensivo mais utilizado foi o ataque posicional, verificando-se a sua utilização relativa em 39,2% na equipa do IM e, 36,3%, na equipa do RM. O segundo método de jogo mais frequente foi o ataque rápido 33,7% na equipa do IM e, 35,5%, na equipa do RM. Por sua vez, o contra-ataque foi o método de jogo ofensivo menos utilizado com uma representação amostral de 27,1% na equipa do IM e, de 28,1%, relativo à equipa do RM.

A tabela 15, mostra os resultados relativos ao sector do campo, comportamento e contexto de interação no processo de recuperação da posse da bola.

Tabela 15 - Sector do campo, comportamento e contexto de interação no processo de recuperação da posse da bola (percentagem).

PO	Equipa	Setor				Comportamento				Contexto de interação				
		DS	DMS	OMS	OS	lpd	lpera	lpg	lpi	Pir	Pip	SPinp	Spsr	Spsa
Contra-ataque	IM	16,7	83,3	---	---	12,8	41,0	7,7	38,5	5,6	14,8	11,1	68,5	---
	RM	10,7	37,9	48,8	2,9	29,2	18,4	4,9	47,6	8,7	16,5	28,2	46,6	---
Ataque rápido	IM	20,9	44,8	29,8	4,5	23,9	26,9	3,0	46,2	4,5	13,4	7,5	73,1	1,5
	RM	23,1	46,9	24,6	5,3	27,0	23,1	4,6	45,4	6,9	20,0	11,5	60,0	1,5
Ataque posicional	IM	21,8	51,3	25,6	1,3	20,4	16,7	5,6	57,3	6,4	9,0	5,1	79,5	---
	RM	25,6	48,1	24,1	2,3	22,6	32,3	8,3	36,0	3,0	16,5	14,3	62,4	3,8

No que respeita aos sectores de recuperação da posse de bola, as equipas patenteiam resultados similares, relativamente aos processos ofensivos ataque posicional e ataque rápido. Contudo, no que diz respeito aos resultados relativos ao contra-ataque, as equipas diferem na percentagem relativa a recuperação da posse de bola e sector do campo. Na equipa do IM, averiguamos que o sector médio defensivo apresenta valores mais elevados. Na equipa do RM, os resultados expõem uma maior tendência para recuperação da posse da bola no sector médio ofensivo.

Apesar da diferença ao nível dos sectores, apuramos que as zonas alusivas aos corredores laterais são mais ativadas; assim, na equipa do IM constatamos a ativação das zonas 4 e 6, enquanto na equipa do RM conferimos a maior ativação das zonas 7 e 9.

De forma geral, analisando os três métodos de jogo ofensivos, constata-se que a recuperação da posse de bola através de interceção é o início mais utilizado; a única exceção relaciona-se com o contra-ataque do IM que se inicia mais frequentemente através de interrupções devido as leis de jogo. Quando se articulam as interceções, de acordo com o exposto no modelo conceptual, apuramos que as equipas iniciam os seus processos ofensivos com maior frequência recorrendo a inícios de forma aberta (IM: CA 51%, AR 70,4%, AP 77,4%; RM: CA 76,8%; AR 72,4%; AP 58%).

A recuperação da posse da bola, acontece com maior incidência em contextos de superioridade numérica relativa (SPsr). O resultado demonstra que as equipas observadas têm mais um ou dois jogadores no centro de jogo. Através da comparação deste campo, verifica-se que a equipa do RM recupera a bola mais vezes em situação de inferioridade numérica.

Na tabela 16, exibimos valores concernentes às zonas de campo e contextos de interação respeitantes às ações de último passe e final do processo ofensivo.

Tabela 16 - Zonas do campo e contextos de interação para ações de "último passe" e "final do processo ofensivo" (percentagem).

PO	Equipa		Zonas do campo							Contextos de interação					
			Z7	Z8	Z9	Z10	Z11	Z12	SD MD	Pia	Pir	Pip	SPinp	SPsr	SPsa
Contra-ataque	Final do OP	IM	3,8	7,7	11,5	13,5	26,9	34,7	1,9	---	63,4	---	30,8	5,8	---
		RM	1,9	3,9	1,9	25,2	43,7	22,3	1	---	48,5	---	43,7	7,8	---
	Ultimo passe	IM	17,3	21,2	11,5	3,8	5,8	3,8	36,6	---	42,3	11,5	25,0	21,2	---
		RM	14,6	11,7	12,6	20,4	4,9	10,7	23,4	---	33,0	9,7	35,0	14,6	---
Ataque rápido	Final do OP	IM	3,0	9,0	4,5	20,9	26,8	34,3	1,5	---	67,1	---	29,8	3,0	---
		RM	0,8	3,1	2,3	35,4	37,7	20,8	---	---	55,4	---	36,2	8,5	---
	Ultimo passe	IM	11,9	25,4	20,9	10,4	7,5	10,4	13,5	1,5	49,3	3,0	31,3	14,9	---
		RM	16,2	14,6	7,7	23,8	4,6	2,3	10,0	---	43,8	3,8	40,8	10,8	---
Ataque posicional	Final do OP	IM	6,4	12,8	10,3	23,1	25,6	21,8	---	---	74,4	1,3	15,4	9,0	---
		RM	---	4,5	0,8	26,3	42,1	26,3	---	---	54,1	1,5	41,1	3,0	---
	Ultimo passe	IM	20,5	32,0	14,1	6,4	3,8	16,7	6,5	---	43,6	1,3	35,9	19,2	---
		RM	12,0	12,8	12,0	27,8	7,5	23,3	4,6	0,8	40,6	5,3	48,5	4,5	---

Relativamente aos MJO em estudo contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional, no que concerne às zonas de campo, estudadas por corredores, para a realização do último passe, foram: na equipa do IM, o corredor central (27%, 32% 35,8%); na equipa do RM, o corredor lateral esquerdo (35%, 40% e 39,8% respetivamente).

No que se refere as zonas mais distantes da baliza adversária, poderemos averiguar que o IM recorreu à sua utilização com maior frequência do que o RM, em todos os métodos de jogo ofensivo estudados.

No que se refere às zonas onde as equipas terminam o processo ofensivo: o IM recorre com maior frequência às zonas do corredor lateral direito (CA - corredor lateral direito - 46,2; AR - corredor lateral direito - 38,8%; AP - corredor central - 38,4%); por sua vez, o RM atua com maior frequência as zonas relativas ao corredor central, nos MJO em estudo (CA - corredor central - 47,6%; AR - corredor central - 40,8%; AP - corredor central - 46,6%).

Analisando os resultados, concernentes ao contexto de interação, há maior percentagem de ocorrência das ações em situação de inferioridade numérica. As exceções registadas relacionam-se com as ações de último passe relativas à equipa do RM nos MJO CA e AP (44,7%; 53,8% respetivamente) onde registamos as relações de igualdade numérica. Pode-se ainda referir que, atendendo ao somatório

dos resultados expostos, constatamos que a equipa do IM realiza mais ações em superioridade numérica do que a equipa do RM.

Na tabela 17, expomos valores relativos aos comportamentos assumidos no final do processo ofensivo.

Tabela 17 - Comportamento assumido no final do processo ofensivo.

Final	Contra-ataque		Ataque rápido		Ataque posicional	
	RM	IM	RM	IM	RM	IM
Remate com obtenção de golo	8,7	9,6	7,7	7,5	3,0	9,0
Final por remate	30,2	30,9	32,3	41,7	30,8	26,9
Final atingindo o sector ofensivo de forma controlada	15,5	5,7	18,5	6,0	17,3	14,1
Passe para dentro da grande área adversária	19,4	25,0	13,8	19,4	15,8	32,1
Recuperação da posse de bola pelo adversário	18,5	17,3	13,8	16,4	16,5	9,0
Final devido as leis de jogo	7,8	11,5	13,8	9,0	16,6	8,9

Comparando as equipas e os comportamentos efetivados no final do processo ofensivo, podemos concluir que os mais frequentes são: IM, final com obtenção de remate e passe para dentro da grande área adversária. RM, final por remate e final atingindo o sector ofensivo de forma controlada.

No que se refere aos golos marcados o IM marcou mais golos através de ataque posicional (n=7), e igual número de golos (n=5) por ataque rápido e contra-ataque. Por sua vez o RM marcou mais golos de ataque rápido (n=10), finalizou com sucesso (n=8) o contra-ataque e o ataque posicional foi o menos finalizador (n=4). Poderemos verificar que a equipa do IM tem índices de finalização com sucesso superiores á equipa do RM.

Através deste estudo quantitativo, com base num processo de observação e análise qualitativo, obtivemos resultados que se resumem a valores de ocorrência e não a causalidade das ocorrências. Os resultados expostos, não nos permitem identificar, como as equipas obtiveram os valores. Assim não permitem determinar qual o estilo de jogo mais eficaz, que é um dos temas que tem sido discutido desde há muito tempo pelos investigadores da área (Sarmiento, 2012, citando Hughes, & Franks, 2005).

### 3.3 - Análise sequencial

A análise sequencial<sup>26</sup> é um dos métodos de análise intensiva qualitativa que poderemos aplicar aos dados observacionais. Refere-se a um conjunto de técnicas que tem como objetivo evidenciar as relações, associações e dependências sequenciais entre unidades de conduta obtidas diacronicamente (Hernández-Mendo, et al., 2000). As técnicas sequenciais são utilizadas para resolver problemas de ordenação das condutas no tempo o que, por sua vez, poderá ajudar a compreender como a conduta se produz momento a momento ou dar uma explicação causal para a sua ordenação - A. Silva (2004). O fluxo de conduta, entendido como uma sucessão de eventos, episódios ou lances do jogo (Anguera, & Blanco-Villaseñor, 2003; Anguera, 2005), é analisado tendo em vista a deteção de regularidades nos comportamentos de jogadores e equipas (Garganta, 2001). Para Hernández-Mendo (1999), este tipo de análise consiste em averiguar as probabilidades de ocorrência de determinadas condutas em função da prévia ocorrência de outra.

Assim, Anguera (1992) define o seu objetivo como a comprovação da existência de padrões sequenciais de condutas, através da deteção de contingências sequenciais entre diferentes condutas ou categorias. Procura-se a comprovação de uma ordem sequencial, ou seja, a estabilidade na sucessão de sequências acima das probabilidades que são outorgadas pelo acaso. Paralelamente esta técnica permite estimar que certos acontecimentos do jogo se repetem com uma certa frequência, (A. Silva, 2004).

Para J. Silva (2008), no caso da análise da competição nos JDC, os padrões sequenciais de conduta que resultam da atividade dos jogadores e equipas no confronto com os seus adversários podem ser denominados padrões táticos<sup>27</sup> de conduta. Pretende-se, através da análise dos padrões táticos evidenciados, verificar a ocorrência de fluxo de condutas das equipas e dos jogadores. Com o intuito de potenciar a interpretação do jogo, deveremos procurar entender os contextos do jogo e de que forma se alteram.

---

<sup>26</sup> O termo “*sequencial*” é referido para identificar fenómenos, condutas ou comportamentos (eventos) de realidade temporal 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 das equipas adversárias (oposição).

<sup>27</sup> Tática é o conjunto de actividades e procedimentos empreendidos no confronto desportivo (Talaga, 1984, citado por J.Silva, 2008).

A análise sequencial constitui-se, assim, como um método eficaz para fazer sair da obscuridade (entenda-se, sucessão de ações que se produzem no jogo), os procedimentos táticos adotados por jogadores e equipas (Anguera, 2004). Esta é a forma mais comum e relevante de microanálise, posto que consiste em averiguar como mudam as probabilidades de certas condutas em função da ocorrência prévia de outras (Anguera, 1992). 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.

Para Anguera e Hernández-Mendo (2000), poder-se-á recorrer à análise sequencial por duas vias e consequentes finalidades:

- i) A modelização - onde o investigador formula um modelo substantivo como possível gerador das sequências que se observariam caso o modelo fosse correto; assim, a partir do modelo formulado, obtém sequências que se registariam caso o modelo esteja certo. Este procedimento é fundamentalmente dedutivo.
- ii) A descrição - onde o investigador carece de um modelo para as sequências que observa e trata de descobrir as regularidades que existem nas mesmas, para evidenciar a sua procura.

### **3.3.1 - Técnica de análise sequencial através de *T-patterns*. Instrumento de análise - *Theme coder***

Verificam-se progressivas possibilidades abertas pelo *Theme*<sup>28</sup>, *software* que conseguiu o que foi em tempos impossível. Embora, devido aos vários relatórios de pesquisa que têm utilizado este programa nos últimos anos, possa parecer desnecessário reafirmar as suas possibilidades, vale a pena reiterar que o *Theme* constitui uma poderosa ferramenta de pesquisa (Anguera, 2005a). De facto, é capaz de explorar estruturas comportamentais em detalhe, revelando conexões mais fortes, entre sucessivos comportamentos registados, do que seria esperado pelo acaso; o intervalo crítico é o conceito-chave que permite que o admissível, distâncias temporais, entre sucessivas ocorrências idênticas ou semelhantes, possa

---

<sup>28</sup> A análise através do *Theme* consiste, na deteção de padrões temporais registada em fotogramas (*frames*) (sendo possível realizá-la em outras unidades convencionais de tempo) A. Lopes (2011).

ser delimitada, permitindo considerar a existência de um padrão temporal (Anguera, 2005a).

A obtenção de *T-patterns* é de grande importância tanto teórica com empírica e, derivando o seu algoritmo, tem-se conseguido o desenvolvimento de novas e poderosas técnicas analíticas (Anguera, 2005a).

Possibilita a opção de filtragem de padrões em função de critérios, quantitativa e qualitativamente estabelecidos para os objetivos do estudo como a frequência, a complexidade e estrutura (Magnusson, 1996, 2000).

A grande vantagem dos padrões temporais é permitir a deteção de estruturas temporais particulares (Anguera, 2004), o que facilita a deteção de estruturas ocultas.

Para Anguera, (2005a) a obtenção de *T-patterns* padrão, prova ser extraordinariamente produtiva e frutífera no estudo da qualquer uma das várias facetas ou domínios de aplicação da interação social, por exemplo, em situações relativas a comportamento não-verbal Magnusson (2003), ou aqueles em que o foco é a proxémica do comportamento, como é o caso do desporto (Borrie, Jonsson, & Magnusson, 2002; Jonsson, Bjarkadottir, Gislason, Borrie, & Magnusson, 2003).

No entanto, como a investigação recente tem mostrado (Magnusson, 2003) é igualmente útil em muitas outras áreas, mesmo quando o seu campo de ação não se restringe a esta área de interação social.

Um padrão temporal (*T-pattern*) é essencialmente uma combinação de eventos onde estes ocorrerem na mesma ordem com consecutivas distâncias de tempo entre componentes padrões consecutivos, permanecendo relativamente invariável em relação à expectativa de assumir, como um hipótese nula, que cada componente é independente e aleatoriamente distribuído ao longo do tempo (Bloomfield, Jonsson, Polman, Houlahan, & O'Donoghue, 2005a).

Na figura 31 (Magnusson, 2000) vemos, na parte superior, um registo contendo 6 tipos de eventos (a, b, c, d, k, e w), na parte inferior o mesmo registo depois de removidas todas as ocorrências de k e w surgem dois padrões simples (ab) e (cd) difíceis de identificar quando os outros eventos estavam presentes, os padrões (ab) e (cd) fazem parte de um padrão maior ((ab)(cd)), que pode ainda fazer parte de um padrão mais complexo.

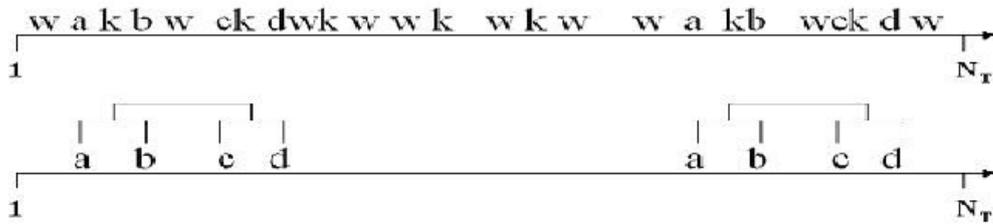


Figura 31 - Demonstração gráfica do método de detecção de um *T-pattern* (adaptado de Magnusson, 2000).

Isto é, se **a** é um componente anterior a **b**, pertencentes ao mesmo *T-pattern*, assim, depois da ocorrência de **a** existe um intervalo de tempo  $t$  [ $t + d1$ ,  $t + d2$ ] ( $d2 \geq d1 \geq d0$ ), que tende a conter pelo menos uma ocorrência de **b** mais frequentemente do que seria esperado caso a sequência de eventos fosse ao acaso (Magnusson, 2000,2008). A relação temporal entre **a** e **b** é definida como um intervalo crítico e este conceito está no centro dos algoritmos de detecção de padrões.

Através do uso de *software Theme 5.0*, evidenciando a detecção de padrões algorítmicos, podemos analisar tanto dados ordinais como temporais, no entanto, para os algoritmos gerarem análises mais significativas dos dados brutos, devem ser codificados de acordo com o tempo de ocorrência, bem como tipo de evento (Bloomfield et al. 2005a).

O método do tempo-movimento é computadorizado e analisado por vídeo, por conseguinte, presta-se à utilização de *t-pattern* para detecção, através do uso de instrumentos de análise e classificação do movimento altamente detalhado e complexo, de padrões que são específicos para o desempenho de competição.

Os padrões são representados para dados discretos no formato de gráfico, conforme apresentado na figura 32. Para Martins (2010) nesta representação, obtêm-se três visualizações do mesmo padrão:

- i) Estrutura bidimensional, que representa a interligação com os respectivos códigos;
- ii) O mesmo padrão, visualizado por cima, que nos dá a percepção da ligação dos dados no mapa de codificação;
- iii) Metodologia sagital da ramificação, permitindo visualizar a repetição do padrão no tempo.

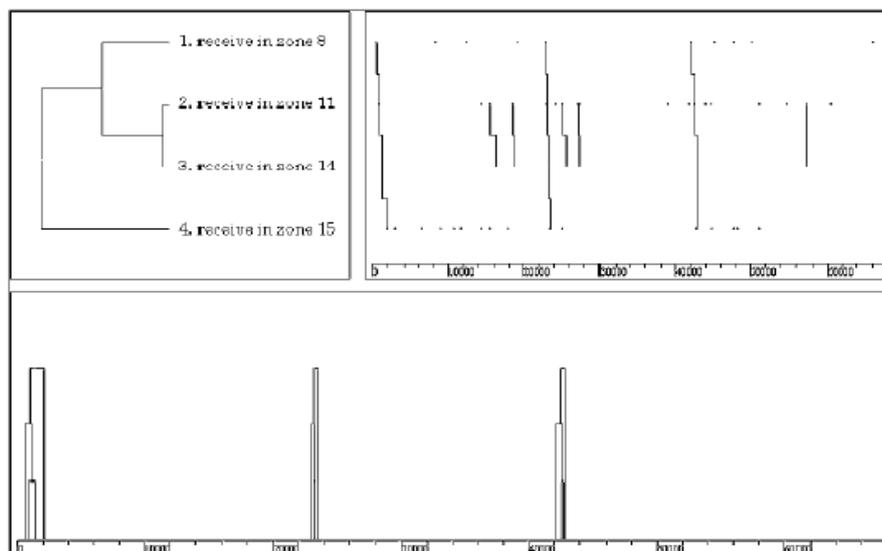


Figura 32 - Representação gráfica de um t-pattern relativo a um jogo Liverpool vs Sunderland, English premiership (Bloomfield, Polman, Butterfly, & O`Donoghue, 2005b).

Borrie et al. (2002) demonstraram a existência de padrões de comportamento regulares no tempo (*T-patterns*) em contexto desportivo. A presente aplicação tem sido demonstrada em estudos no futebol (Anguera & Jonsson, 2003; Barbosa, Sarmiento, Martins, Leitão, & Campaniço, 2011a; Barbosa, Sarmiento, Martins, Leitão, & Campaniço 2011b; Bloomfield et al, 2005a; Esteves, 2005; Glave, 2007; Martins, 2007; Martins, 2010).

Como Duncan (2002) aponta, padrões *Theme* não são em si mesmos os resultados, em vez disso, os padrões fornecem informações necessárias para formular as estruturas que devem então ser montadas e consolidadas na base dos padrões temporais obtidos.

Esta segunda opção de análise que contemplamos dirige-se à deteção de padrões temporais (*T-patterns*), através do registo em *frames*, podendo-se registar em unidades convencionais de tempo (minutos, segundos e frações) em *microsoft excel*, ou mediante o códex (Anguera, 2003, 2006). As unidades de conversão de tempos utilizadas no registo são habitualmente os *frames* (1/25 por segundo) e a análise pretende a deteção de estruturas oculares no registo seja desde uma perspetiva interindividual como intraindividual.

Esta técnica de análise desenvolvida por Magnusson (1996, 2000), autor do programa *Theme*, permite representar o dendograma correspondente a ações compostas por códigos concorrentes (configurações) que ocorrem na mesma ordem, com distâncias temporais entre si enquanto o número de *frames* (a unidade de

tempo utilizadas) permanecem relativamente invariantes, sempre dentro do intervalo crítico previamente fixado (Angurea, 2003,2006).

O tipo de padrões que o *Theme* deteta é independente da escala temporal (Gil-Galve, 2007). O programa é capaz de analisar qualquer dado em tempo de unidades usadas, microssegundo, hora, dia, mês, ano e inclusivamente escalas de tempo de duração superior. Na verdade, os dados não precisam de ser baseados em um tempo determinado: só precisam de se concentrar ao redor de uma variável. Desta forma justificamos o uso do programa, com o objetivo que pretendemos, não importa que intervalos de unidade de tempo decorrem entre as situações em estudo.

### 3.3.1.1 - Procedimentos

#### ***Diretrizes para o registo das sequências do processo ofensivo***

Dado que, durante a realização do processo de investigação, verificamos a necessidade de utilizar dos dados em três *softwares* diferentes, acreditamos ser pertinente evidenciar os cuidados que tivemos no processo de codificação das ações. Como tal, evidenciaremos a linguagem correspondente ao *software Theme coder*:

- i) Aferimos a necessidade de colocar entre cada catálogo, uma vírgula (,);
- ii) No final de cada processo ofensivo, deve colocar-se um (Y);
- iii) Cada página foi gravada num ficheiro com formato CSV separado por vírgulas, em *microsoft excel*.

Para melhor expor os pontos supra mencionados, optamos por recorrer a uma jogada relativa ao contra-ataque da equipa do Real Madrid. No ponto 3.3.2.1 (p.146) procederemos à exposição da mesma jogada, mas para o processo de tratamento de dados com o *software* SDIS-GSEQ. Pretendemos expor as diferenças mais significativas no processo de codificação entre os métodos de tratamentos de dados (Lapresa, Anguera, Alsasua, Arana & Garzón, in press).

**Dados Theme**

Data name	Frames	Events
CARM	1534738	G2
CARM	1534739	IN,CA
CARM	1534740	Ipi,Z5,SPinp
CARM	1534763	Dpl,Z5,Pdf,Pma,RJr,SPsr
CARM	1534813	Dcd,Z7,RJr,SPinp
CARM	1534863	Ddr,Z10,RJr,SPinp
CARM	1534888	Fbad,Z10,Pir
CARM	1534889	Y
CARM	1546463	G2
CARM	1546464	IN,CA
CARM	1546465	Ipera,Z4,SPsr
CARM	1546466	Dpl,Z4,Pdf,Pal,RJl,SPsr
CARM	1546813	Dpc,Z10,PPI,Pma,RJr,SPinp
CARM	1546814	Dcz,Z1,RJl,Pir
CARM	1546838	Ff,Z10,Pir
CARM	1546839	Y

**Processamento dos dados**

Recolhemos os dados, realizando a observação de vinte e quatro jogos. Com o intuito de melhor caracterizar os diversos processos ofensivos, de cada equipa, foram divididos em três grupos, assim compartimentamos os dados relativos:

- i) Ataque posicional;
- ii) Ataque rápido;
- iii) Contra-ataque.

Este trabalho foi realizado para a equipa do Inter de Milan e para a equipa do Real Madrid.

O processo desenvolvido, no presente ponto passou por introduzir os dados no programa *Theme coder*. Processamos os dados por equipa, individualmente, subdividindo os dados por método de jogo. No campo relativo ao número mínimo de ocorrências selecionadas, fomos forçados a variar os valores. Como critério, definimos o número mínimo de ocorrências que permitia ao *software* trabalhar. Devido ao elevado pormenor no processo de codificação, aliado com a tentativa de explorar um campo ainda não estudado, apenas consideramos padrões de jogo

completos. As variáveis selecionadas, foram o início do processo ofensivo, o desenvolvimento PO, final PO, a caracterização espacial, a direção e sentido do passe, a altura do passe, o ritmo de jogo.

Tabela 19 - Exposição da análise sequencial realizada. Identificação da perspetiva de processamento de dados através *T-patterns*.

	Processo ofensivo	Nº Mínimo de ocorrências	Nível de significância	Variáveis em estudo
Equipa				
<b>Inter.de Milan</b>	Contra-ataque	3	0.005	Inícios;
	Ataque rápido	3	0.005	Desenvolvimentos;
	Ataque posicional	3	0.005	Finais;
<b>Real Madrid</b>	Contra-ataque	3	0.005	Caraterização espacial;
	Ataque rápido	3	0.005	Centro de jogo;
	Ataque posicional	5	0.005	Altura do passe;
				Direção e sentido do passe;
				Ritmo de jogo;

### 3.3.1.2 - Apresentação e discussão dos resultados recorrendo à análise sequencial *T-patterns*

Partimos da utilização de um processo indutivo-dedutivo, uma vez que os dados obtidos resultam, não de um suporte teórico para a deteção, seleção e interpretação, mas derivando da teoria produziremos à exposição e posterior interpretação dos resultados.

Na análise realizada foram detetados um total de 15839 *T-patterns* não terminais produzindo um total de 6366 *T-patterns* diferentes.

No anexo I colocaremos um conjunto de tabelas/gráficos, divididos por MJO, subdivididos em dois grupos: um conjunto relativo ao número de eventos, e outro conjunto relativo aos níveis de eventos. Disponibilizamos a informação em anexo atendendo ao facto de que o trabalho se direciona para o MJO e suas ações. Como tal, os resultados relativos aos níveis não se enquadram nesta fase do trabalho.

Atendendo ao MJO, procedemos a exposição de jogo completo. Dividimos os padrões em três grupos: contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional. Procederemos à realização do ponto da situação, com a finalidade de promover a reflexão sobre os resultados obtidos, bem como à identificação do motivo do novo

caminho utilizado na realização do trabalho. Por último, procederemos à apresentação das principais conclusões.

### ***Apresentação dos resultados verificados***

Da totalidade de padrões detetados procedemos à seleção, de acordo com o instrumento de observação e as suas características. Definimos que a nossa procura se centraria em padrões completos. Os padrões selecionados, definidos por padrões completos, são caracterizados por serem padrões *conduturais* que se revelam de forma organizada e adequada à realidade do jogo, sendo passíveis de interpretação. Portanto, no processo de seleção qualitativa dos resultados, consideramos padrões que evidenciaram o início do PO, um desenvolvimento ou mais, e o final do processo ofensivo, valorizando a relação - instrumento de observação e seu potencial - com a lógica do jogo.

Passamos a expor os padrões *T-patterns* encontrados, pretendendo satisfazer as questões por nós levantadas. Como anteriormente referido, procederemos à criação de três grupos: contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional, colocando os resultados obtidos pelas duas equipas.

#### **3.3.1.2.1 - MJO contra-ataque**

Para o MJO contra-ataque passamos à exposição dos padrões detetados. Entendemos o contra-ataque, como processo que é, altamente condicionado pelo momento de transição ofensivo, cujo conjunto de ações visa explorar o espaço deixado entre e interlinhas (pela equipa adversária), recorrendo a ações que imprimam velocidade ao processo, por forma a produzir situações de possibilidade de golo ou manutenção da posse de bola em sectores mais ofensivos. Para (J. Silva, 1998), o objetivo fundamental é progredir em direção à baliza adversária de uma forma rápida e eficaz, evitando ao máximo interrupções deste processo, com vista à concretização do objetivo fundamental do jogo (o golo), respeitando o princípio da penetração (Garganta & Pinto, 1998).

### **Inter de Milão**

No que concerne ao método ofensivo contra-ataque, os dados recolhidos através da amostra da equipa do Inter de Milão, depois de processados, não revelaram qualquer padrão que preenchesse os requisitos definidos.

### **Real Madrid**

No que concerne ao método ofensivo contra-ataque, os dados recolhidos através da amostra da equipa do Real Madrid, depois de processados evidenciaram um padrão que se adequa com os requisitos definidos.

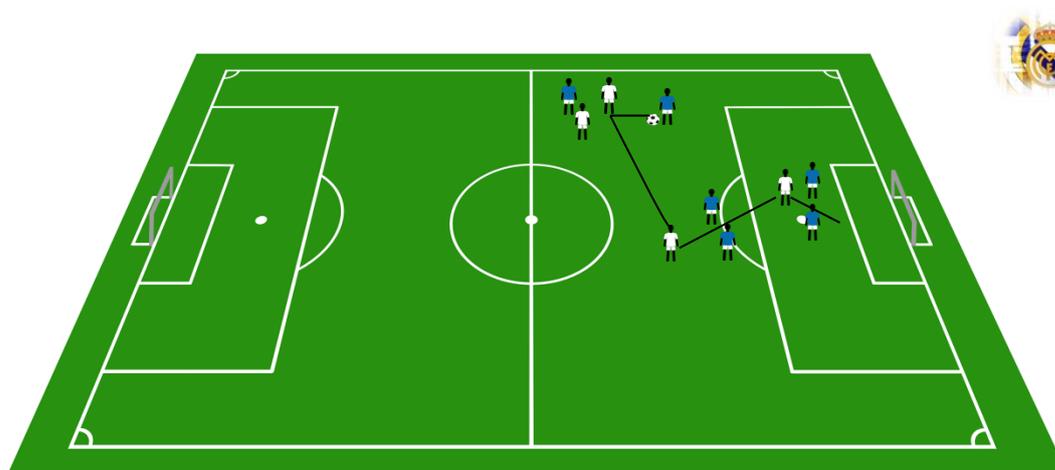
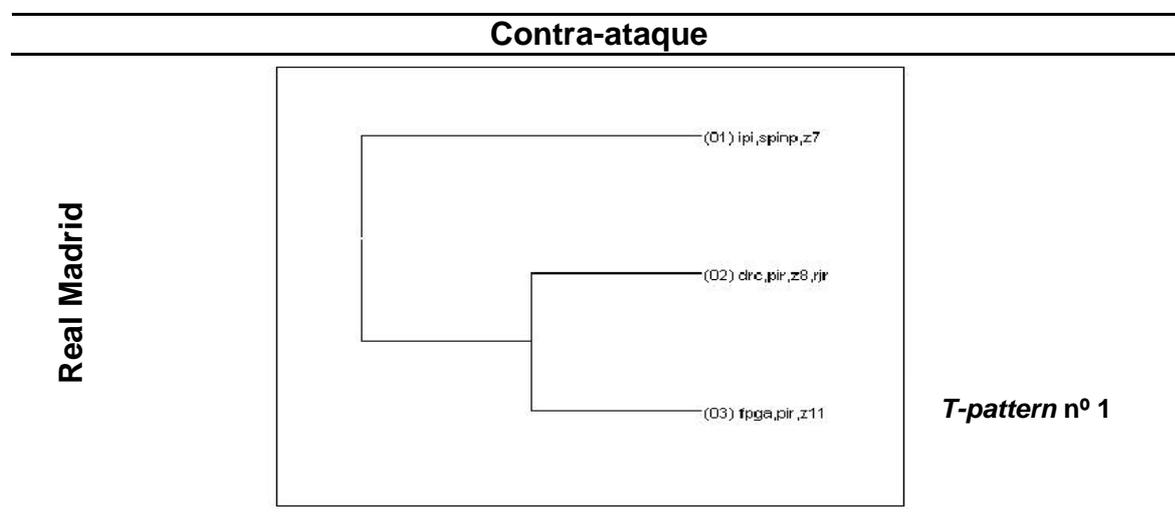


Figura 33 - *T-pattern* nº1, com ilustração, relativo ao contra-ataque do Real Madrid.

O padrão exposto, registou três ocorrências. Expõe uma relação organizada de acordo com a realidade do jogo evidenciando, pela ordem adequada, início, desenvolvimento e final.

O *T-pattern* representa um início do processo ofensivo de forma aberta, através da recuperação da posse de bola por interceção, numa relação de igualdade não pressionada no corredor lateral esquerdo do sector médio ofensivo. Relativamente à fase de desenvolvimentos verifica-se a ocorrência de um desenvolvimento através da receção/controle em situação de inferioridade relativa no corredor central do sector médio ofensivo com um ritmo de jogo rápido. O final do processo ofensivo enquadra-se no grupo de finais sem sucesso com a ocorrência de um passe para dentro da grande área adversária, realizado em inferioridade relativa e na zona central do sector ofensivo.

#### **3.3.1.2.1.1 - Síntese relativa ao padrão detetado**

O padrão detetado indica a recuperação da posse de bola, de forma aberta, no sector ofensivo, do corredor lateral esquerdo, com rápida procura do corredor central e passe para dentro da grande área adversaria. Atendendo à conduta espacial, constatamos que a recuperação da posse de bola se realizou no sector médio ofensivo, como podemos verificar, através da análise à segunda linha de código, ativa-se uma zona de campo distinta e, com isto, a equipa, depois da recuperação da posse de bola, explora outras zonas do campo.

Por último, a finalização do PO realizou-se na zona central do sector ofensivo. Este padrão vai de encontro ao estudo previamente publicado (Barbosa et al. 2011a), quando analisou o contra-ataque da equipa do RM. A amostra utilizada para a realização desse estudo, incluía jogos de outras competições, como o *champions league* e a taça do rei; verificou-se a tendência para a recuperação da posse de bola se realizar no corredor lateral esquerdo e, paralelamente, a ativação de uma zona de campo diferente para a realização da segunda linha de código e o final do PO na zona central do sector ofensivo.

O padrão expõe uma forma de finalização do PO e conseqüente início do PD com a recuperação da posse de bola pelo adversário, uma vez que a última ação ofensiva mostra que esta equipa finaliza o PO atingindo zonas de finalização.

### **3.3.1.2.2 - MJO ataque rápido**

#### ***Inter de Milão***

No que concerne ao método ofensivo ataque rápido, os dados recolhidos através da amostra da equipa do Inter de Milão, depois de processados não revelaram qualquer padrão que preenchesse os requisitos definidos.

**Real Madrid**

Verificamos a ocorrência de três padrões completos.

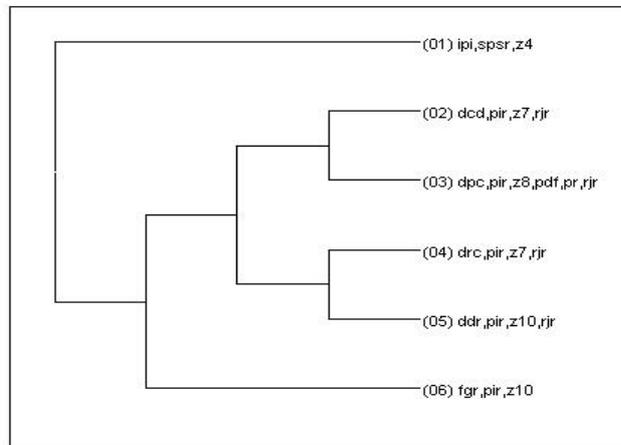
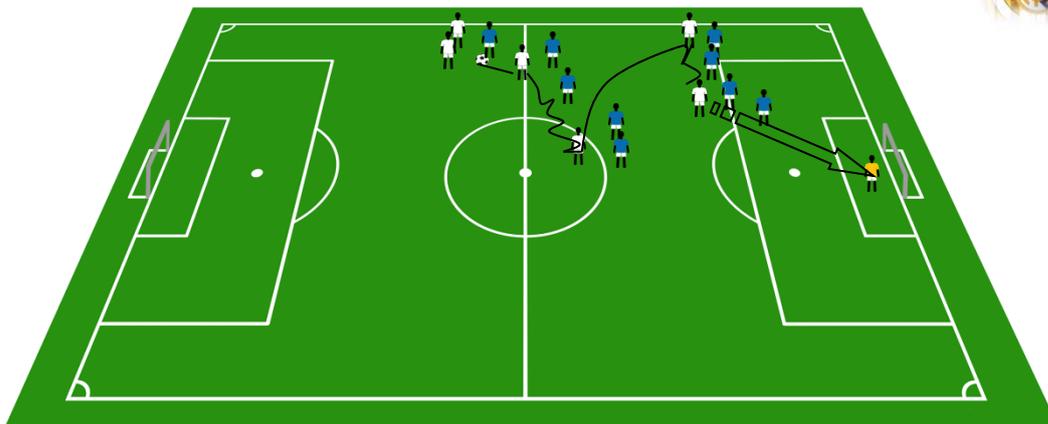
**Ataque – rápido****Real Madrid****T-pattern nº 2**

Figura 34 - *T-pattern* nº2, com ilustração, relativo ao ataque rápido do Real Madrid.

O *T-pattern* nº2 evidencia um padrão iniciando o PO com recuperação da posse de bola de forma aberta por interceção, em superioridade relativa no corredor lateral esquerdo do sector médio defensivo. Posteriormente verificamos, a ocorrência de vários desenvolvimentos, que ativam zonas relativas no SMO e SO. Passamos a descrever o ataque através da ordem cronológica das ações:

- i) Desenvolvimento através de condução, em relação de inferioridade relativa no corredor lateral esquerdo no sector médio ofensivo, com ritmo de jogo rápido;

- ii) Desenvolvimento através de passe rasteiro, direcionado para a frente, executado em contexto de inferioridade relativa, no sector central do sector médio ofensivo, com ritmo de jogo rápido;
- iii) Desenvolvimento através de receção/controle, em inferioridade relativa no corredor lateral esquerdo do sector médio ofensivo com ritmo de jogo rápido;
- iv) Desenvolvimento através de drible em inferioridade relativa no corredor lateral esquerdo do sector ofensivo, com ritmo de jogo rápido.

O final do processo ofensivo, que se enquadra nos finais com sucesso, verifica-se com remate defendido pelo guarda-redes, efetuado em inferioridade numérica, executado do sector ofensivo do corredor lateral esquerdo.

---

**Ataque – rápido**


---

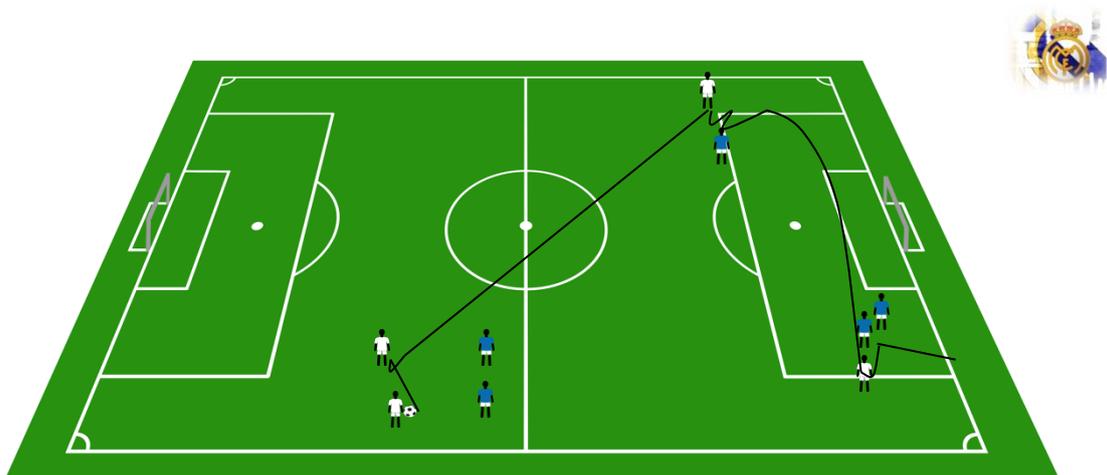
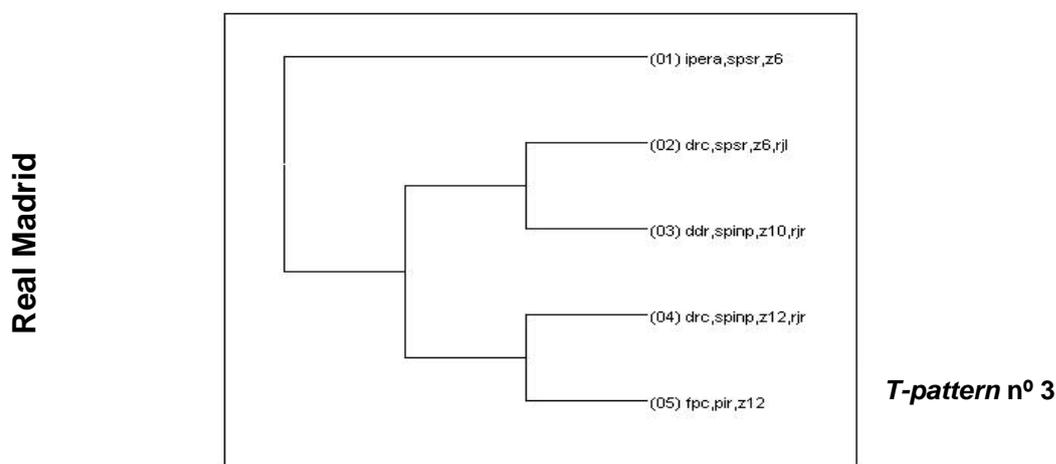


Figura 35 - T-pattern nº3, com ilustração, relativo ao ataque rápido do Real Madrid.

Quanto ao *T-pattern* nº3 representa um início do PO através de forma fechada, por interrupção regulamentar a favor, a execução realiza-se em contexto de superioridade relativa, no sector médio defensivo, no corredor lateral direito. Como se verifica a ocorrência de vários desenvolvimentos, estes explicar-se-ão individualmente, atendendo à ordem cronológica (constamos a ativação paralela dos SMO e SO):

- i) Desenvolvimento através de receção/controle, em contexto de superioridade relativa, no corredor lateral direito do sector médio defensivo, com ritmo de jogo rápido;

- ii) Desenvolvimento através de drible, em contexto de inferioridade relativa, ação realizada no sector ofensivo no corredor lateral esquerdo, com ritmo de jogo rápido;
- iii) Desenvolvimento através de receção/controle em contexto de igualdade não pressionada.

O final do processo ofensivo ativado enquadra-se no final com sucesso, e representa um pontapé de canto, em contexto de inferioridade relativa, no sector ofensivo no corredor lateral direito.

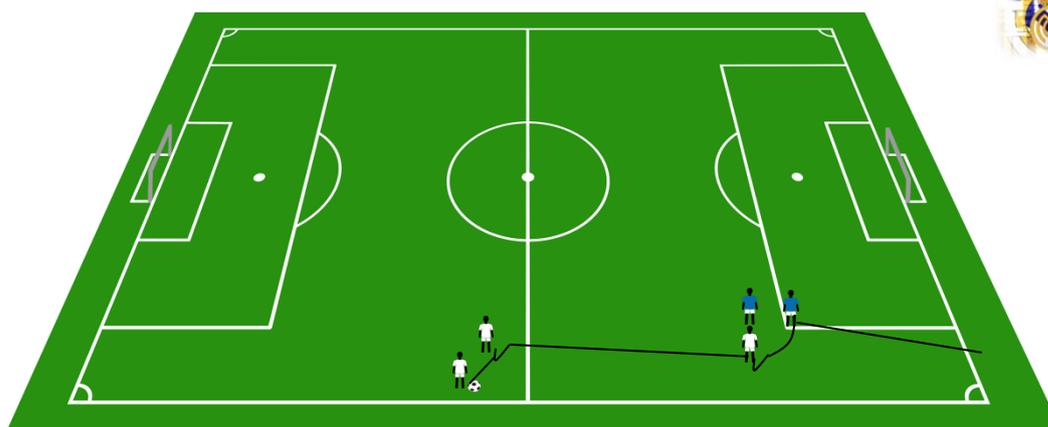
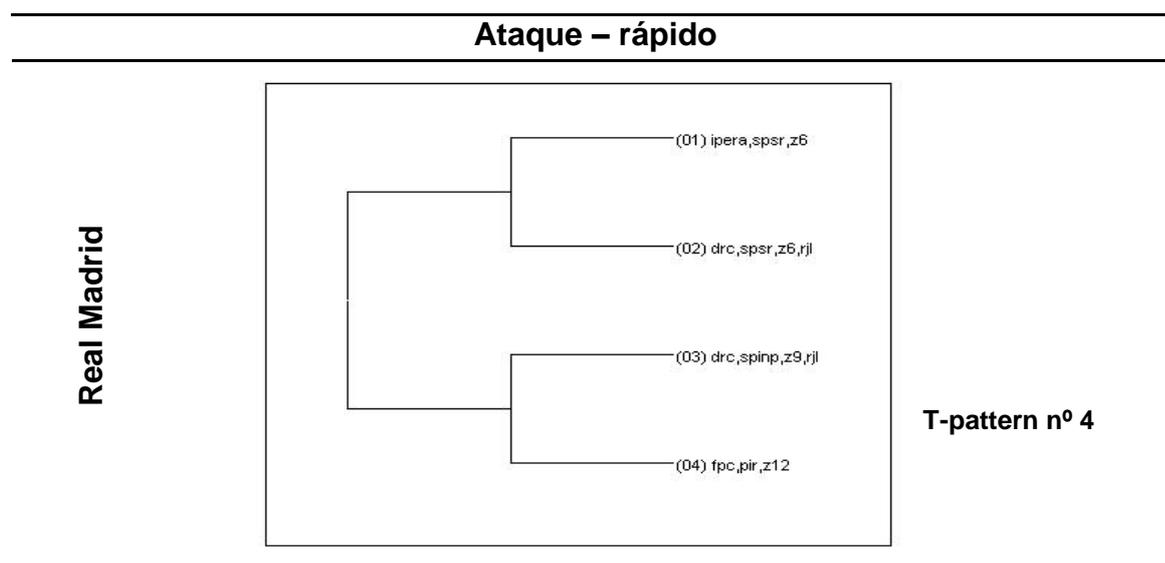


Figura 36 - *T-pattern* nº4, com ilustração, relativo ao ataque rápido do Real Madrid.

Relativamente ao *T-pattern* nº4, o PO inicia-se, com a ativação de um início de forma fechada, através de recuperação da posse da bola por interrupção regulamentar a favor, executada em contexto de superioridade numérica relativa, e

no corredor lateral direito do SMD. Os desenvolvimentos expostos ativam paralelamente zonas do SMO e SO:

- i) Podemos identificar um desenvolvimento através de receção/controla, em contexto de superioridade relativa, no corredor lateral direito do sector médio defensivo, com ritmo de jogo lento;
- ii) Desenvolvimento através da receção/controla em igualdade não pressionada no corredor lateral direito e, com ritmo de jogo lento.

O final - o processo ofensivo enquadra-se, no final, com sucesso, devido à equipa ganhar um pontapé de canto, em situação de inferioridade relativa no corredor lateral direito do sector ofensivo.

### ***Síntese relativa aos padrões detetados***

Com o intuito de simplificar a interpretação procederemos à sua divisão em três partes: início, desenvolvimento e final do PO.

#### ***Início PO***

Verificamos o início do PO no sector médio defensivo, num contexto de superioridade relativa, nos corredores laterais, a equipa procura a recuperação da posse de bola nos corredores laterais, zonas onde existem menos linhas de passe. Como pontos divisores referimos que a forma de recuperação da posse de bola é diferente. O padrão em que ocorreu, a recuperação da posse de bola no corredor lateral direito, foi através da interrupção regulamentar a favor (início do PO de forma fechada); por sua vez, quando recuperou a bola no corredor lateral esquerdo, foi de forma dinâmica e devido a uma interceção (início do PO de forma aberta). A recuperação da bola através de uma forma dinâmica potencia a criação de situação de contra golpe, no caso em particular o MJO, utilizado o ataque rápido. Por outro lado, os resultados obtidos evidenciam que a interrupção regulamentar a favor produz um instrumento de ataque rápido. A equipa procura rapidamente tirar proveito do momento de desorganização defensiva do adversário.

Poderemos constatar, através da análise dos padrões que, no momento de recuperação da posse de bola, a relação numérica (centro de jogo) existente é igual em todos os padrões. Verifica-se uma superioridade relativa, o que evidencia a

existência de, pelo menos, mais um jogador no momento de recuperação da posse de bola.

Para os padrões verificados, a equipa organiza-se no sector médio defensivo assegurando as coberturas defensivas, procurando a recuperação da posse de bola nos corredores laterais.

### ***Desenvolvimento do PO***

O primeiro desenvolvimento, executa-se na mesma zona topográfica, onde foi realizada a recuperação da posse de bola. A equipa não evidencia a necessidade de retirar a bola da zona onde se registou o início da posse de bola, zona de pressão.

Na fase de desenvolvimento cada padrão possui a sua especificidade. O *T-pattern 2* expõe condutas que imprimem velocidade ao jogo com condução passe para a frente e rasteiro, drible, aplicando um ritmo de jogo rápido em todas as linhas de código. Na fase de desenvolvimento, o padrão mencionado expõe uma relação numérica de constante inferioridade relativa.

Por sua vez, nos *T-patterns 3 e 4*, há maior incidência de condutas que diretamente não imprimem velocidade ao jogo, como receção/controle, verificada duas vezes em cada fase de desenvolvimento de cada um dos padrões. Paralelamente poderemos aferir a ativação do ritmo de jogo lento em pelo menos uma das linhas de código. Verifica-se a relação numérica de superioridade relativa e igualdade não pressionada.

### ***Final do PO***

Os finais ativados enquadram-se nos finais com sucesso. O *T-pattern 2* evidencia o final do PO com remate defendido pelo guarda-redes, e do corredor lateral esquerdo do sector ofensivo. Por seu lado os *T-patterns 3 e 4* terminam com um pontapé de canto, no corredor lateral direito do sector ofensivo. Nos três padrões identificados, no final do PO, verifica-se um contexto de jogo de inferioridade relativa.

### 3.3.1.2.2.1 - Síntese relativa aos padrões detetados

A recuperação da posse de bola através de uma forma aberta, interceção, juntamente com a utilização de desenvolvimento que imprimem velocidade ao jogo como anteriormente foi referido, permitiu a finalização do PO com remate à baliza. Deveremos atender ao somatório destes fatores: forma de recuperação da posse de bola e velocidade nos processos de desenvolvimento do PO.

No padrão em que o PO finaliza com remate defendido pelo guarda-redes adversário, *T-pattern 2*, verifica-se a utilização de ritmo de jogo rápido em todos os desenvolvimentos catalogados, juntamente com mais do que um desenvolvimento que promovem a criação de espaço, como a condução e o drible. Este facto revela a importância da utilização de ações que imprimam velocidade e aleatoriedade ao jogo, desde o momento de recuperação da posse de bola, assim como do treino dos PO ofensivos em inferioridade numérica, métodos de jogo ofensivos contra-ataque e ataque rápido.

O final do PO, nos três padrões, verifica-se nos corredores laterais do sector ofensivo, em contexto de inferioridade numérica, evidenciando a falta de capacidade para atingir a zona frontal à baliza (Z11), zona privilegiada para a obtenção de situações de golo, (Barbosa, Sarmiento, Anzano, & Campaniço, 2012).

À exceção de dois desenvolvimentos, a equipa não procura variar o corredor de jogo. Nos três padrões a equipa inicia o PO no mesmo corredor onde termina.

O *T-pattern 2*, em que o desenvolvimento de drible precede a finalização, a relação contextual dos três padrões era a menos propício, verificando-se a importância de ações individuais na criação da situação de finalização favorável.

Os *T-patterns 3* e *4*, que terminam com pontapé de canto, são precedidos do desenvolvimento receção/controle; pensamos que este facto condiciona o sucesso do PO uma vez que à medida que nos aproximamos da baliza adversária o tempo de execução das ações diminui, bem como a relação numérica se inverte (a equipa ganha a bola em superioridade relativa mas termina em inferioridade relativa), sendo necessária a utilização de situações que permitam ganhar espaço, como o drible ou

passo longo, executados em velocidade, com ritmo de jogo rápido, não permitindo a reorganização do adversário. Para otimizar o que constatamos, no processo de treino, poderemos incluir espaços de jogo reduzidos, limitação temporal das ações ou número de toques que um jogador poderá aplicar sobre a bola.

Os três padrões expõem pontos fundamentais para o sucesso do contra golpe ofensivo, em particular o ataque rápido. A equipa procura rapidamente tirar proveito do momento de desorganização defensiva adversário. Os três padrões verificados correspondem a final do processo ofensivo, com sucesso.

### **3.3.1.2.3 - MJO ataque posicional**

#### ***Inter de Milão***

No que concerne ao método ofensivo ataque posicional, os dados recolhidos através das amostras da equipa do Inter de Milão, depois de processados, não revelaram qualquer padrão que preenchesse os requisitos definidos.

#### ***Real Madrid***

Com respeito ao método ofensivo ataque posicional, os dados recolhidos através da amostra da equipa do Real Madrid, depois de processados não revelaram qualquer padrão que preenchesse os requisitos definidos.

### **3.3.1.3 - Sinopse dos resultados relativos à análise dos *T-patterns completos***

Atendendo as características do jogo de futebol (descritas nos pontos 2.1, 2.1.1, 2.1.2) a especificidade do processo ofensivo (descrita no ponto 2.2.1) as características dos métodos de jogo ofensivo (descrita no ponto 2.6) e fatores condicionadores da fase ofensiva (figura 16), acreditamos que os resultados comprovam a enorme variabilidade de comportamentos que se aplicam na operacionalização do MJO.

Relativamente a equipa do IM, não se verifica nenhum padrão capaz de satisfazer os requisitos definidos, em nenhum dos processos ofensivos analisados. No nosso entender, comparativamente com a equipa do RM, em particular os MJO contra-ataque e ataque rápido, os processos ofensivos da equipa do IM decorrem com maior aciclicidade.

Os padrões encontrados na equipa do RM, nos MJO contra-ataque e ataque rápido, levam-nos a induzir que a equipa é capaz de utilizar padrões *conduturais*, relativos a todo o PO de forma mais sistemática, quando comparada com a equipa do IM.

Os jogos e as equipas, que produziram a amostra, e a metodologia de tratamento de dados utilizada, não produzem resultados capazes de:

- i) Explicar a realidade de um PO, realizado por uma das equipas;
- ii) Comparar MJO;
- iii) Identificar pontos de união ou discordância ente MJO;
- iv) Sustentação teórica, com substrato sólido, capaz de satisfazer o propósito da presente tese.

Atendendo aos resultados, que evidenciam a incapacidade do propósito de estudo, procederemos a reorientação da tese, com recurso à edição da base de dados, para posterior aplicação em *software*, que procure a verificação de pontos em comum de forma menos complexa.

Potenciando, assim, o trabalho de observação e análise, individualizando as condutas mas, ao mesmo tempo, mantendo-as enquadradas no contexto de jogo.

Pretendemos a obtenção de resultados, com o intuito de satisfazer a finalidade da presente investigação: extrair informação qualitativa que permita dissecar e comparar os MJO das equipas.

### 3.3.2 - Técnica de análise sequencial de *retardos*. Instrumento de análise - SDIS-GSEQ

A técnica de *retardos*<sup>29</sup> ou (lag method) foi desenvolvida por Sackett, (1980). Para Anguera (1983), a técnica de *retardos* facilita, senão a identificação direta e exata de padrões de ocorrência entre condutas, uma aproximação a elas. Para Quera, (1993) na análise sequencial considera-se dois tipos de condutas: conduta critério<sup>30</sup> (CC) e a conduta objeto<sup>31</sup> (CO). Este método operacionaliza-se através da eleição de uma determinada CC, posteriormente contabilizam-se as vezes ou o tempo em que determinada CO segue a CC no lugar de ordem seguinte, o qual supõe o primeiro *retardo* e assim sucessivamente até chegar ao *retardo* máximo “*max lag*” que nos marca o fim do padrão de conduta para efeitos interpretativos (A. Silva, 2004). Ou seja, a correlação entre as referidas condutas CC poderá promover a ocorrência de uma determinada e CO. J. Lopes (2007), afirma sempre que a sua probabilidade condicional é superior à incondicional e inibitória quando sucede o inverso. Tendo em vista a deteção destes padrões, calculam-se as probabilidades condicionais (que dependem da ordem, ou *retardo*) e incondicionais (dependem da frequência total), de ocorrência das CO consideradas (Anguera, 1990; 1997; Castellano-Paulis, 2000). A partir desse cálculo é possível, para cada *retardo*, conhecer quais as condutas em que a probabilidade condicional supera a incondicional, facto que significa que existe uma probabilidade estatística superior ao acaso<sup>32</sup> de estarem associadas.

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 - á conduta critério -, pretende detetar a existência de padrões de conduta ou configurações estáveis de comportamento acima da probabilidade do mero acaso. Permite, também, averiguar como mudam as probabilidades de ocorrência de certas condutas, em função da ocorrência prévia de outras (Hernández-Mendo, et al., 2000). A partir de um processo de análise sequencial temos a possibilidade de aceder a um cálculo do tipo probabilístico onde um determinado evento *condutural* ou comportamental de uma cadeia ou sequência de eventos *conduturais* é dependente tanto do evento inicial (conduta critério) como dos

---

<sup>29</sup> Retardo é o número de ordem que ocupa cada conduta registada a partir de cada ocorrência da conduta critério (Barreira, 2006).

<sup>30</sup> Para Quera (1993), é a categoria a partir da qual na sequência de dados se contabilizam de forma prospetiva (para a frente), ou retrospectiva (para trás).

<sup>31</sup> Quera (1993), define a categoria até onde na sequência de dados se contabilizam as transições.

<sup>32</sup> Entenda-se, probabilidade superior ao acaso, como a relação estatisticamente significativa, materializada por resíduos positivos ajustados de igual ou superior valor a 1,96.

eventos anteriores, procurando-se encontrar assim uma probabilidade nas transições entre os diferentes acontecimentos do jogo (Catellano-Paulis, & Hernández-Mendo, 2002).

Estamos em crer que a natureza do objeto de observação, o jogo de futebol, recorrendo à análise sequencial, em particular à técnica de *retardo*, permitirá estabelecer relações de dependência no fluxo de condutas que emanam da ação de jogo de um indivíduo, de uma equipa e da oposição entre indivíduos e equipas.

A análise permite, identificar transições *conduturais* que advêm da interação das equipas em jogo, com incidência nas equipas em estudo, o que, dependendo da definição<sup>33</sup> da conduta critério poderá ser realizada em dois sentidos:

Sentido retrospectivo: verificam-se os *retardos* (R) negativos (-1 até -5), que representam condutas que se refletem antes da CC. Poderemos assim estudar da conduta critério para trás. Identificando sucessivamente condutas que aconteceram até chegar à conduta critério.

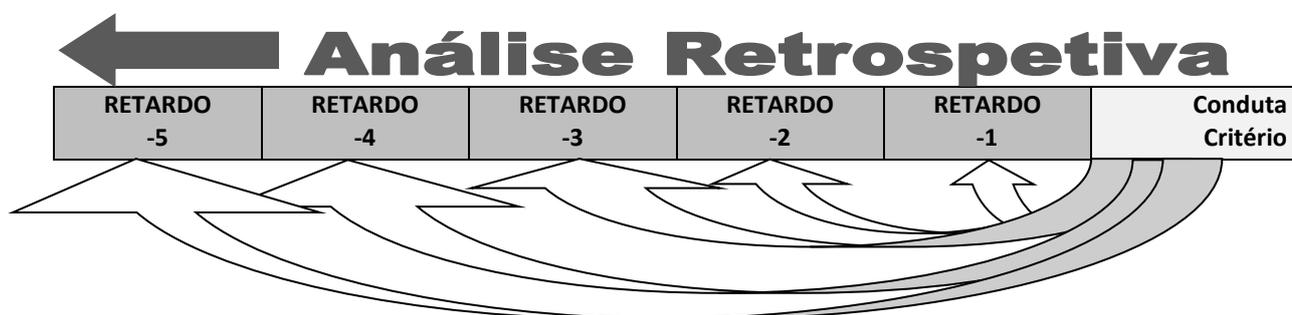


Figura 37 - Representação da análise pela técnica de *retardos* ou transições, análise retrospectiva.

Sentido prospectivo: verificam-se os *retardos* (R) positivos (1 até 5), condutas excitadas, ativadas pela conduta critério que acontecem posteriormente à CC. Poderemos estudar da conduta critério para a frente. Condutas que acontecem a partir da conduta critério.

<sup>33</sup> O que representa a conduta critério, correlacionando com o estudo em questão, a título de exemplo, antes de uma recuperação da posse de bola, pela equipa em estudo, não examinaremos ativação de qualquer CO, uma vez que o estudo não abrange acontecimentos anteriores a essa CC.

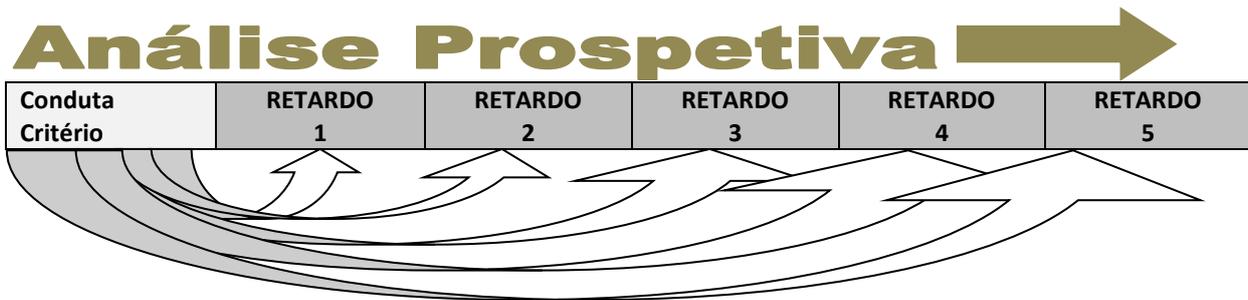


Figura 38 - Representação da análise pela técnica de *retardos* ou transições, análise prospectiva.

Para A. Silva (2004), 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 (ver figura 39, com exemplo prático).

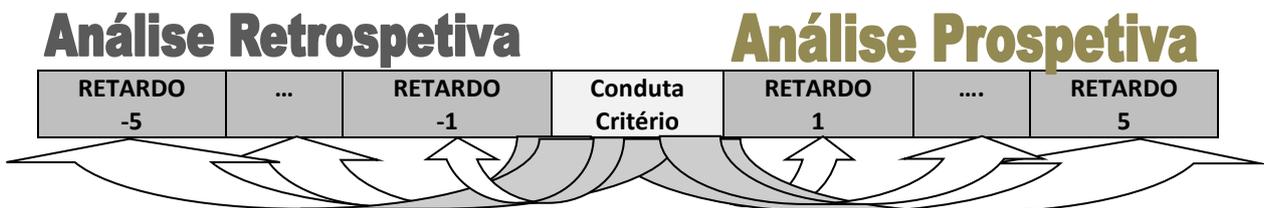


Figura 39 - Representação da análise pela técnica de *retardos* ou transições, análise retrospectiva e prospectiva.

Devemos ainda referir que qualquer categoria poderá ser definida como conduta critério, tendo em atenção o objetivo proposto para cada estudo (A. Silva 2004). Ressalvamos que o conhecimento da lógica inerente aos objetos de estudo é fundamental; assim, a título de exemplo no nosso estudo, quando definimos a conduta critério com o início do PO, a utilização da análise retrospectiva não evidenciará a ativação de qualquer conduta, uma vez que não se realizaram a recolha de dados relativos a ações ocorridas anteriormente ao início.

Com base no cálculo realizado, para cada *retardo* ou transição, conheceremos as condutas ativadas se estas superarem a probabilidade incondicional, verificando-se uma probabilidade estatística superior ao acaso, evidenciando a possibilidade de associação, entre a CC e CO.

Com o intuito de determinar a excitatoriedade das transições entre as categorias critério e objeto resolvemos sintetizar os critérios seguidos. A fim de averiguar se as diferenças encontradas têm significado estatístico, aplica-se a prova binomial, sendo que, se o valor de Z encontrado for maior ou igual a 1,96, existe a probabilidade de haver uma transição excitatória entre as condutas, de igual forma, se o valor de Z é inferior a -1,96, a relação entre as condutas é inibitória para a determinação de padrões excitatórios de transições entre categorias critério e objeto (Anguera, 1990). O valor dos resíduos, ajustado, deverá ser igual ou superior a 1,96 (Bakeman, & Gottman, 1989; Anguera, 2006). Reportar-nos-emos ao estudo das condutas excitadas, excluindo a probabilidade de inibição entre condutas. Atendendo ao convencionalizado, o *retardo* (R) máximo nunca excederá o *retardo* - 5 ou + 5, ou seja, retrospectivamente e prospectivamente, uma vez que depois deste lapso “a sequência se vê muito reduzida” (Catellano-Paulis, 2000).

Atendendo aos critérios anteriormente expostos é exequível desenhar a estrutura de conduta através dos padrões obtidos com aplicação da análise sequencial, sendo possível conhecer, em cada *retardo*, quais são as condutas excitadoras, por existir entre si um grau de coesão superior ao simples encadeamento provocado pelo acaso, com algumas restrições metodológicas que é necessário acautelar (Campaniço & Oliveira, 2003).

### **Regras para detecção de padrões**

Um padrão de conduta terminará de forma natural quando não há mais *retardos* excitatórios, todavia não excederá os 5 *retardos*, quer retrospectivamente quer prospectivamente, já que a consistência da sequência se vê muito reduzida (como descrito anteriormente).

Conduta Critério	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
x	1 (2.78)	2 (3.85)	---	---	---

Figura 40 - Exemplo de padrão que termina, por falta de *retardos* ativados.

Um padrão de conduta em que há dois *retardos* consecutivos vazios (sem condutas excitatórias) termina em consequência deste.

Conduta Critério	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
x	1 (2.78)	2 (3.85)	---	---	<del>2 (2.85)</del>

Figura 41 - Exemplo de padrão de conduta onde se verifica a existência de dois *retardos* consecutivos vazios (sem condutas excitatórias).

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.

Conduta Critério	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
X	1 (2.78)	<del>2 (3.85)</del>	---	---	---
	3 (2.96)	<del>2 (2.85)</del>			

Figura 42 - Exemplo de padrão de conduta onde se verifica a existência de dois *retardos* consecutivos com várias condutas excitadas.

Os resultados significativos obtidos, não permitem no entanto, o estabelecimento de relações lineares entre as condutas, sendo possível apenas concluir que existe a probabilidade estatística de um determinado evento suceder ou anteceder outro. O mesmo autor alerta ainda para o facto da análise efetuada em cada *retardo* ser independente da anterior. Como consequência, a existência de condutas associadas à conduta critério nos *retardos* 1 e 2, não implica que exista uma probabilidade estatística superior ao acaso destas estarem associadas (Catellano-Paulis, 2000, citado por J. Silva, 2008).

### 3.3.2.1 - Procedimentos

#### ***Diretrizes para o registo das sequências do processo ofensivo***

Como descrito no ponto 3.3.1.1 (p.126), passamos a descrever os itens específicos do processo de codificação dos PO, para aplicação no *software* *SDIS-GSEQ*<sup>34</sup>. Segundo Bakeman e Quera (1996, 2000):

- i) Após o registo de uma conduta será utilizado um ponto final (.) como passagem para a conduta seguinte da mesma sequência;

<sup>34</sup> É um *software* que realiza análise sequencial, pela leitura de ficheiros do tipo MDS. Proporciona operações estatísticas sequenciais, como tabelas de frequência de retardo, qui-quadrado, resíduos ajustados e ainda realiza vários tipos de modificações de dados (recodificações, agrupamentos e encadeamento de códigos de conduta, através de linguagem de programação própria. Esta linguagem é considerada ideal para descrever dados sequenciais obtidos pela observação directa de comportamentos individuais, díades e/ou grupos - Bakerman & Quera, 1996).

- ii) Para definir o final de um PO será utilizado um ponto e vírgula (;);
- iii) Cada sequência recolhida diz respeito a um PO, pois um novo PO implica a passagem para a linha seguinte;
- iv) Para definir o final de um PO e também do registo de uma sessão de observação será utilizado o sinal (/).

Como referimos anteriormente, colocamos uma jogada relativa ao MJO contra-ataque referente à equipa do Real Madrid.

Tabela 20 - Descrição dos dados para *software* SDIS-GSEQ.

### Dados SDIS-GSEQ

Data name	Frames	Events
CARM	1534738	G2.
CARM	1534739	IN CA.
CARM	1534740	Ipi Z5 Spinp.
CARM	1534763	Dpl Z5 Pdf Pma RJr SPsr.
CARM	1534813	Dcd Z7 RJr Spinp.
CARM	1534863	Ddr Z10 RJr Spinp.
CARM	1534888	Fbad Z10 Pir;
CARM	1546463	G2.
CARM	1546464	IN CA.
CARM	1546465	Ipera Z4 SPsr.
CARM	1546466	Dpl Z4 Pdf Pal RJI SPsr.
CARM	1546813	Dpc Z10 PPI Pma RJr Spinp.
CARM	1546814	Dcz Z1 RJI Pir.
CARM	1546838	FLJ Z10 Pir/

### **Processamento dos dados**

Recorremos a utilização da mesma fonte amostral que referimos no ponto 3.3.1.1. Procedemos divisão em três grupos por equipa, assim compartimentamos os dados relativos:

- i) Contra-ataque;
- ii) Ataque rápido;
- iii) Ataque posicional.

Este trabalho foi realizado para a equipa do Inter de Milão e para a equipa do Real Madrid.

O processo desenvolvido, no presente ponto, passou pela introdução dos dados no *software* do SDIS-GSEQ. Para melhor compreensão dos processos, descreveremos o *modus operandi* relativo ao processamento dos dados. Pensamos ser pertinente descrever as condutas critério e tipo de análises realizadas.

Para utilizar o SDIS-GSEQ para *Windows* (versão 5.1), procedemos à análise sequencial de cada uma das equipas e dividimos de acordo com o processo ofensivo em estudo. Da análise consta:

**i) Inícios do PO**

- a. Recuperação da posse de bola por interceção;
- b. Recuperação da posse de bola por desarme;
- c. Recuperação da posse de bola por ação do guarda-redes;
- d. Recuperação da posse de bola por interrupção regulamentar a favor;
- e. Recuperação da posse de bola por golo do adversário;

A. Prospetiva

**ii) Desenvolvimentos PO**

- a. Desenvolvimento por passe curto/médio;
- b. Desenvolvimento por passe longo;
- c. Desenvolvimento por condução;
- d. Desenvolvimento por receção/controle;
- e. Desenvolvimento por drible (1x1);
- f. Desenvolvimento por duelo;
- g. Desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva;
- h. Desenvolvimento por remate;
- i. Desenvolvimento por cruzamento;
- j. Desenvolvimento com intervenção do adversário sem êxito;
- k. Desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária;

A. Prospetiva

A. Retrospectiva

**iii) Finais do PO**

- a. Remate com obtenção de golo;
- b. Por remate (Frr) engloba os finais (Frd, Fgr, Ffr, Fca);
- c. Atingir o sector ofensivo de forma controlada (Fsoc); engloba os finais (Fgp, Fld, Fpc, Fpga);
- d. Recuperação da posse de bola pelo adversário;
- e. Passe para dentro da grande área adversária;
- f. Leis de jogo (Flj) engloba os finais (Ff, Fi);

A. Retrospectiva

A seguinte tabela tem por finalidade delinear o caminho do processamento dos dados. Na tabela, evidenciamos condutas critério e quais as condutas objeto, juntamente com o tipo de análise realizada (prospetiva, retrospectiva e retrospectiva-prospetiva). As condutas foram estudadas de acordo com o MJO em questão.

Tabela 21 - Exposição da análise sequencial realizada. Identificação da perspectiva prospetiva, retrospectiva e retrospectiva-prospetiva. Condutas critério início do PO, desenvolvimento do PO, final do PO.

<b>Condutas critério</b>	<b>Início do PO:</b> IPi,IPd,IPgr,IPera,IPga	<b>Desenvolvimento do PO:</b> Dpc, Dpl, Dcd, Drc, Ddr, Ddu, Dpgr, Dre, Dcz, Dia, Dgra	<b>Final do PO:</b> Fgl, Frd, Fgr, Ffr, Fca, Fld, Fpc,Fgp, Fpga, Fbad,Ff,Fi
<b>Grau de análise</b>	Análise Sequencial Prospetiva	Análise Sequencial Retrospectiva e prospetiva	Análise Sequencial Retrospectiva
		Início do PO	Início do PO
	Desenvolvimentos	Desenvolvimentos	Desenvolvimentos
	Final do PO	Final do PO	
<b>Condutas Objeto</b>	Caraterização espacial	Caraterização espacial	Caraterização espacial
	Centro de jogo	Centro de jogo	Centro de jogo
	Altura do passe	Altura do passe	Altura do passe
	Direção e sentido do passe	Direção e sentido do passe	Direção e sentido do passe
	Ritmo de jogo	Ritmo de jogo	Ritmo de jogo

Em cada um dos processos ofensivos, e em cada grupo de análise, estudamos as combinações possíveis, procurando estabelecer as relações de dependência de cada equipa, para os diferentes MJO analisados.

### 3.3.2.2- Apresentação e discussão dos resultados recorrendo a técnica de *retardos*

Procederemos à apresentação e discussão dos resultados atendendo à interpretação das relações de interdependência verificadas. Serão analisados os três métodos de jogo definidos na revisão bibliográfica, procurando descrever e

interpretar os resultados, evidenciando os pontos de ligação ou de rutura entre as equipas em estudo, recorrendo às medidas de sequencialidade procurando as relações de dependência produzidas por cada equipa de acordo com a conduta critério.

Para Catellano-Paulis e Hernández-Mendo (2002), o processo de análise sequencial permite-nos um cálculo de tipo probabilístico onde, um determinado evento *condutural* ou comportamental de uma cadeia ou sequência de eventos *conduturais* é dependente tanto do evento inicial (conduta critério) como dos eventos anteriores, procurando-se encontrar, assim, uma probabilidade nas transições entre os diferentes acontecimentos do jogo. O primeiro evento não é mais do que o antecedente e o segundo o conseqüente, com determinado valor probabilístico de transição de carácter associativo, o que não implica qualquer relação linear direta entre os dois eventos seguidos no tempo (A. Silva, 2004).

No ponto (3.3.2) referente à metodologia, procuramos a contextualização das transições sequenciais, evidenciamos a lógica do PO, com esse objetivo, atendemos à especificidade das ações codificadas. Para esse efeito, alguns eventos foram analisados apenas do ponto de vista prospetivo, outros apenas do ponto de vista retrospectivo, e um terceiro grupo que foi analisado retrospectivamente e prospetivamente.

Com o intuito de demonstrar os padrões evidenciados para o estudo em questão, passaremos a expor os padrões de conduta relativos ao PO, mediante a utilização da técnica de *retardos* ou transições. Valendo-nos do método proposto por Sackett (1980), método de *retardos* ou *lag metod*, procedemos à exposição dos resultados. Com a finalidade de promover um rápido e concreto enquadramento, dividimos os resultados em três grupos e três subgrupos.

Para a criação dos grupos utilizou-se os métodos de jogo ofensivo: contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional. Dentro de cada método de jogo ofensivo subdividimos em três subgrupos de análise: início, desenvolvimento e final da posse de bola. Para os resultados obtidos procedemos à exposição em tabela, descrição das condutas objeto ativadas, interpretação e comparação.

### 3.3.2.2.1 - MJO contra-ataque

#### ***Padrões de jogo encontrados para as condutas de início do processo ofensivo.***

Provimos ao estudo das categorias início do PO. Atendendo ao processo de análise fizemos o estudo de forma prospetiva. Para esse efeito verificamos as condutas critério, tendo como condutas objeto desenvolvimento do PO, final do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

#### **Condutas de início de PO de forma aberta.**

#### **Conduta critério: início do contra-ataque através de interceção (lpi).**

Através da análise da tabela 22, poderemos verificar os padrões *conduturais* detetados para a conduta de início do contra-ataque por recuperação da bola, através de interceção.

Tabela 22 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério recuperação por interceção.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por interceção (lpi)				
	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Análise prospetiva →					
Inter Milão	Dcd (2.01)	---	---	---	---
Real Madrid	Dcd (2.29)	---	Ddr (2.20)	---	---
	Z5 (2.33)	---	---	---	---
	---	Rjr (2.02)	---	---	---

Dissecando individualmente as equipas aferimos que, na equipa do IM, a recuperação da posse de bola por interceção ativa o desenvolvimento por condução. O mesmo se verifica no estudo realizado por A. Silva (2004).

Por sua vez, na equipa do RM, constatamos que esta conduta critério ativa o sector médio defensivo, mais concretamente o corredor central, zona 5 juntamente com a ativação do desenvolvimento através da condução da bola, verificando-se um ritmo de jogo rápido. A conduta critério termina com um *max-lag* ao nível do retardo 3 através de um desenvolvimento por drible.

Aquando da recuperação da posse de bola, socorrendo-se à conduta interceção, verificamos que ambas as equipas tendem a ativar o desenvolvimento por condução de bola. Estamos em crer que a condução seja realizada pelo mesmo jogador que realizou a recuperação da posse de bola, ou jogador que se encontra próximo, por exemplo a realizar cobertura defensiva, com a finalidade de atacar o espaço entre e interlinhas deixado pela equipa adversária e ao mesmo tempo aumentar a relação referente ao centro de jogo, subindo o rácio entre número de atacantes e número de defensores. Parece-nos que o facto de o RM ter como último desenvolvimento o drible, indica a intensão da criação de rutura ofensivas recorrendo a ações individuais. Também (Lopes, 2007) encontrou padrões curtos relativamente a esta conduta critério; no entanto, no seu estudo, a conduta de início do processo ofensivo por interceção era excitatória de receção/controla da bola seguida de passe para a frente.

Castelo, citado por Sarmiento (2012) refere, há uma coisa que eu sei, e isso tem comprovação, que a ação de interceção é sempre a mais vantajosa para sair para uma situação de transição rápida, por uma razão muito simples, porque numa interceção, o jogador que a faz, nunca está pressionado, o jogador que desarma, normalmente está sempre imediatamente pressionado pelo jogador que perdeu a posse da bola.

### **Conduta critério: início do contra-ataque através de desarme (lpd).**

Da análise da tabela 23, poderemos verificar os padrões detetados para a conduta de início do contra-ataque por recuperação da bola através de desarme.

Tabela 23 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desarme.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por desarme (lpd)				
	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Análise prospetiva →					
Inter Milão	Ddr (2.78)	Dcz (2.02)	---	---	---
	---	Z4 (2.51) Z12 (1.99)	---	---	---
Real Madrid	Z8 (3.15)	Z8 (2.76)	---	---	---

Nos resultados relativos à equipa do IM, poderemos constatar a ativação do desenvolvimento através do drible seguido de cruzamento, ativando ainda os corredores laterais (Z4 e Z12).

Por sua vez, apuramos que na equipa do RM a ativação do corredor central do sector médio ofensivo a (Z8), com o *max-lag* a situar-se ao nível do retardo 2.

O estudo revela que a equipa do RM não ativa nenhum desenvolvimento para esta conduta critério. O IM no entanto vai de encontro ao referido pelos estudos prévios (J. Lopes 2007; A.Silva, 2004), ao ativar o desenvolvimento através de drible, realizado ao nível do primeiro *retardo*. Estamos em crer que o desenvolvimento será levado a cabo pelo mesmo jogador ou por um segundo elemento de equipa que se encontre no centro de jogo a asseguram a cobertura defensiva. Ainda relativamente ao IM poderemos também verificar a capacidade de excitação da conduta de desenvolvimento através de cruzamento, ficando a equipa mais próxima da situação de obtenção de golo.

### **Condutas de início de PO de forma fechada.**

#### **Conduta critério: início do contra-ataque por ação do guarda-redes (Ipgr).**

Atestamos na tabela 24, os padrões *conduturais* detetados, através da análise prospetiva, para a conduta de início do contra-ataque por recuperação da bola através do guarda-redes. Verifica-se a ativação de várias condutas.

Tabela 24 - Padrão de conduta ou "*max lag*" definitivo para a conduta critério início por ação do GR.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por ação do GR (Ipgr)				
	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Análise prospetiva →					
Inter Milão	Dpl (2.74) Dia (2.74) Pal (3.16)	Dia (2.06)	---	---	---
	Z1 (2.74)	Z8 (1.99)	Z8 (2.08) Z11 (2.06)	Z8 (2.48)	Z8 (2.36)
Real Madrid	Dpl (3.08) Ddr (2.13) Pal (2.58) Pfr (2.43)	Ddu (2.94) Pal (2.23)	---	---	---
	Spsa (4.82)	---	Spinp (2.16)	---	---
	Z2 (6.85)	Z8 (2.76)	---	---	---

No que concerne à equipa do IM, poderemos verificamos que a ação de contra-ataque inicia-se através de um passe longo e alto, para o corredor central do sector médio ofensivo, e o desenvolvimento seguinte é uma intervenção sem êxito por parte do adversário. Existem padrões *conduturais* longos (*max-lag* no *retardo* 5) relativamente a caracterizações espaciais.

Os resultados respeitantes à equipa do RM, permitem constatar um padrão *condutural* com grau de semelhança notável com a outra equipa estudada. Depois da recuperação da posse de bola pelo guarda-redes há um passe alto e longo, realizado para a frente e em contexto de superioridade numérica, que visa atingir o sector médio ofensivo do corredor central (Z8) produzindo um desenvolvimento por duelo, onde a bola sofre uma trajetória alta. No *max lag*, que ocorre no *retardo* 3, há a ativação de um contexto de jogo definido como igualdade não pressionada. Os resultados obtidos parecem enquadrar-se com o que Castelo (2003) referiu quando afirma que a transição defesa-ataque encontra-se dependente de dois aspetos fundamentais. O primeiro está relacionado com as atitudes e os comportamentos dos jogadores no momento logo após à recuperação da posse de bola, no que respeita a quatro questões fundamentais:

- i) A quem (todos os jogadores da equipa);
- ii) Quando (momento imediato após a recuperação da posse de bola);
- iii) Onde (em qualquer espaço do jogo);
- iv) Como (ocupando espaços apropriados, estabelecer linhas de passe, utilizar mudanças rápidas de ritmo e direção e executando procedimentos técnico-táticos individuais e coletivos).

Parece existir uma ideia coletiva, a equipa sabe que quando o guarda-redes agarra a bola vai jogar de forma longa. O segundo aspeto, relaciona-se com a rápida transição do centro de jogo, desde a zona de recuperação da posse de bola em direção a espaços dominantes de finalização. Verifica-se a aproximação as zonas de finalização.

Posto isto é forçoso refletir sobre a influência do guarda-redes no processo de construção do PO. Para o processo em causa o guarda-redes, quando tem a bola, é compreendido como o primeiro atacante, tendo como comportamento posterior à recuperação da posse de bola a rápida reposição em profundidade ofensiva, induz ainda uma característica que ambos os guarda-redes possuem a sua boa capacidade

na colocação <sup>35</sup> longa da bola. Estamos em crer que estes conjuntos de comportamentos, que refletem elevado grau de similitude, realizados pelas duas equipas, terão por finalidade explorar a colocação adiantada do adversário no terreno de jogo. Recorrendo a CC verifica-se a diminuição do tempo de recolocação e reorganização por parte do adversário, a zona de destino do passe (Z8) será a zona onde o jogador referência <sup>36</sup> irá disputar a bola com os adversários. Acreditamos que o desenvolvimento anteriormente mencionado, faculta fixar os defensores, através da disputa de bola e das coberturas defensivas dando espaço nas costas e nos corredores laterais dos defesas, permitindo aos jogadores, das equipas observadas, procurar com esta ação o ganho das segundas bolas recorrendo a jogadores muito velozes que exploram o espaço no terreno de jogo. Pela revisão bibliográfica constatamos a existência de condutas próximas as verificadas (Lopes 2007, Ramos, 2009; A. Silva, 2004).

**Conduta critério: início do contra-ataque através de interrupção regulamentar a favor (Ipera).**

Na tabela 25, apresentamos os padrões *conduturiais* detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do contra-ataque por recuperação da bola interrupção regulamentar a favor.

Tabela 25 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério interrupção regulamentar a favor.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por interrupção regulamentar a favor (Ipera)					
	Análise prospetiva →	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Inter Milão		Drc (2.01) Pma (4.58) Rjl (2.37) Pir (3.29)	Dpc (2.20)	Dre (2.11)	---	---
		---	---	---	---	---
Real Madrid		Pma (2.39) Rjl (3.17)	Dpc (2.61) Rjl (3.29) Ppl (2.04)	Rjl (3.58)	Rjl (4.18)	---
		---	Z6 (2.01)	Z1 (2.08) Z4 (2.15)	Z6 (2.03)	Z6 (2.00)

<sup>35</sup> Entendemos boa capacidade, como a habilidade de jogar com precisão, com velocidade de execução e com potência braçal ou com o pé.

<sup>36</sup> Jogador referencia – pretendemos evidenciar, a procura deste jogador(es), de forma mais regular, para a realização da ação.

Esta conduta critério ativa, na equipa do IM, no primeiro *retardo*, o desenvolvimento por receção/controlado. Contudo o passe a meia altura obtém maior valor de coesão, verificando-se também a situação de inferioridade numérica relativa. Regista-se o desenvolvimento através de passe curto/médio, precedido do desenvolvimento por remate.

Na equipa do RM, existe a ativação de passe a meia altura com um ritmo de jogo lento. No segundo *retardo* analisamos um desenvolvimento através de passe lateral curto, com ritmo de jogo lento. Ao longo dos *retardos* 3 e 4 há a tendência para um ritmo de jogo lento, que privilegia os corredores laterais com incidência do sector médio defensivo e sector defensivo.

Apesar de ao nível do *retardo* 1, verificamos algumas similitudes, denotamos, através da análise dos *retardos* seguintes, diferente estratégia do PO. O IM recorre à conduta critério para utilizar um jogo mais vertical que permita obter uma situação de remate, por sua vez o RM ativa um jogo mais lateral, não ativando ações que indiquem progressão no terreno de jogo, à semelhança dos resultados obtidos (Ramos, 2009).

### ***Conduta critério: recuperação da posse de bola por golo do adversário (lpga).***

Nas equipas em estudo não verificamos nenhum início devido a conduta critério em estudo. A especificidade do início limita a ocorrência da PO.

### ***Padrões de jogo encontrados para as condutas de desenvolvimento do processo ofensivo***

Para realizar o estudo sequencial procedemos ao estudo das categorias desenvolvimento do PO tendo por base uma análise retrospectiva-prospetiva.

No estudo averiguamos as relações das condutas nos inícios do processo ofensivo, apenas de forma retrospectiva e relativamente aos finais do processo ofensivo consideramos apenas de forma prospetiva. Nas restantes condutas analisadas, procedemos à verificação da sua ativação retrospectiva e prospetivamente.

Como tal, procedemos à verificação das condutas critério, devidamente identificadas nas tabelas, expostas neste ponto, tendo como condutas objeto início do PO,

desenvolvimento do PO, final do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

**Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque através de passe curto/médio (Dpc).**

Na tabela 26, expomos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque por passe curto/médio.

Tabela 26 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe curto/médio.

Desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio (Dpc)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio (Dpc)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Drc (4.80) Ddr (2.35)	Inter Mião	Dcd (2.15) Drc (9.08) Ppl (3.47) Ppt (3.31) Pma (3.41)	---	---	---	---
---	---	---	---	---		Spsr (3.44)	---	---	---	---
---	---	lpd (2.16) Drc (2.11)	lpera (2.61) Dpc (4.26)	Drc (6.99)	Real Madrid	Drc (8.83)	Dpc (4.26) Dpl (2.03)	---	---	---
Pdf (2.03)	Ppl (2.72)	---	Ppl (3.10)	---		---	---	---	---	---
---	---	---	Rjl (2.16)	---		---	---	---	---	---

Da análise dos resultados obtidos, referentes à equipa do IM constatamos, que esta conduta critério ativa um padrão *condutural* curto, cujo *max-lag* se situa no *retardo* 1 tanto retrospectivamente como prospetivamente. Retrospectivamente verificamos a ativação das condutas de receção/control e drible. A análise prospetiva é mais rica, verificando-se ativação do desenvolvimento através de passe para trás e a receção/control da bola, sendo esta última a conduta com maior força de coesão. A conduta critério ativa também passa para o lado, passe a meia altura e a ativação do contexto de superioridade numérica relativa.

Por sua vez quando esta conduta critério é aplicada à equipa do RM apuramos, na análise retrospectiva, a ativação do início do PO, ao nível do *retardo* 3 a recuperação de bola por desarme, e no *retardo* 2 recuperação por interrupção regulamentar a favor. Os desenvolvimentos ativados espelham ações de receção/controle e passe curto/médio, sendo a direção do passe essencialmente lateral e verificando-se a ativação do ritmo de jogo lento. Ao nível prospetivo verificamos a excitação da conduta receção/controle. No *max-lag* registado podemos verificar a ativação de duas condutas desenvolvimento através de passe curto/médio, conduta com maior força de coesão, e desenvolvimento através de passe longo.

Também J. Lopes (2007) e A. Silva (2004) encontraram relações semelhantes às descritas anteriormente nos seus estudos demonstrando a ativação da conduta de receção/controle.

Apuramos similitudes no que concerne o comportamento. O IM ativa ações individuais (Ddr e Dcd) contudo, a conduta com maior força de coesão, é a receção/controle, esta conduta é igual para ambas as equipas. Parece-nos que a direção do passe para trás no IM ou para o lado no RM terá a mesma finalidade, retirar a bola de uma zona de pressão e colocá-la num jogador com mais espaço e tempo para realizar a leitura de jogo, dando continuidade ao PO em zonas do campo momentaneamente menos povoadas.

***Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque através de passe longo (Dpl).***

Na tabela 27, exibimos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque por passe longo.

Tabela 27 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe longo.

Desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo (Dpl)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo (Dpl)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R1	R2	R3	R4	R5
---	---	---	---	Ipgr (2.74) Drc (3.27)	Inter Milão	Ddu (4.91) Dia (3.22) Ppt (3.97) Pma (2.71)	---	---	---	---
---	Z1 (2.03)	Z1 (4.40)	Z2 (4.06)	Z3 (4.58)		---	---	---	---	---
---	---	---	---	---		Spinp (2.11)	---	---	---	---
---	---	---	Dpc (2.03)	Ipgr (3.08) Drc (4.40)	Real Madrid	Drc (2.70) Ddu (3.69) Pma (2.37)	Drc (4.69) Ppl (2.44)	---	---	---
---	---	---	---	Z1 (3.10) Z2 (3.41) Z5 (1.97) Z6 (2.18)		---	Z1 (3.31)	Z10 (2.58)	---	---
---	---	---	Rjl (2.16) Spsr (2.91)	Rjl (2.05) Spsa (4.61)		---	---	---	---	---

A análise retrospectiva da equipa do IM permite apurar que, a conduta critério passe longo ativa a interceção pelo guarda-redes da sua equipa e o desenvolvimento por receção/controla. Há interceção de zonas no sector defensivo. Depois da conduta critério ter lugar, regista-se prospetivamente, os desenvolvimentos por duelo ou intervenção do adversário sem êxito, estas ações ocorrem numa situação de igualdade numérica ativando ainda o passe para trás, pensamos que a intenção é aproveitar os jogadores da segunda linha ofensiva, criando uma situação de superioridade numérica.

Na análise retrospectiva, o RM ativa as ações de passe curto/médio e receção/controla, em situações de superioridade numérica (Spsr, Spsa) utilizando um ritmo de jogo lento e ativando zonas relativas ao sector médio defensivo. Aferimos similarmente a ativação do início através da recuperação da posse de bola pelo guarda-redes. Analisando a ocorrência das ações de forma prospetiva, verifica-se a ativação de dois desenvolvimento ao nível do primeiro *retardo*, desenvolvimento

por duelo (conduta com maior força de coesão) e desenvolvimento com receção/controle, ainda verificamos a excitação do passe a meia altura. No *retardo 2* verificamos a excitação do desenvolvimento receção/controle e passe para o lado.

Como já foi mencionado conferimos a existência em comum de condutas critério excitadas. Este facto leva-nos a crer que os princípios e subprincípios de jogo que levam a execução do passe longo serão similares. Constatamos a necessidade de realizar uma ação que permita orientar a bola retrospectivamente à conduta critério, como a excitação da ação de receção/controle. De realçar que na equipa do RM verificamos a nível prospetivo, a excitação do desenvolvimento através de receção/controle, este facto leva-nos a pensar sobre a existência um *upgrade* no PO, ou (devido as características individuais dos jogadores da equipa) que promoveu a possibilidade de a equipa manter a posse de bola sem ter um confronto com o adversário. Contudo suscita-nos dúvida sobre se o resultado é fruto do MJO diferente, fruto das características individuais dos jogadores das equipas observadas e dos adversários.

***Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque através de condução (Dcd).***

A tabela 28, expõe os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque através da condução.

Tabela 28 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por condução.

Desenvolvimento do processo ofensivo por condução (Dcd)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por condução (Dcd)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Ipi (2.01) Dpc (2.15) Pma (2.07)	Inter Milão	Ddr (2.30)	---	Ddr (2.22)	Ddr (2.78)	---
---	Z2 (2.03)	Z2 (3.31)	Z3 (3.35)	Z5 (2.40)		---	Z11 (2.92)	---	---	---
---	---	---	Pip (2.67)	---		---	---	---	---	---
Ddu (2.69)	Dre (3.32)	Dpc (2.18)	Drc (2.65)	Ipi (2.29) Z6 (2.31)	Real Madrid	Ddr (5.47)	Dre (3.05)	Dia (2.07) Dagr (4.06)	Dia (2.13)	---
---	Z11 (3.37)	Z4 (2.41)	Z5 (2.01)	---		Pfr (2.55)	Pdt (3.41)	---	Ppl (2.22)	---
---	---	---	---	---		Pir (2.49)	---	---	---	---

As condutas retrospectivamente ativadas na equipa do IM, são intercepção de bola, passe curto/médio efetuado a meia altura e a ativação das zonas do sector defensivo e médio defensivo. Em termos espaciais, são retrospectivamente ativadas zonas do sector defensivo (zonas 2 e 3) ou médio defensivo meio campo defensivo (zona 5). Prospetivamente, averiguamos a ativação do desenvolvimento através do drible, que se repetem ao longo de três *retardos* e a ativação da zona central do sector ofensivo (zona 11).

No que concerne à equipa do RM, em termos retrospectivos quando consideradas como condutas objeto as condutas comportamentais detetámos um padrão *condutural* longo, o *max-lag* situa-se no *retardo* -5. As condutas ativas são desenvolvimento por duelo, remate, passe curto/médio e receção/controle. Relativamente as condutas espaciais, constatamos a ativação do início através de intercepção. Os contextos espaciais ativados, evidenciam predominância do sector médio defensivo e a zona central do sector ofensivo.

Em termos prospetivos, o *max-lag* encontra-se ao nível do *retardo* 4. Constatamos que as condutas ativadas foram drible, remate, ação do guarda-redes da equipa adversário ou intervenção do adversário sem êxito, passe para a frente, passe para

trás e passe alto, podemos ainda verificar a ativação da relação numérica de inferioridade relativa.

Os resultados demonstram que as equipas recorrem à condução de bola para desenvolver o contra-ataque. Acreditamos que esta ação tem origem nas características individuais dos jogadores, que conseguem transportar a bola em velocidade, aliados à elevada capacidade de criação de desequilíbrios nas defesas adversárias. Consta-se a predominância da ativação de zonas do sector defensivo e médio defensivo, retrospectiva à ativação da conduta critério. Estes factos levam-nos a crer que a utilização da conduta critério está associada ao espaço deixado entre linhas pela equipa adversária que se encontra no momento de transição defensiva. Assim, admitimos que esta conduta critério é um dos elementos fundamentais do processo do contra-ataque.

A utilização da conduta critério promove a ativação posterior de ações de drible, parece-nos que o jogador que conduz a bola aproveita a velocidade que traz para produzir desequilíbrio sobre os adversários que se encontram no processo reorganização defensiva. Os resultados vão de encontro ao referido no ponto 2.6.1. definição/caraterização do CA.

Na equipa do RM, a utilização da conduta critério promove a ativação de ações próximas do final com obtenção de golo, (ações denominadas de pré-finalização) remate e intervenção do guarda-redes adversário. Este facto parece estabelecer uma unívoca relação causal entre a conduta critério e o sucesso do MJO. O último ponto vai de encontro ao referido por J. Lopes, (2007), quando identifica a ativação das condutas supramencionadas.

De ressaltar, que a equipa do RM consegue ganhar a bola ulteriormente da intervenção sem êxito do adversário. Parece-nos que isto se deve a uma colocação estratégica no terreno de jogo, juntamente com forte capacidade de leitura de jogo e de duelos.

**Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque através de recepção/controlle (Drc).**

Na tabela 29 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque através da recepção/controlle.

Tabela 29 - Padrão de conduta ou *max lag* definitivo para a conduta critério desenvolvimento por recepção/controlle.

Desenvolvimento do processo ofensivo por recepção/controlle (Drc)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por recepção/controlle (Drc)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Ipera (3.10) Dpc (9.08) Pr (2.87)	Inter Milião	Dpc (4.80) Dpl (3.27) Pal (2.88)	---	---	---	---
---	---	---	---	---		---	Spsr (2.21)	---	---	---
---	---	Dpc (2.74)	Drc (4.24)	Dpc (8.83) Dpl (2.70) Ddu (2.77) Ppl (2.04) Rjl (2.43)	Real Madrid	Dpc (6.69) Dpl (4.40)	Ppt (2.21)	---	---	---
---	---	---	---	---		Z5 (2.26)	---	---	---	---
---	---	---	---	Spsr (2.49)		---	---	---	---	---

No que respeita à equipa do IM verificamos a existência de padrões *conduturais* curtos, tanto retrospectivos como prospetivos, com o *max-lag* no *retardo* -1 e *retardo* 2 curtos. A conduta critério é fortemente ativada pelo desenvolvimento através de passe curto/médio e de passe longo, possuindo uma ação de coesão mais forte, com a conduta de passe curto/médio. Retrospectivamente ativa também a interrupção regulamentar a favor e o passe rasteiro. Na análise prospetiva, para além do passe curto/médio e passe longo, verificamos a ativação do passe alto, e ao nível do segundo *retardo* a ativação da relação numérica em superioridade relativa.

Por sua vez, na equipa do RM, ativam-se retrospectivamente padrões *conduturais* localizados ao nível do *retardo* 3. Verifica-se que a conduta critério ativa os desenvolvimentos através de passe curto/médio, recepção/controlle, passe longo e

duelo, ativando ainda o passe para o lado o ritmo de jogo lento e a relação de inferioridade numérica. Analisando prospetivamente, apuramos que o *max-lag* situa-se ao nível do *retardo 2*. Atestamos a ativação através de passe, passe curto/médio e passe longo, regista-se a excitação da zona central do sector defensivo. Ao nível do *retardo dois*, a conduta critério excita o passe para trás.

Segundo Castelo, (2004), a receção de bola é uma ação sem a qual não se poderá rentabilizar o comportamento tático - técnico do jogador na resolução da situação contextual do jogo.

Se compararmos os desenvolvimentos com padrões *conduturais* mais fortes, verificamos que o denominador comum é o passe curto/médio. Os resultados vão de encontro a estudos realizados (Barreira, 2006; Caldeira, 2001; J. Lopes 2007; Ramos, 2009; A. Silva, 2004). Assim, verifica-se a articulação entre o passe curto/médio e receção/controle.

***Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque através de drible (Ddr).***

Na tabela 30 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque através do drible.

Tabela 30 - Padrão de conduta ou “max lag” definitivo para a conduta critério desenvolvimento por drible (Ddr).

Desenvolvimento do processo ofensivo por drible (Ddr)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por drible (Ddr)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Ddr (3.61)	Dcd (2.78)	Dcd (2.22)	---	lpd (2.78) Dcd (2.30)	Inter Milião	Dpc (2.35) Pr (2.60)	Ppt (2.38)	Dcz (4.62)	---	---
---	---	---	---	Z12 (2.78)		Z7 (2.59)	---	Z10 (2.05)	---	---
---	---	---	---	---		Pir (2.63)	---	---	---	---
lpi (3.90) Dpl (4.13) Pfr (3.08)	---	lpi (2.20) Drc (3.27) Pdf (1.98)	Dpl (4.69) Pdf (2.49)	lpg (2.13) Dcd (5.47) Ppt (3.30)	Real Madrid	Dre (2.37) Dcz (2.00) Ppl (2.38) Dia (2.08)	---	---	---	---
---	---	---	Rjr (3.70)	---		Rjr (2.11)	---	---	---	---
---	---	Z1 (2.47)	---	Z7 (2.10) Z11 (2.73) Z12 (2.36)		Z10 (2.97) Z11 (1.97) Z12 (2.41)	---	---	---	---
---	---	---	---	Pir (2.59)		Pir (3.66)	---	---	---	---

Os resultados concernentes à equipa IM, patenteiam que a ativação do drible é precedida de início por desarme, drible ou condução de bola. Em relação a estas duas últimas condutas descritas, como já referido anteriormente, estamos em crer que provavelmente são realizadas pelo mesmo jogador ou por um jogador que realizava a cobertura. Podemos também registar a ativação da zona do corredor lateral direito do sector ofensivo (Zona 12). Analisando agora prospetivamente as condutas ativadas são o passe curto/médio rasteiro no meio campo ofensivo, seguidas da conduta de cruzamento no sector ofensivo do corredor lateral esquerdo. As zonas do campo posteriormente ativadas são referentes ao corredor lateral esquerdo do sector médio ofensivo e sector ofensivo.

Na equipa do RM, quando o drible é a conduta critério, verificamos retrospectivamente a ativação de dois inícios possíveis: a recuperação da posse da bola por interceção; recuperação da posse de bola por ação do guarda-redes. No quadro acima exposto registamos a ativação do desenvolvimento através de passe

longo para a frente ou do passe na diagonal para a frente, juntamente com um ritmo de jogo rápido e o contexto numérico de inferioridade relativa. No que respeita à dimensão espacial verificamos que antes da utilização do drible existe a excitação dos sectores defensivos, sector médio ofensivo e sector ofensivo. O conjunto de informação que reproduzimos reflete os princípios de uma adequada utilização do drible, ação preponderante no sucesso do PO em particular do CA. Em termos prospetivos, verificamos existência de padrões *conduturais* situados no primeiro *retardo*. A conduta critério ativa os desenvolvimentos remate, cruzamento e interceção do adversário sem êxito (desenvolvimentos de pré-finalização). Na relação contextual verificamos a ativação das ações em inferioridade relativa. Ao nível espacial verificamos a ativação de zonas apenas do sector ofensivo.

Poderemos averiguar que o uso da ação do drible em ambas as equipas realiza-se em situação de inferioridade numérica. Acompanhando às tendências evolutiva do jogo de futebol, constatamos que cada vez é menor o número de jogadores envolvidos no PO. Analisando comportamento das condutas ativadas, das equipas, parece-nos que os jogadores do sector mais ofensivo terão muita capacidade de resolução situações ofensivas de 1x1, 1x2 ou mesmo 1x3. Verifica-se retrospectivamente a ativação de condutas que imprimem velocidade/imprevisibilidade ao jogo em específico, à condução de bola. As zonas do campo ativadas retrospectivamente, correspondem aos corredores laterais do sector médio ofensivo e ofensivo. Atendendo ao MJO em estudo, apreço-nos que estas condutas objeto, derivam do reduzido número de defensores (equipa adversária) e a sua indispensabilidade de fechar as zonas centrais à baliza, libertando assim os corredores laterais.

**Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque através de duelo (Ddu).**

Na tabela 31, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque através de duelo.

Tabela 31 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por duelo.

Desenvolvimento do processo ofensivo por duelo (Ddu)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por duelo (Ddu)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	Ipgr (4.00)	Dpl (4.91) Dia (3.01) Pal (2.82)	Inter Milião	Ppt (3.97)	---	---	---	---
---	---	---	Z2 (2.46)	---		---	Z2 (8.86)	---	---	---
---	---	---	---	Pip (2.18)		---	---	---	---	---
---	---	---	Ipgr (2.94)	Dpl (3.69) Dcz (3.17) Pal (5.75) Pfr (2.00)	Real Madrid	Drc (2.77)	---	---	---	---
---	---	---	Dcz (3.98)	---		---	---	---	---	---
---	---	---	---	Z2 (2.98) Z6 (2.14)		---	Pfr (2.04) Z9 (2.78)	---	Z12 (2.51)	---

Os resultados, alusivos à equipa do IM, demonstram que a ativação dos duelos é precedida da interceção da bola pelo guarda-redes seguida de um passe longo e alto e, em termos espaciais, verifica-se a ativação da zona 2, zona primordial de jogo para o guarda-redes. Analisando as condutas verificadas depois da ocorrência do duelo, constatamos a ativação do passe para trás. Pensamos que esta conduta objeto ativada visa colocar a bola nos jogadores que asseguram a cobertura ofensiva.

Por outro lado, a equipa do RM expõe retrospectivamente a ativação das condutas objeto interceção de bola pelo guarda-redes seguida de um passe longo e alto, verificando-se a ativação da zona central do sector defensivo e paralelamente a ativação do desenvolvimento através de cruzamento. Prospetivamente há a

excitação do desenvolvimento por recepção/controle, passe alto e passe para a frente, com a ativação das zonas referentes ao corredor lateral direito do SMO e SO.

Os resultados demonstram similitudes, concernentes à fase retrospectiva, entre as equipas e entre os estudos realizados anteriormente (Caldeira, 2001; Lopes, 2004; A. Silva, 2004) ao identificar a ativação da conduta objeto intercepção da bola pelo guarda-redes seguida de um passe longo e alto. A utilização de forma sequencial das condutas intercepção da bola pelo guarda-redes e a utilização de passe alto e longo, procurando a construção do CA, recorrendo a utilização um jogo direto, permitem ultrapassar velozmente as linhas adversárias (ofensiva e média), acarretando à ocorrência de um duelo com a linha defensiva. Juntamente com os resultados anteriormente obtidos, em particular no início do PO por recuperação da posse de bola pelo guarda-redes, desenvolvimento através de passe longo, verificamos de forma sólida a ativação das condutas, com a mesma ordenação sequencial. No nosso parecer, as condutas objeto acima mencionadas definem um padrão de ação. Quando as equipas se encontram em bloco baixo e a intercepção da posse da bola foi através da ação do guarda-redes as equipas parecem procurar contra-atacar, utilizando o passe longo.

Denotamos diferenças nas condutas excitadas posteriormente à conduta critério. Chamamos a atenção para a equipa do RM, na conduta desenvolvimento excitada posteriormente ao duelo, há ativação da conduta objeto recepção/controle. Em nosso entender, deve-se à colocação dos jogadores da sua equipa que realizam a cobertura ofensiva. Os jogadores, subindo no terreno de jogo, reorganizam-se próximo do jogador que realiza o duelo, permitindo a ativação da conduta critério referida e a continuidade do CA.

**Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque através de cruzamento (Dcz).**

Na tabela 32 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque através de cruzamento.

Tabela 32 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por cruzamento.

Desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento (Dcz)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento (Dcz)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	→ ←	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	lpd (2.02)	---	Inter Milão	Dre (8.86) Pfr (1.98)	---	---	---	---
---	---	---	---	---		Z11 (3.30)	Z10 (2.99)	---	---	---
---	---	Spinp (2.17)	Spinp (2.67)	---		Spsa (8.33)	---	---	---	---
---	---	---	---	Ddr (2.00)	Real Madrid	Ddu (3.17) Ddr (3.17) Dia (2.89)	---	---	---	---
---	---	Rjr (2.17)	---	Rjr (2.28)		---	---	---	---	---
Z7 (2.96)	Z7 (2.89)	Z3 (3.64)	Z10 (4.41)	Z10 (10.29) Z12 (2.56)		Z11 (6.03)	Z11 (2.90)	---	Z11 (2.72)	---
---	---	Spsa (3.67)	---	Spinp (2.38)		---	---	---	---	---

Dissecando os resultados, patentes na tabela 32, em particular da equipa do IM, observa-se que antecedendo a conduta critério, desenvolvimento por cruzamento, há a ativação da interceção por desarme em contexto de igualdade não pressionada. Nas ações ativadas depois do cruzamento, analisando a tabela, constata-se que a equipa consegue criar situações favoráveis ao remate e, paralelamente, a ativação de relação de superioridade absoluta (com três ou mais jogadores). O contexto espacial ativado, localiza-se no sector ofensivo sendo que a zona central tem maior força de coesão. Facto a ter em conta é que a equipa ativa a situação de finalização em superioridade numérica mas não consegue tirar o devido proveito, subentenda-se, a obtenção do golo.

Os resultados referentes à equipa do RM levam-nos a deduzir que a conduta critério de desenvolvimento por cruzamento é fortemente anteceder da ação de drible com um ritmo de jogo rápido. Os mesmos resultados levam-nos a induzir a possibilidade de no processo de seleção dos elementos da equipa. Estes deverão ser jogadores com grande capacidade de criação de desequilíbrios recorrendo à velocidade das ações, com a finalidade de ganhar condições espaciais para realizar a conduta critério, no caso em estudo, o cruzamento.

Em relação aos contextos espaciais, verificamos a ativação do corredor lateral esquerdo do sector médio ofensivo e sector ofensivo. Existe ainda a ativação da zona 3, pertencente ao sector defensivo do corredor lateral direito, estamos em crer que este facto indica uma maior tendência de contra-atacar pelo lado esquerdo, independentemente do local onde se recupera a bola. A equipa parece privilegiar o corredor lateral esquerdo para invadir os sectores mais ofensivos. Prospetivamente à conduta critério denota-se a capacidade da equipa jogar na zona central do sector ofensivo.

Facto curioso é que a equipa do IM não evidencia uma probabilidade superior, ao acaso, nos resultados relativos à análise retrospectiva relativa aos corredores de jogo. Por sua vez a equipa do RM, demonstra a ativação dos corredores laterais. Prospetivamente ambas as equipas conseguem ativar o contexto espacial, na zona central do sector ofensivo, contudo, não verificamos paralelamente a ativação de qualquer final do processo ofensivo, ou seja conseguem estar na zona frontal a baliza mas não têm consistência nos finais produzidos. Assim, os resultados parecem induzir-nos a crença que se encontra uma correlação de baixo valor, equivalente ao acaso, entre o cruzamento e a finalização do PO quanto ao contra-ataque. O ponto em discussão vai de encontro ao referido por diversos autores (Caldeira, 2001; Garganta, 1997; J. Lopes, 2007; Mombaerts, 2000; A. Silva, 2004), quando expõem os resultados, sobre a ativação da zona frontal à baliza.

Ressalvamos que os processos em estudo realizam-se no sector ofensivo, local do campo onde existe maior pressão defensiva e conseqüentemente menor tempo e espaço para a leitura de jogo, tomada de decisão e ação.

**Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque por remate (Dre).**

Na tabela 33 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque através de remate.

Tabela 33 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por remate.

Desenvolvimento do processo ofensivo por Remate (Dre)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por Remate (Dre)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Nenhuma C.O. ativada					Inter Milião	Nenhuma C.O. ativada				
---	---	---	Dcd (3.05)	Ddr (2.37) Dcz (3.17)		Dagr (13.19)	Dia (4.50)	---	Dcd (3.32)	---
Z6 (2.12)	Z11 (1.97)	Z11 (2.94)	Z11 (2.03)	Z10 (2.80)	Real Madrid	Z11 (2.25)	Z11 (2.95)	---	---	---
Z12 (2.39)			Z12 (3.37)	712 (2.73)						
---	---	Ppl (2.15)	Ppt (3.04)	Ppt (4.04)		---	Spsr (3.69)	---	---	---

Através da análise da tabela 33, relativamente à equipa do IM, não constatamos a ativação de qualquer conduta objeto.

Por sua vez, no que concerne a equipa do RM, apuramos a ativação de um padrão *condutural* significativo. Retrospectivamente há a ativação das condutas objeto desenvolvimentos por condução, drible e cruzamento. Atendendo às condutas espaciais encontramos um padrão *condutural* longo, com a ativação de condutas ao longo dos cinco *retardos*. Ao nível do *retardo* -5, poderemos observar a ativação da zona relativa ao corredor lateral esquerdo do sector médio defensivo, as restante condutas ativadas são relativas a zonas do sector ofensivo, com maior incidência para o corredor central. Observamos ainda a ativação das condutas objeto direção e sentido, do passe ativando o passe lateral e passe para trás. Na análise prospetiva, verificamos a ativação dos desenvolvimentos ação do guarda-redes da equipa adversária, desenvolvimento com intervenção do adversário sem êxito, e desenvolvimento por condução. Relativamente a caracterização espacial, há a

ativação da zona frontal a baliza do sector ofensivo. Poderemos também referenciar a ativação do centro de jogo verificando-se a relação de superioridade numérica relativa.

É marcadamente notória a diferença das condutas ativadas. Em relação ao IM os resultados referem uma baixa correlação entre condutas objeto e conduta critério. Por sua vez na equipa do RM verificamos ativação de desenvolvimentos que imprimem velocidade ao jogo, e/ou a ativação de ações fundamentais para a criação de situações de finalização (denominadas situações de pré-finalização). Relativamente às condutas referentes à caracterização espacial, encontramos a ativação das condutas do SO o que prediz que as ações que precedem a conduta critério se realizam próximo do SO, ou no sector ofensivo. Realçamos que no *retardo* -1 as zonas ativadas são relativas aos corredores laterais do SO. Atendendo às características do MJO, e à informação obtida parece-nos que a equipa condiciona a colocação defensiva do adversário, recorrendo à condução de bola, fixando a organização defensiva, para posteriormente, recorrendo a situações de pré-finalização, em particular o drible e cruzamento, vindo dos corredores laterais, procurando o corredor central, executar o remate. Posterior à conduta critério desenvolvimento por remate, há a ativação da conduta objeto intervenção do guarda-redes da equipa adversária, o que nos leva a pensar que o remate atingiu a baliza e não permitiu que o guarda-redes agarrasse a bola, seguidamente acontece a excitação da conduta por intervenção sem êxito do adversário. Os desenvolvimentos parecem realizar-se na zona central à baliza, zona primordial para a ocorrência de golos.

O facto de ativar várias condutas objeto, leva-nos a pensar que, a equipa do RM consegue rematar muitas vezes à baliza no MJO contra-ataque (atingindo um dos objetivos do PO, alcançar a baliza adversária).

Procurando uma explicação de cariz teórico/prático, julgamos que estes resultados, estão mais relacionados com as características dos quatro jogadores que desenvolvem funções mais ofensivas (ponta de lança; médio ofensivo; médio ala direito e esquerdo). Entre as características de excelência que qualquer um destes jogadores evidencia, referenciamos algumas como a capacidade de interpretação e aplicação dos MJO, capacidade de executar os elementos promotores de

desequilíbrio ofensivo em velocidade, objetividade ofensiva, elevada habilidade técnica individual, grande capacidade de remate no alvo.

**Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque por intervenção do adversário sem êxito (Dia).**

Na tabela 34, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque por intervenção do adversário sem êxito.

Tabela 34 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por intervenção sem êxito do adversário.

Desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito (Dia)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito (Dia)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	Ipgr (2.06)	Ipgr (2.74)	Inter Milião	Ddu (3.01)	Dcd (3.31)	---	---	---
---	Z5 (2.03)	Z5 (3.20)	Z2 (3.51)	Z1 (2.24)		---	Z8 (2.93)	---	---	---
---	---	---	---	Pip (2.05)		---	---	---	---	---
---	Dcd (2.31)	Dcd (2.07)	Dre (4.50)	Ddr (2.08)		Real Madrid	Fgl (2.09)	---	---	---
---	---	Pfr (2.22)	Ppt (3.04)	Pma (2.50)	---		---	---	---	---
---	---	---	---	---	---		Z8 (2.09)	---	---	---

No que se refere à conduta critério acima mencionada, a equipa do IM, ativa retrospectivamente o início do contra-ataque através da recuperação da bola pelo guarda-redes, havendo a ativação do passe longo. No que concerne ao contexto espacial, verificamos a excitação de zonas correspondentes ao corredor central dos sectores defensivo e médio defensivo. A relação numérica verificada é uma igualdade pressionada. Analisando prospetivamente, verificamos que a conduta critério excita a ocorrência de desenvolvimento por duelo seguido de condução da bola.

Os resultados retrospectivos relativos à equipa o RM evidenciam a ativação das condutas objeto: desenvolvimentos por condução de bola, remate, drible e

cruzamento (ações de risco de perda da posse de bola, associadas à criação de situações de pré-finalização). Analisando as ocorrências depois da conduta critério, encontramos a ativação do desenvolvimento através do duelo e o final do processo ofensivo com a obtenção de golo. Ao nível do *retardo 2* há a excitação da zona central do sector médio ofensivo.

Os resultados referentes a equipa do IM, relativamente às condutas excitadas retrospectivamente, são similares aos registados por J. Lopes (2007), quando expôs a ativação do início do PO por interceção do guarda-redes. Por outro lado os resultados referentes ao RM, relativamente as condutas excitadas prospetivamente vão de encontro ao verificado por A. Silva, (2004), quando aferiu a ativação de condutas relacionadas com a finalização do PO, como o cruzamento e o remate (condutas de pré-finalização). Os resultados levam-nos a crer que o IM através do início por interceção do GR (CO), tem mais dificuldades em ganhar a primeira bola (depois da ação deste), justificando-se assim a relação com a CC. Os resultados relativos ao RM levam-nos a crer que a ativação da conduta critério acontece depois de um drible ou de um cruzamento, ações que são ativadoras de situações de finalização. Somos levados a concluir que a equipa organiza-se ofensivamente, permitindo ganhar a segunda bola ou a qualidade individual dos executantes permite que estas ações momentâneas de intervenção sem êxito do adversário, se realizem num espaço do terreno de jogo mais próximo da baliza. O binómio especulativo anteriormente, referido permite, que posteriormente a equipa, do RM, alcance a finalização com obtenção de golo. Assim como mencionamos anteriormente, no ponto relativo a conduta desenvolvimento por duelo, estamos em crer, que a diferença entre as duas equipas deve-se, ao preenchimento dos espaços de jogo de forma mais racional e eficiente, juntamente com maior capacidade individual e coletiva de promover situações favoráveis ao erro do adversário, continuando assim o PO.

***Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra).***

Na tabela 35, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do contra-ataque com ação do guarda-redes da equipa adversária.

Tabela 35 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária.

Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Nenhuma C.O. ativada					Inter Milão	Nenhuma C.O. ativada				
---	---	---	Dcz (7.14)	Dre (13.19)	Real Madrid	---	---	---	---	---
---	Z4 (2.38)	---	Z10 (5.52)	---		Z11 (2.27)	Z11 (2.08)	---	---	---
---	---	---	---	---		Spsr (2.28)	Spsr (2.60)	---	---	---

No que se refere à conduta critério exposta na tabela 35 apuramos que relativamente à equipa do IM a equipa não ativa qualquer conduta objeto.

Em relação a equipa do RM, poderemos concluir que retrospectivamente há a ativação das condutas objeto desenvolvimento por cruzamento, ao nível do *retardo* -2 e desenvolvimento por remate ao nível do *retardo* -1. Relativamente aos contextos espaciais ativados, existe a ativação do corredor lateral direito do sector médio defensivo, no *retardo* -4 e a ativação do corredor lateral esquerdo do sector ofensivo no *retardo* -2. Prospetivamente encontramos a ativação do corredor central do sector ofensivo ao nível dos *retardo* 1 e 2, e também a ativação de passe com direção para trás, e a relação numérica de superioridade relativa ao nível do *retardo* 1 e 2.

No tópico desenvolvimento do contra-ataque por remate, referente à equipa do IM, a conduta critério não ativa qualquer conduta objeto; também neste ponto se verifica o mesmo. Pensamos que estes resultados são devidos à menor quantidade amostral, ou seja, ao número de contra-ataques estudados, juntamente com a baixa quantidade de execução da conduta critério no MJO em estudo.

Por sua vez, a equipa do RM demonstra a ativação de desenvolvimento de pré-finalização e tentativa de finalização do PO através do cruzamento seguido de remate, juntamente com a ativação das zonas do campo em particular a zona ativada no *retardo* -2, o corredor lateral direito (Z10). Atendendo às condutas objeto

ativadas, parece-nos que a equipa busca o corredor lateral direito para ganhar espaço no corredor central, para desenvolver o remate. Nas condutas ativadas prospetivamente, em particular o contexto numérico, achamos que vão de encontro às conclusões sobre as condutas critério anteriormente analisadas. Parece-nos que a equipa prepara um conjunto de comportamentos que lhe possibilita encontrar situações favoráveis, depois da ocorrência de situações de pré-finalização ou tentativas de finalização. Com esse propósito, os elementos da equipa reconhecem os indicadores pré-finalização ou tentativa de finalização do PO e adequam o seu comportamento, com o intuito de ganhar uma segunda bola, no caso particular, em zona ótima para a finalização. Constata-se que a equipa realiza um conjunto de comportamentos que parecem antecipar o final do PO, preparando o momento de transição ataque-defesa.

***Conduta critério: desenvolvimento do contra-ataque com ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr).***

Não encontramos a ativação de nenhuma conduta objeto, em nenhuma das equipas em estudo.

Pensamos que este facto se relaciona com as características do MJO, e julgamos que o desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva, se coaduna mais com a finalidade de retirar a bola da pressão (ganhando com esta ação espaço e tempo) e não com o objetivo direto de acelerar o ritmo de jogo, promovendo o contra golpe. Aproveitamos para acrescentar, que da observação realizada, verificamos utilização pouco significativa dos guarda-redes, durante o desenvolvimento do PO.

***Padrões de jogo encontrados para as condutas de final do processo ofensivo.***

As tabelas seguintes são referentes ao estudo sequencial das diferentes condutas critério, relativas aos finais do método de jogo ofensivo contra-ataque; atendendo à lógica do jogo, a análise realizou-se apenas de forma retrospectiva. Demonstrámos e interpretámos as condutas de jogo que precedem a ocorrência dos diversos finais em estudo. Para melhor compreensão do jogo, procedemos à divisão da análise das condutas dividindo-as em dois subgrupos: finais com sucesso e finais sem sucesso.

Para cada conduta critério analisamos as seguintes condutas objeto: início do PO, desenvolvimento do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

**Condutas critério indutoras de um final de método de jogo ofensivo contra-ataque, com sucesso.**

**Conduta critério: final do contra-ataque por remate com obtenção de golo (Fgl).**

Na tabela 36, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do CA, remate com obtenção de golo.

Tabela 36 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com obtenção de golo.

Final do PO com remate com obtenção de golo (Fgl)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise Retrospectiva
---	---	---	---	Dia (3.45) Ppt (3.74)	←  Inter Milão
Z1 (2.04)	---	Z5 (2.58)	Z5 (2.85)	Z10 (2.65)	
Dcd (3.64)	Dcz (3.58)	Dcd (2.04) Dre (3.36)	Dagr (3.22)	Dia (4.71) Ppl (4.39)	Real Madrid
---	Z6 (2.44)	Z9 (2.50)	Z11 (2.61) Z9 (2.05)	Z11 (3.79)	

Através da análise dos resultados respeitantes à equipa do IM, poderemos verificar que o final do processo é ativado por intervenção do adversário sem êxito, verificando-se ainda a excitação paralela de um passe para trás como também verificado por J. Lopes (2007). Constatamos a ativação das zonas dos sectores defensivo, médio defensivo e ofensivo.

Na equipa do RM, por sua vez, averiguamos a existência de padrões *conduturais* longos (*max-lag* no *retardo* -5). A conduta critério ativa retrospectivamente os desenvolvimento por condução, seguida de cruzamento, remate à baliza, ação do guarda-redes da equipa adversária, intervenção sem êxito do adversário e realização de um passe para o lado. A nível espacial há a ativação do corredor lateral direito do sector médio defensivo e médio ofensivo deslocando-se posteriormente para o corredor central do sector ofensivo onde verificamos a

ativação da última zona, o que é corroborado por A. Silva (2004), quando evidencia a ativação da zona central à baliza antes do final com obtenção do golo.

Em comum, o que podemos constatar é que as equipas partilham o desenvolvimento que antecede o final com obtenção de golo, corresponde a intervenção de um adversário sem êxito. Parece-nos que os resultados são reveladores da importância da colocação dos jogadores nas zonas de finalização, antecipando o desenvolvimento, ficando preparados, para executar o remate sem preparação.

As equipas diferem na ativação de contexto espaciais. No IM verifica-se a ativação do sector ofensivo do corredor lateral direito (Z12), no RM constatamos a ativação do sector ofensivo do corredor frontal. Este elemento parece indicar a utilização de caminho diferentes para obter o golo. Pensamos que esta diferença representa a heterogeneidade, advinda das características específicas dos jogadores que compõem as diferentes equipas. As equipas ativam as zonas do campo onde têm executantes mais capazes para realizar as diferentes tarefas.

### **Conduta critério: final do contra-ataque por remate (Frr).**

Na tabela 37, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do contra-ataque por remate.

Tabela 37 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com remate.

Final do PO com remate (contra adversário, remate dentro, remate fora, defendido pelo guarda-redes) (Frr)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva
---	---	Drc(1.98)	Dpc (2.31)	Drc (2.24)	← Inter Milão
---	---	---	Z8 (2.23)	Z12 (3.79)	
---	---	---	lpc (2.24)	Dcd(3.76) Ddu (2.21)	Real Madrid
---	Z5 (2.12)	---	Z4 (2.72) Z8 (2.07)	Z8 (2.53)	

A equipa do IM ativa a finalização por remate através de ações receção/controle, passe curto/médio e receção/controle. O padrão de conduta detetado, quando consideradas como as condutas critério espacialização do terreno de jogo, é a

ativação da zona central do sector médio ofensivo e posteriormente a ativação do corredor lateral direito do sector ofensivo.

Por outro lado, na equipa do RM, o final do processo com remate é antecedido pela interceção de bola através de desarme, seguida de condução ou duelo. Relativamente às condutas espaciais verifica-se a ativação de zonas correspondentes ao sector médio defensivo e médio ofensivo, estes resultados vão de encontro ao averiguado por J. Lopes (2007), quando também registou a ativação destes sectores.

Os resultados expõem condutas distintas: parece-nos que a equipa do IM antecede o final por remate recorrendo a ações mais lentas e organizadas, socorrendo-se do passe curto/médio e receção/controlado existindo proximidade entre as zonas ativadas.

A equipa do RM parece jogar de forma mais vertical e rápida, exposta pelo tipo de interceção, desenvolvimento e ativação das zonas do campo utilizadas.

Atendendo ao mencionado, pensamos que a conduta critério é antecidida por princípios diferentes. No IM por desenvolvimento de ações coletivas, por sua vez na equipa do RM parece-nos ser devido a desenvolvimentos individuais.

***Conduta critério: final do contra-ataque com o portador da bola atingindo o quarto ofensivo de forma controlada (Fsoc).***

Na tabela 38, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do contra-ataque com o portador da bola a atingir o sector ofensivo de forma controlada permitindo a manutenção da posse de bola, posterior à conduta critério (livres diretos, pontapés de canto, grandes penalidades, etc.).

Tabela 38 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final atingindo o quarto ofensivo de forma controlada.

Final do PO tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada (Fsoc)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise retrospectiva
---	---	---	---	Ddr (2.54)	Inter Milão
---	---	---	Z12 (2.11)	---	
---	---	---	Ppt(2.30) Z10 (2.61)	Dre (4.72) Dcz (3.51)	Real Madrid
---	Z3 (2.25)	Z8 (2.08) Z12(2.82)	---	---	

A equipa do IM apresenta a excitação de apenas uma conduta comportamental, situada no *retardo* -1. No que respeita às condutas espaciais, verificamos a ativação de uma, situada no *retardo* -2, correspondendo ao SO do corredor lateral direito.

Por outro lado, na equipa do RM, quando o final do contra-ataque é devido ao portador atingir o quarto ofensivo com a bola de forma controlada, a conduta critério ativa retrospectivamente as condutas comportamentais desenvolvimento por remate ou cruzamento; estes comportamentos são antecidos de um passe para trás. Relativamente às condutas espaciais, há a utilização dos corredores laterais com exceção do *retardo* -3, onde se regista a ativação do corredor lateral direito do SO e paralelamente a zona central do sector MO.

Em nossa opinião os desenvolvimentos *conduturais* que antecidem o final do PO são distintos. A equipa do IM procura com maior frequência o drible. Atendendo às condutas estudadas e à dinâmica do jogo, estes resultados parecem indicar que a equipa obteve uma falta a favor ou um corte favorável à sua equipa. Por sua vez a equipa do RM consegue criar espaço para realizar um remate ou cruzamento, induzindo-nos a acreditar que terá conseguido um pontapé de canto fruto da defesa do GR ou corte de um adversário. Segundo Russel (2005), num estudo realizado sobre a equipa do Chelsea da época 2004/05 (equipa treinada pelo mesmo treinador e equipa técnica), o primeiro golo obtido num jogo é, em 45% das situações, resultante de um drible ou de um cruzamento. No caso particular, a equipa ativa os desenvolvimentos mas tem menos sucesso.

Cogitamos que os desfechos sugerem que as equipas recorrem a ações de criação de situações de finalização (cruzamento e drible) ou finalização (remate) e

conseguem continuar com a posse de bola, evidenciando capacidade e critério na realização das ações.

**Condutas critério indutoras de um final de método de jogo ofensivo contra-ataque, sem sucesso.**

**Conduta critério: final do contra-ataque por recuperação da posse de bola pelo adversário (Fbad).**

Na tabela 39, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do contra-ataque por recuperação da posse de bola pelo adversário. A conduta critério representa que a perda da posse de bola se deveu a interceção, desarme ou duelo. Relativamente ao desenvolvimento espacial verifica-se que o final ocorreu no sector ofensivo, mas sem que a bola tivesse atingido a grande área.

Tabela 39 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final por recuperação da posse da bola pelo adversário.

Final do PO por recuperação da posse de bola pelo adversário (Fbad)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva
---	---	---	Dcd (2.58)	Dpl (3.17)	←
---	Z1(2.26)	Z2 (2.26)	---	Z6 (3.15)	
---	---	Dpl(2.69)	---	Dpc(2.50)	Real Madrid
---	---	Z5 (2.21)	Z5 (2.65)	Z5 (2.23)	

Na equipa do IM, a conduta critério final do PO excita as condutas comportamentais condução e passe longo. A conduta espacial ativada tem lugar no sector defensivo e médio defensivo.

Na equipa do RM, há a ativação da conduta passe longo, seguido da ativação de um passe curto/médio. Com a ativação das condutas espaciais verifica-se a excitação da zona central do sector médio defensivo ao longo de três *retardos* (R-3, R-2, R-1).

Os resultados, supra-mencionados, patenteiam à utilização do passe longo, ao longo do desenvolvimento *condutural* das duas equipas. Aliado a este facto, encontramos a ativação de zonas correspondentes aos sector médio defensivo e sector defensivo,

indo de encontro do averiguado por J. Lopes (2007). Estes factos levam-nos a refletir sobre a ocupação de zonas do campo mais recuadas (SD, SMD) no processo de contra-ataque, ou seja, para se produzir o MJO é necessário espaço interlinhas mas, muito mais importante, é o espaço entre linhas.

É recorrente a utilização do passe longo (conduta com maior força de coesão) como desenvolvimento no MJO, contra-ataque, devido à velocidade que imprime ao jogo. Todavia, parece-nos evidente, que há uma relação que produz o insucesso na utilização do passe longo relativo aos finais do PO. Apuramos que as equipas perdem a posse de bola. Por tudo isto e atendendo aos resultados já apresentados neste trabalho, em particular os finais com sucesso, parece-nos que para o MJO em estudo, as equipa teriam maior sucesso se recorressem a outras condutas em detrimento do passe longo.

### **Conduta critério: final do contra-ataque por infração às leis do jogo (FIj).**

Na tabela 40, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do contra-ataque por infração às leis do jogo. A conduta critério representa lançamento da bola para fora do terreno de jogo (excluindo a ação de remate para fora), marcação de uma infração às leis de jogo, cometida pela equipa atacante (a infração poderá advir de fora de jogo ou de falta cometida sobre um adversário).

Tabela 40 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final por infrações às leis de jogo.

Final do PO por infração às leis do jogo (FIj)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise Retrospetiva
---	---	Dpc (2.00)	Drc (3.30)	Dpc(2.03)	Inter Milão
---	Z6(2.47)	Z6 (2.78)	Z6 (2.79)		
---	lpera(2.30)	---	lpgr (2.24) Pm (2.28)	Rjl (3.10)	Real Madrid
---	---	---	Z2 (2.52)	Z2 (2.52) Z4 (2.52)	

Na equipa do IM, encontramos a excitação das condutas comportamentais passe curto/médio, receção/controle, passe curto/médio. No que concerne às condutas espaciais há a ativação do corredor lateral direito do SMD ao longo de três *retardos* (R -4, R -3, R -2).

Quanto à equipa do RM, averiguamos a ativações de condutas iniciais do CA, recuperação da posse de bola por interrupção regulamentar a favor (ao nível de R - 4) e recuperação da posse de bola por ação do guarda-redes. Verifica-se a excitação do passe a meia altura e ritmo de jogo rápido. Relativamente à conduta espacial há a excitação da zona central do sector defensivo e zona lateral esquerda do sector médio defensivo.

Existem diferenças significativas que induzem ao final do PO. Na equipa do IM o final do contra-ataque parece que deriva de situações de jogo aberto; no nosso entender, são fundamentalmente ações que produzem infração à lei do fora de jogo. Por sua vez, na equipa do RM, a conduta critério parece verificar-se depois de início de forma fechada, ações em que o adversário não tem possibilidade de intervenção direta sobre a bola. Supomos que são executadas com rapidez, produzindo duelos e carga à margem da lei, ou possível infração à lei do fora de jogo, produzindo faltas ofensivas. Os resultados são corroborados por A. Silva (2004).

**Conduta critério: final do contra-ataque passe para dentro da grande área adversária (Fpga).**

Na tabela 41, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do contra-ataque passe para dentro da grande área adversária.

Tabela 41 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com passe para dentro da grande área adversária.

Final do PO com passe para dentro da grande área adversária (Fpga)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise Retrospectiva
---	---	---	---	Pfr (2.15)	Inter Milão
---	---	---	---	Z7 (2.11)	
---	---	---	---	Z9 (2.66)	
---	---	---	---	Spinp (2.36)	
Ddu (3.24) Dcz (3.24)	---	Ddu (2.48)	Drc (2.03)	Dpl (2.37)	Real Madrid
---	---	Z10 (2.23)	Z6 (2.26)	Z6 (2.32)	

Relativamente à equipa do IM, existe um padrão extremamente curto, com o *max-lag*, situado no R -1. A conduta critério ativa retrospectivamente o passe para a frente,

os corredores laterais do sector médio ofensivo e a relação numérica de igualdade não pressionado.

Por sua vez, na equipa do RM, existe um padrão *condutural* longo, ativando as condutas comportamentais desenvolvimento por duelo ou cruzamento, duelo, receção/controlado e passe longo. No que respeita às condutas espaciais encontramos a excitação do corredor lateral esquerdo do sector ofensivo e o corredor lateral direito do sector médio defensivo.

Os resultados vão parcialmente de encontro ao averiguado por J. Lopes (2007), quando reporta a orientação do ataque pelos corredores laterais, mas em zonas do SO.

Em suma, o que anteriormente mencionamos, levam-nos a excogitar que as duas equipas finalizam o contra-ataque com passe para dentro da grande área adversária, por distintas razões. Aparentemente a equipa do IM procura realizar um passe interlinhas, potenciando a capacidade de rotura dos seus jogadores avançados (ou com maior envolvimento ofensivo), na tentativa de aproveitar o espaço deixado entre os defensores. A equipa do RM, parece que procura jogar em profundidade, aproveitando o espaço entre a linha defensiva e o seu guarda-redes, passe longo nas costas, explorando a velocidade dos jogadores do sector ofensivo. Corroborando os resultados referidos no tópico final do contra-ataque por infração às leis do jogo, a conduta objeto passe longo, quando ativada, parece-nos associada a ações de insucesso ofensivo. Supomos que este facto carece de maior investigação; contudo, suscita-nos a dúvida relativa à pertinência da utilização do passe longo no MJO, para a equipa em concreto.

#### **3.3.2.2.1.1 - Síntese da análise comparativa. Reflexão relativa ao MJO contra-ataque**

##### ***Condutas de início de PO de forma aberta.***

Pretende-se, com a síntese, estabelecer um paralelismo entre a forma de recuperação da posse de bola e os comportamentos posteriormente executados. Para Queiroz (2003), na transição defesa-ataque o objetivo fundamental, e caso haja

condições para o efetuar, é o de aproveitar a desorganização posicional do adversário e progredir em direção à sua baliza, para criar, o mais rápido possível, situações de golo. Cogitamos que as condutas de cariz individual são preponderantes para o início deste MJO de forma aberta. Recorrendo a ações individuais, os jogadores procuram aproveitar/criar desequilíbrios, explorando o adiantamento das linhas adversárias e, paralelamente, poderão temporizar para que mais elementos da sua equipa se envolvam no PO.

Subentendemos que a criação deste tipo de ações, e o seu sucesso, se deve à criação de situações favoráveis, para a recuperação da posse de bola, através da adequada colocação dos jogadores, no momento prévio à sua ocorrência. A possibilidade de atacar rapidamente parece estar relacionada, com a organização estrutural da equipa no final do processo defensivo. Com base na análise sequencial supra mencionada, é possível identificar alguns comportamentos, ativados posteriormente à recuperação da posse de bola, através de interceção de comportamentos com cariz essencialmente individual.

No IM há mais condutas objeto ativadas quando recorre ao desarme; por sua vez, o RM ativa mais condutas quando o início é por interceção. Poderemos verificar que as equipas ativam desenvolvimentos de cariz tático-técnico individual, como o drible ou a condução de bola. Relativamente aos contextos de caracterização espacial, verifica-se a ativação de zonas do sector médio defensivo, médio ofensivo e sector ofensivo. Parece-nos que a ativação dos dois primeiros sectores está relacionada com a organização defensiva, através de uma zona pressionante. As equipas parecem utilizar este método defensivo (organização defensiva, zona do campo, tipo de recuperação da posse de bola e conseqüente início do ataque) para induzir os adversários a cometer erros e, conseqüentemente perderem a posse de bola.

Quanto aos inícios por desarme, verifica-se que a equipa do IM tende a ativar os corredores laterais, dos sectores SMD e SO. Pensamos ser um indicador de pressão. A equipa organiza-se por forma a tentar recuperar a posse de bola nas zonas descritas. Por sua vez, a equipa do RM ativa o corredor central, do SMO nos inícios, de forma aberta.

Nenhuma das condutas critério evidencia o final MJO, verificando-se baixa força de coesão para todos os finais.

As condutas ativadas vão contra estudos previamente realizados (Barreira 2006; Pereira, 2005; A. Silva 2004), estudos esses que evidenciavam padrões *conduturais* curtos e verificavam a ativação da conduta objeto passe.

### ***Condutas de início de PO de forma fechada.***

Através da análise sequencial supra mencionada, é exequível identificar alguns comportamentos de cariz mais coletivo. Atendendo à lógica do jogo, a ativação deste tipo de desenvolvimento fundamenta-se na forma de recuperação da posse de bola, uma vez que se realizou através de métodos que implicam a execução de uma ação subsequente, com grande propensão para ser o passe. Verificamos tendências similares, na recuperação da posse de bola pelo guarda-redes, com a utilização do passe longo, usando esta ação de risco para acelerar o PO, ativando zonas do corredor central do SMO. Esta ação é executada com o intuito de procurar o seu jogador referência. Na saída longa a finalidade é explorar o adiantamento das linhas defensivas adversárias e a desorganização defensiva momentânea.

Parece-nos que, quando as equipa recuperam a posse da bola por ação do guarda-redes e recorrem ao passe longo, para além dos aspetos ofensivos anteriormente mencionados, regista-se também o necessário equilíbrio ofensivo, atendendo à grande quantidade de jogadores da equipa em estudo que se encontram atrás da linha da bola, durante a ação que sucede ao passe longo, juntamente com o espaço, inter e entre linhas, com especial atenção ao espaço entre a linha média e a linha defensiva, deixado pela equipa adversária que se encontra em momento de transição defensiva. O facto de ativarem o corredor central, poderá estar associado ao aumento de possibilidades no decorrer do PO. O jogador a quem é direcionada a bola poderá jogar em qualquer dos corredores laterais ou nas suas costas ou em apoio.

Por sua vez, na interceção de bola por interrupção regulamentar, verifica-se ativação de passe curto/médio; as equipas parecem optar por uma ação com maior segurança. Atendendo à duração do PO em causa, afigura-se que o desenvolvimento por passe curto/médio é induzido pela ação do adversário, que não

permite a marcação da ação em profundidade. Os resultados aludem que, quando a recuperação da posse de bola é devida a ações em que o adversário não tem intervenção sobre elas, as equipas efectuam ações mais coletivas e com maior sistematização.

O que anteriormente descrevemos vai de encontro a estudos precedentemente (Barreira, 2006; Pereira, 2005; A. Silva, 2004), quando verificaram a correlação entre condutas critério e objeto.

### **Condutas de desenvolvimento de PO.**

Com o presente ponto pretende-se realizar uma síntese comparativa das condutas desenvolvimento relativas ao MJO contra-ataque. Procuramos interpretar e estabelecer uma relação entre os contextos espaciais ativados e as condutas critério. Com esse propósito dividiremos as condutas atendendo à caracterização espacial retrospectiva, com a finalidade de enquadrar comportamentos juntamente com as zonas do terreno de jogo onde ocorrem. Como referido por A. Silva (2004), o comportamento dos jogadores e das equipas não é o mesmo na proximidade da sua baliza ou da baliza adversária, assim como serão também certamente diferentes, os meios (condutas/ações) adotados para resolver os problemas com que confrontam numa e noutra situação.

Partindo desta premissa, agruparemos os resultados e interpretaremos três contextos distintos:

- i) Ativação retrospectiva de contextos espaciais relativos aos sectores defensivo e médio defensivo:
  - a. Na equipa do IM, em que os desenvolvimentos que ativam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são: passe longo (Dpl), duelo (Ddu), intervenção sem êxito dos adversários (Dia) e condução (Dcd);
  - b. Por sua vez, na equipa do RM encontramos os desenvolvimentos: condução (Dcd), passe longo (Dpl), duelo (Ddu), drible (Ddr).

Poderemos observar que as equipas recorrem aos desenvolvimentos Dpl, Dcd e Ddu. Assim, ficamos persuadidos que as equipas recorreram a duas formas distintas de iniciar o desenvolvimento do contra-ataque quando jogam no SD ou SMD; atendendo aos resultados e à lógica do jogo, parece-nos que os jogadores

respondem ao binómio momento de organização ofensiva da equipa em observação e momento de organização defensiva da equipa adversária. Este pressuposto atribui lógica à divergência dos desenvolvimentos ativados: saída pela condução de bola ou passe em profundidade. Em relação à ativação dos duelos, pensamos que está associada à utilização de passe longo, causando posteriormente a ativação da conduta. Os desenvolvimentos por Dia, ativados pela equipa do IM, poderão estar relacionados com menor capacidade para ganhar diretamente as segundas bolas, ou menor habilidade tático-técnica, que induz a ocorrência de uma intervenção do adversário, ainda que sem êxito. Estamos em crer que os desenvolvimentos ativados por Ddr parecem estar relacionados com uma tentativa de vencer a primeira linha de pressão adversária; contudo, verificam-se como uma situação de risco mas, ao mesmo tempo, quando realizada com sucesso, poderá produzir situações favoráveis ao processo ofensivo.

- ii) Ativação retrospectiva de contextos espaciais relativos ao sector médio ofensivo e ofensivo:
  - a. Na equipa do IM poderemos verificar que o desenvolvimento que ativa retrospectivamente as zonas do campo correspondentes a estes sectores é o desenvolvimento por drible (Ddr);
  - b. Na equipa do RM poderemos verificar que os desenvolvimentos que ativam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são drible (Ddr), ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra), remate (Dre) e cruzamento (Dcz).

Os resultados parecem adequar-se à lógica de interpretação do jogo, ou seja, à aplicação de desenvolvimento de risco nos sectores ofensivos. Em relação à conduta que ambas as equipas ativam, o Ddr parece-nos que é um desenvolvimento que se coaduna com o processo ofensivo, tendo em atenção as características do jogo e do MJO; o ataque estará, na maioria das vezes, em inferioridade numérica e com poucos jogadores envolvidos no processo. Atendendo a estes elementos, é necessária a reprodução da conduta para a criação de espaço. Julgamos ser um elemento critério a inserir no processo de treino, recorrer a exercícios que estimulem o trabalho do contra-ataque em inferioridade numérica e, com isto, potenciar a criação de hábitos relativos à utilização da conduta critério em condições próximas a situação de jogo.

Quanto ao desenvolvimento por Dcz há a ativação apenas por parte da equipa do RM. O dado parece indicar que a equipa procura tirar proveito do processo de reorganização defensiva levado a cabo pela equipa adversária. Como observamos nas tabelas respetivas as condutas critério em discussão, a bola encontra-se num dos corredores laterais, dificultando a ação à equipa adversária. Supomos que a equipa em estudo, procura recorrer a uma ação coletiva, explorando o espaço entre os defensores e ou entre defensores e guarda-redes. Os resultados levam-nos ainda a estabelecer mais uma possibilidade: a ativação do remate deve-se à capacidade de produzir com consistência situações de cruzamento e drible, juntamente com a capacidade de finalização e recarga. Assim, a ativação Dgra está relacionada com a produção de Dcz e Dre.

iii) Condutas que não ativam qualquer zona de campo:

- a. Na equipa do IM, os desenvolvimentos que não ativam retrospectivamente qualquer zona são: desenvolvimento por cruzamento (Dcz), desenvolvimento do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr), ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra), remate (Dre), receção/controle (Drc) e passe curto/médio (Dpc);
- b. Na equipa do RM, poderemos verificar que os desenvolvimentos que não ativam retrospectivamente qualquer zona são desenvolvimentos por receção/controle (Drc) e passe curto/médio (Dpc), desenvolvimento do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr), intervenção do adversário sem êxito (Dia).

Analisando a conduta (Dia), ativada pela equipa do RM, deveremos realçar que quando esta conduta é conduta critério, produzia prospetivamente a ativação do final com golo. Pensamos que o facto de a conduta não ativar qualquer zona se relaciona com a capacidade da equipa do RM em forçar os adversário a errar e com isto ativar a conduta em várias zonas do terreno de jogo.

Em relação às condutas partilhadas, os factos levam-nos a supor que as condutas têm influência em qualquer zona do campo uma vez que poderão garantir elevado grau de segurança na ação realizada ou na ação subsequente. Em relação a CC Dgr, como descrevemos no ponto relativo a conduta, pensamos que o facto de não ativar qualquer conduta relaciona-se com o MJO. Jogar para trás, na direção do seu

guarda-redes apresenta-se como uma ação de elevado perigo expondo as equipas aos adversários e ao mesmo tempo aumenta o tempo para os adversários se reorganizarem defensivamente.

Os desenvolvimentos diferem de uma equipa para a outra. Isto é transversal aos três MJO. Verifica-se especificidade de comportamentos. Depois de todos os resultados expostos e discutidos, procedendo à realização de uma comparação ente as equipas, verificamos que a equipa do RM consegue ativar de forma mais sistemática e consistente desenvolvimentos atendendo à zona onde desenvolvem as ações. Contudo a ativação dos desenvolvimentos em diferentes zonas do campo, ou não ativação de desenvolvimentos, leva-nos a pensar na possibilidade de ir ao encontro dos princípios de jogo defendidos pelo treinador e equipa técnica, e neste sentido dissociam os desenvolvimentos das duas equipas no MJO, CA.

Das condutas critério analisadas e estudadas retrospectiva e prospetivamente, (exceção feita aos inícios e finais) verificamos que apenas a conduta critério desenvolvimento com intervenção do adversário sem êxito, ativa uma conduta de final do PO. O final ativado, representa eficácia com obtenção de golo. Esta conduta é relativa à equipa do RM. O resultado indica que a equipa assegura a segunda bola através da colocação dos jogadores nas zonas de finalização antecipando a ação que lhe permite obter o sucesso.

### ***Condutas de final de PO com sucesso.***

No presente ponto pretendemos agregar as condutas de final do processo ofensivo com sucesso. Procederemos à reflexão procurando pontos em paralelo entre os finais com sucesso.

Como descrito anteriormente averiguamos, grande variabilidade entre finais e entre equipas. Mesmo os finais que permitam a obtenção de golo ou com situações que podem resultar em golo.

Quanto aos inícios ativados apenas poderemos identificar um, início por interceção, promovendo a recuperação da bola de forma aberta. Este facto ajuda também a

comprovar a difícil ligação causal entre o início e o final de um PO, como verificado no ponto anterior relativo á análise de *T-partens*.

Relativamente aos desenvolvimentos comportamentais ativados encontramos grande diversidade de ações, excogitamos que este facto é devido ao maior reportório técnico necessário para criar o espaço de jogo no sector ofensivo. Os processos defensivos são de execução mais simples, uma vez que os jogadores para os executarem apenas contactam com a bola no final da ação. Por sua vez, os desenvolvimentos ofensivos, implicam a capacidade de, através da utilização do corpo ou da bola, criar falhas no processo de leitura e execução do defensor ou da defesa adversária (excluindo situações de erro não forçado). Assim, os jogadores que se encontram na fase ofensiva, com o intuito de criar uma situação favorável, realizam situações de forma acíclica, intempestuosa, como tal a sua repetição é menos significativa.

Espelho do que falamos no parágrafo anterior, cremos ser o facto de nas situações que terminam em golo, as equipas ativam a intervenção sem êxito do adversário. Os resultados demonstram que utilizam zonas e desenvolvimentos distintos. Com isto pretendemos evidenciar a multiplicidade de ações que os atacantes poderão realizar e assim originar a ativação do desenvolvimento referido. Somos induzidos a supor que os jogadores esperam por ações imprevisíveis, no momento que precede a finalização, ou seja a previsão do imprevisível. Com esse propósito as equipas recorrem à colocação dos seus jogadores em zonas favoráveis para ganharem segundas bolas. Esta ação é alicerçada na capacidade de interpretação da jogada e boa capacidade de finalização de primeira.

Os contextos espaciais ativados, são muito diversificados, desde o sector defensivo até ao sector ofensivo e passando pelos três corredores de jogo.

Os elementos parecem indicar que num jogo de pouca previsibilidade, a imprevisibilidade previsível ajuda ao sucesso. As equipas parecem ter executantes capazes de recorrendo à imprevisibilidade e fruto da habilidade tático-técnica, criarem situações ótimas para obtenção de golo ou situações de golo. Julgamos que recorreram à habilidade técnica para criarem o espaço tático desejado.

**Condutas de final de PO sem sucesso.**

A criação do ponto em debate tem por objetivo comparar os resultados obtidos nos pontos prévios. Resultados que promovem o final do MJO contra-ataque de forma ineficiente.

Poderemos verificar a ativação de apenas uma conduta objeto relativa ao início do PO. Julgamos que este dado ajuda à compreensão da baixa quantidade de *T-patterns* verificados, uma vez que se confirma a baixa relação entre os inícios e os finais.

Quanto às condutas objeto, desenvolvimentos, verifica-se a ativação de condutas essencialmente relacionadas, direta ou indiretamente, com o passe. Quanto ao desenvolvimento por passe parece pertinente referir que o passe tem uma trajetória/duração, ou seja, durante um período de tempo, a bola desloca-se numa determinada direção. Procurando enquadrar o que pretendemos representar, quando as equipas estão a finalizar o processo ofensivo, significa que estão próximas do seu sector ofensivo, ou pretendem aproximar-se, jogando no sector defensivo adversário, zona do campo que à partida representará maior agressividade sobre a bola e o seu portador. Assim, juntado os dois elementos, o tempo que a bola se desloca também é o tempo para o defensor se recolocar e atacar a bola e/ou adversário. Excogitamos que os finais sem sucesso, ativam condutas de vocação ofensiva coletiva, ao contrário do que foi verificado, para o final do contra-ataque com sucesso, onde encontramos a ativação de condutas de características mais individuais.

Nos finais por Fbad, Flj, há a ativação dos contextos espaciais, relativos a zonas do sector defensivo e médio defensivo, o que implica a realização de ações que permitam velozmente chegar ao sector ofensivo. Podemos evidenciar uma relação entre a ativação da última zona no sector médio defensivo e o posterior final do CA. Quando a conduta critério foi Fpga, podemos constatar a ativação de zonas do sector médio defensivo e médio ofensivo. Os factos parecem indicar que nos finais Fbad e Flj as equipas procuram alongar o jogo e não tem sucesso, cometendo faltas, ou perdendo a posse de bola, como averiguado por Catellano-Paulis (2000), A. Silva (2004) as zonas ativadas pelos finais Fpga, parecem ser relacionados com a

assistência sem sucesso, um possível passe que foi intercetado. Assim, os finais do PO são devidos à ativação de condutas objeto distintas. Entendemos que as equipas procuram proceder à realização do MJO de forma distinta, provocando o final do PO. Na equipa do IM verificamos a ativação de ações de desenvolvimento associadas ao passe ou a não ativação de condutas uma vez que não superam o simples acaso. Na equipa do RM verificamos uma ligação entre o passe longo e ativação de zonas de sectores menos ofensivos com o final com insucesso.

### 3.3.2.2.2 - MJO ataque rápido

#### ***Padrões de jogo encontrados para as condutas de início do processo ofensivo.***

Procedemos ao estudo das categorias início do PO, relativamente à amostra ataque rápido, realizando uma análise prospetiva. Para esse efeito averiguamos as condutas critério, devidamente identificadas nas tabelas expostas neste ponto, tendo como condutas objeto desenvolvimento do PO, final do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

#### **Condutas de início de PO de forma aberta.**

##### ***Conduta critério: início do ataque rápido por interceção (Ipi).***

Na tabela 42 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por interceção.

Tabela 42 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início PO por interceção.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por interceção (Ipi)				
	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Análise prospetiva →					
Inter Milão	---	---	---	---	---
<b>Real Madrid</b>	Z4 (2.05)	---	Z5 (2.05)	Z7 (2.21)	---

Quanto a equipa do IM, não encontramos a ativação de qualquer conduta.

Por seu lado na equipa do RM, há a excitação da conduta espacial, após a recuperação da posse de bola, com a ativação das zonas: corredor lateral esquerdo do sector médio defensivo e médio ofensivo e a zona central do sector médio defensivo.

A ausência de condutas comportamentais exaltadas pela equipa do IM, parecem relacionar-se com a elevada irregularidade, comportamental, posterior ao início do MJO quando o utilizou.

É de salientar que a equipa do RM ativa posteriormente zonas do sector médio defensivo, como já referido em estudos prévios, (Barbosa, 2011a, 2011b). Assim, julgamos que o sector médio defensivo é a zona primordial para a recuperação da posse de bola recorrendo a interceção.

### **Conduta critério: início do ataque rápido por desarme (lpd).**

Na tabela 43 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por desarme.

Tabela 43 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início PO por desarme.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por desarme (lpd)				
	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Análise prospetiva →					
Inter Milão	---	Pfr(2.79)	---	---	---
	Z1(2.50)	---	Z5 (2.00)	---	---
Real Madrid	Dcd (2.13) Pr (2.34) Rjr (2.06)	Dcd (3.12)	---	---	---

Relativamente à equipa do IM, encontramos a ativação do passe para a frente. Analisando agora as condutas espaciais há a ativação do corredor lateral esquerdo do sector defensivo, posteriormente a ativação do corredor central do sector médio defensivo.

A equipa do RM, posteriormente à conduta critério, ativa a condução de bola, (acreditamos que seja realizada pelo próprio jogador que recuperou a posse de bola ou um colega de equipa que se encontrava a realizar cobertura defensiva), com um ritmo de jogo rápido e o passe rasteiro. Não se verifica a ativação de nenhuma conduta referente ao contexto espacial. O desenvolvimento com Rjr parece indicar a importância da transição mental/processual necessária quando a equipa ganha a posse da bola (alternância de fase dependente da velocidade processual do momento de transição defesa-ataque). Assim quando a equipa recupera a posse da

bola de forma aberta, tem a preocupação de jogar com ritmo rápido, supomos que a ativação deste desenvolvimento assenta na possibilidade de aproveitando o espaço inter e entre linhas, imprimindo dificuldade à reorganização defensiva adversária.

Admitimos que está patente uma diferença no MJO, mais especificamente no ataque rápido, o IM procura retirar a bola de pressão através de passe para a frente utilizando sobretudo os corredores laterais indo de encontro ao referido por J. Lopes (2007). Por outro lado a equipa do RM procura sair da zona de pressão, (zona de recuperação da posse da bola) recorrendo à condução em velocidade corroborando o referido por A. Silva (2004), que considera que após uma recuperação da posse da bola, a condução durante uns metros pode permitir ultrapassar a linha de pressão do adversário, tendo, quando bem realizada, um efeito demolidor.

### **Condutas de início de PO de forma fechada.**

#### **Conduta critério: início do ataque rápido por ação do guarda-redes (Ipgr).**

Na tabela 44 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por ação do guarda-redes.

Tabela 44 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início PO por ação do guarda-redes.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por ação do GR (Ipgr)				
	Análise prospetiva →	R+1	R+2	R+3	R+4
Inter Milão	---	Dcd (2.35) Pfr (2.08)	---	---	---
	Z2 (5.74)	Z6 (2.59)	---	Z12 (2.69)	---
	---	Pia (5.79)	---	---	---
Real Madrid	Dpl (3.79) Ddu (3.04) Pal (2.98) Pdf (2.19)	Ddu (4.34) Pma (2.96) Pdf (2.45)	Dcd (2.58) Pma (2.07) Pal (2.40)	Dia (3.00)	---
	Z2 (5.48)	Z8 (2.36)	---	Z7 (3.38)	---
	Spsa (3.04)	Spsa (3.04)	---	---	---

Relativamente a equipa do IM, há a ativação da conduta espacial ao nível do primeiro *retardo* na zona central do SD, zona de ação do guarda-redes, posteriormente utilizam o corredor lateral direito no SMD e no sector SO. Relativamente às condutas comportamentais verifica-se, a ativação ao nível do

*retardo 2*, das ações de condução de bola ou passe para a frente. Em situação numérica de inferioridade absoluta.

Na equipa do RM quanto às condutas comportamentais, há a ativação do desenvolvimento através de passe longo (conduta com maior força de coesão), duelo, condução e intervenção do adversário sem êxito. Temos também a ativação da conduta passe alto, e direção do passe para a frente. Reportando-nos agora para a descrição das condutas espaciais encontramos a ativação, do corredor central do SD (zona de ação do guarda-redes) o corredor central do SMO e o corredor lateral esquerdo do SMO. Verificamos ainda ativação da relação de superioridade numérica absoluta (pelo menos mais três jogadores que a equipa adversária). A ativação de várias condutas, supomos que está associado, à realização frequente destas ações.

Através da análise dos resultados descritos, somos obrigados a excogitar que as equipas procuram, depois da recuperação da posse de bola, explorar a profundidade ofensiva. A equipa do RM colocar-se de forma a assegurar a superioridade numérica, quando recupera a posse da bola e inicia o AR, bem como quando passa o jogo para sectores mais ofensivos.

Consideramos que as diferentes condutas ativadas entre as equipas, em particular a menor quantidade de desenvolvimentos ativados, por parte da equipa do IM comparativamente ao RM poderá estar relacionada com: precisão do passe do guarda-redes; intensidades mais elevadas de jogo, através de um momento de transição mais veloz permitindo a reorganização ofensiva mais rápida, o que por consequência originará maior sucesso nos desenvolvimentos e, como tal mais vezes ativados. O sucesso produz o aumento da sistematização, na utilização das condutas.

Apesar de existirem diferenças significativas entre as equipas em estudo, os resultados vão de encontro ao verificado por J. Lopes (2007) quando identifica a tentativa de explorar uma possível desorganização durante o momento de transição defesa-ataque do adversário.

**Conduta critério: início do ataque rápido por interrupção regulamentar a favor (Ipera).**

Na tabela 45 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por interrupção regulamentar a favor.

Tabela 45 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início PO por Interrupção regulamentar a favor.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por interrupção regulamentar a favor (Ipera)				
Análise prospetiva →	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
<b>Inter Milão</b>	Z9 (2.47)			---	---
	Z12 (2.49)	Z12 (3.07)	Z12 (2.49)		
	Spinp (3.10)	Pir (2.27)	---	---	---
<b>Real Madrid</b>	Drc (3.14)	Dpl (2.46)	Drc (2.82)	Dpc (3.94)	Drc (2.71)
	Pma (2.81)				Dia (3.04)
	Ppt (2.27)				
	Rjl (3.91)	Rjl (3.78)			
	Z7 (2.46)	Z9 (2.87)	Z9 (3.03)	---	---
	Z9 (4.17)				
Spinp (2.24)	Spinp (3.02)	---	---	---	

Quando analisados os resultados referentes à equipa do IM, constatamos que não se verifica a ativação de nenhuma conduta comportamental, logo nenhum desenvolvimento é ativado. Estes resultados vão de encontro ao aferido por J. Lopes (2007). No que concerne aos comportamentos espaciais há a ativação do corredor lateral direito do sector médio ofensivo e sector ofensivo. Relativamente aos contextos de interação verificamos no *retardo* 1, a ativação do contexto de igualdade não pressionada e no *retardo* seguinte verifica-se a excitação do contexto de inferioridade relativa.

Por sua vez a equipa do RM patenteia um padrão *condutural* forte, relativo aos desenvolvimentos, situando-se ao nível do quinto *retardo*, contrariando o aferido por J. Lopes (2007). Verifica-se a utilização repetida das condutas passe para trás a meia altura, com ritmo de jogo lento, ativação dos corredores laterais do sector médio ofensivo, com maior incidência do corredor lateral direito (a conduta com maior força de coesão é a Z9). No contexto centro de jogo, há a ativação da situação numérica de igualdade não pressionada. Ao nível do *retardo* 2 há a ativação do desenvolvimento por passe longo executado, do corredor lateral direito, centro de jogo em contexto numérico de igualdade não pressionada. Nos *retardos* seguintes

encontramos a ação de receção/controle, passe curto/médio, receção/controle e intervenção do adversário sem êxito.

Estes eventos levam-nos a inferir que as equipas possuem diferentes graus de especificação tático-técnica a quando da ocorrência da conduta critério. A equipa do IM evidencia a ativação de condutas de caracterização espacial, no sector ofensivo do corredor lateral direito (Z12), que identificam a capacidade e tendência para a equipa desenvolver o seu ataque rápido, nesta zona do campo. Em relação aos contextos centro de jogo ativados parecem reportar para um relação adequada à realidade entre a zona do campo e a relação numérica possível encontrar, próximo da baliza adversária, atendemos habitualmente a situações de relação numérica menos favoráveis à equipa em processo ofensivo. Por sua vez o facto da equipa do RM ativar as condutas de desenvolvimento supra mencionadas, leva-nos a achar que poderão estar relacionadas com uma sequência de jogo em que a equipa procura circular a bola através de passe, criando a ativação passe-receção-passe. Na marcação da interrupção regulamentar a favor a equipa procura assegurar a continuidade do PO, recorrendo a ações coletivas que lhe atribuem segurança. Em relação aos contextos espaciais ativados parece-nos que a equipa procura jogar no sector médio ofensivo.

Os resultados levam-nos a supor que o RM adequa um conjunto de comportamentos padronizados, onde os elementos da equipa identificam a conduta critério e procuram desenvolver as ações segundo princípios tático-técnicos pré-definidos, evidenciando elevado rigor.

***Conduta critério: recuperação da posse de bola por golo do adversário (lpga).***

O início de uma sequência de ataque rápido por golo adversário só se verificou uma vez, para a equipa do IM e não se verificou nos jogos observados da equipa do RM, razão pela qual não é apresentado qualquer resultado.

***Padrões de jogo encontrados para as condutas de desenvolvimento do processo ofensivo.***

Como definido nos MJO contra-ataque, procedemos ao estudo das categorias desenvolvimento do PO tendo por base uma análise retrospectiva-prospetiva.

No estudo averiguamos as relações das condutas início do processo ofensivo, de forma retrospectiva e o final do processo ofensivo de forma prospetiva. Nas restantes condutas analisadas, procedemos à verificação da sua ativação antes do desenvolvimento e depois do desenvolvimento (retrospectivamente e prospetivamente).

Como tal, procedemos à verificação das condutas critério, devidamente identificadas nas tabelas, expostas neste ponto, tendo como condutas objeto início do PO, desenvolvimento do PO, final do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por passe curto/médio (Dpc).***

Na tabela 46, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio.

Tabela 46 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe curto/médio.

Desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio (Dpc)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio (Dpc)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Dcd (3.34) Drc (9.73) Ddr (2.20) Rjl (3.24)	Inter Milão	Dcd (3.51) Drc (11.86) Ddu (2.09) Pdt (1.97) Rjl (2.11) Z2 (2.17) Spsr (2.10)	---	---	---	---
---	---	---	---	---		---	---	---	---	---
---	---	---	---	---		---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	Real Madrid	---	Fbad (3.09)	Frr (2.68)	Fbad (2.82)	---
Drc (2.21)	Dpc (2.48)	Drc (4.46)	Dpc (6.29)	Dcd (3.92) Drc (9.19) Pr (2.41) Pfr (3.11) Rjl (3.30)		Drc (16.76)	Dpc (6.29) Ddr (2.93)	Drc (3.98)	Dpc (2.48)	Drc (2.78)
Rjl (2.41)	---	Rjl (3.67)	Rjl (2.71)	---		Z6 (2.16)	Z5 (2.23)	---	---	---
---	---	Spsa (2.01)	Spsr (2.62)	Spsr (2.33)		Pip (4.24)	Spsr (2.77)	---	---	---

Na apreciação do desenvolvimento do ataque rápido, tendo como conduta critério o desenvolvimento através de passe curto/médio, na equipa do IM encontramos a existência de padrões de estrutura linear curtos, com o *max-lag* situado no *retardo* 1 e no *retardo* -1. Analisando os resultados de forma retrospectiva há a ativação da condução, receção/control e do drible, ativando também um ritmo de jogo lento. Depois da ocorrência da conduta critério verificamos a excitação das condutas comportamentais condução, duelo e receção/control e, esta com desenvolvimento de maior força de coesão. Há a ativação da conduta espacial no corredor central do sector defensivo. Poderemos constatar a excitação do passe lateral para trás, e ritmo de jogo lento em superioridade numérica relativa.

Atendendo aos resultados respeitantes a equipa do RM, demonstram padrões de estrutura linear forte, ativando as condutas comportamentais ao longo dos cinco *retardos*, quer retrospectivamente quer prospetivamente. Retrospectivamente as condutas comportamentais expostas são receção/control e, passe curto/médio,

recepção/controle, passe curto/médio e recepção/controle (conduta com maior força de coesão). Nas condutas relacionadas com a altura do passe encontramos a excitação do passe raso para a frente no *retardo* -2. No *retardo* -1 um verifica-se a ativação do passe com sentido da baliza adversária. O ritmo de jogo é lento nos R -5, -3, -2, -1. Pode verificar-se a ativação da zona referente ao corredor lateral direito do SMD. Constata-se a hesitação das condutas numéricas com início no *retardo* -3 demonstrando a realização das ações em situação de superioridade absoluta. Analisando prospetivamente averiguamos a ativação de várias situações relacionadas com final. Iniciando-se no *retardo* 2, verificamos a excitação do final pela recuperação da bola pelo adversário (repetindo-se em *retardo* 4), e o final por remate (R 3). As condutas comportamentais ativadas foram reação/controle, desenvolvimento por passe curto/médio ou drible, recepção/controle, passe curto/médio e recepção/controle. As condutas espaciais excitadas são do sector MD do corredor lateral direito e posteriormente do corredor central. Relativamente às relações numéricas existe a excitação no primeiro *retardo* de igualdade pressionada e superioridade relativa.

Há distintos padrões de estrutura linear relativamente à conduta critério. Em comum, as equipas, ativam a recepção/controle antes e após do desenvolvimento por passe curto/médio, conjuntamente com a excitação retrospectiva da conduta, condução de bola. Afigura-se-nos que este facto poderá enriquecer o nosso conhecimento sobre o jogo, uma vez que as equipas não procuram circular a bola a um toque, recorrendo a situações de maior segurança, recepção/controle, passe curto/médio seguido de recepção/controle.

A análise dos resultados alude a diferenças muito significativas entre as equipas. A equipa do RM busca recorrer ao passe curto/médio para circular a bola, através de sequências de passe e recepção/controle e utiliza o passe curto/médio com regularidade. Por sua vez a equipa do IM parece não valer-se de forma regular à ação de passe curto/médio, facto demonstrado por um padrão *condutural* curto.

A equipa do RM parece optar por ações coletivas jogando em apoio, o que representa uma capacidade elevada para manter a posse de bola como citado por Low, (2002), a capacidade de manter a posse de bola é simultaneamente progredir com esta no terreno de jogo é um forte indicador de *performance* de nível superior. Os finais ativados por recuperação da posse de bola pelo adversário são precedidos

de recepção/controle. A conduta mencionada, afigura segurança no processo de construção ofensivo mas antagonicamente é o tempo para o adversário proceder à pressão sobre o portador da bola, forçando a ocorrência de erros, ou reorganização defensiva e conseqüente final do processo ofensivo sem sucesso.

Os resultados, concernentes às condutas finais por remate, da equipa do RM, vão de encontro ao estudo realizado pelos autores Hughes, e Franks, (2005), quando afirmam que é através de um jogo mais apoiado e trabalhado, onde prevalecem os passes curtos, que se verifica uma maior realização de remates. Pensamos que a ativação de forma sequencial das condutas de passe, por si só não identificam a possibilidade de finalizar com remate (como poderemos ver no ponto relativo a conduta critério recepção/controle). Todavia deveremos enquadrar a conduta, passe, com o MJO para perceber a sua real importância.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por passe longo (Dpl).***

Na tabela 47 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo.

Tabela 47 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe longo.

Desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo (Dpl)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo (Dpl)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Ddr (4.21)	---	Dia (2.39)	---	Dcd (2.77)	Inter Milão	Drc (2.41) Ppt (2.76) Pma (2.07)	Fbad (2.29)	Dia (3.32) Pma (3.04)	Pma (3.05)	Dia (3.23)
Z4 (2.99)	Z5 (2.15)	Z1 (2.06) Z4 (2.44)	---	Z1 (2.04)		---	---	---	---	---
---	---	---	---	---		Spinp (2.74)	---	---	---	---
Ppt (2.06)	Ppt (3.49)	---	lpera (2.46) Ppt (4.02)	lpgr (3.79) Drc (3.01) Ppt (3.03)	Real Madrid	Fij (2.74) Drc (4.62) Ddu (5.70) Dia (2.33) Pma (4.18)	Ddr (2.05)	Dgr (6.04)	Dcd (2.33)	Ddu (2.91)
Z1 (2.44)	Z3 (2.10)	Z3 (2.23)	Z6 (2.77)	Z1 (3.51)		---	---	---	---	---
---	---	---	Pip (2.18)	Spsr (2.05)		---	---	---	---	---

Examinando retrospectivamente a equipa do IM verifica-se a ativação das condutas comportamentais drible, intervenção sem êxito do adversário e condução de bola, estas ações são desenvolvidas no SD e SMD no corredor lateral esquerdo e corredor central. Decompondo prospetivamente encontramos a ativação das condutas comportamentais receção/controle, intervenção do adversário sem êxito. De referir a excitação do final do PO com recuperação da posse da bola pelo adversário. No que se refere à relação numérica, há a ativação da relação igualdade pressionada ao nível do primeiro *retardo*. Existe ainda a ativação do passe a meia altura em três *retardos* e a ativação do passe para trás.

Na equipa do RM retrospectivamente, ativam-se os dois inícios com recuperação da posse de bola, por interrupção regulamentar a favor e recuperação da posse de bola por ação do guarda-redes. Há ainda a ativação da conduta desenvolvimento por receção/controle. Ao longo de quatro *retardos* há também a ativação do passe para trás. Relativamente à caracterização espacial, poderemos apurar a ativação dos corredores laterais relativos ao SD e SMD. Encontramos a ativação dos contextos de interação de igualdade pressionada e superioridade relativa. Na análise

retrospectiva constatamos a ativação do final devido a infrações às leis de jogo. Nos contextos dos desenvolvimentos verifica-se um padrão *condutural* longo, onde se constata a ativação de condutas relacionadas com indefinição momentânea da equipa com posse de bola, através de duelos e intervenção sem êxito do adversário, paralelamente com a ativação das condutas recepção/controle, drible, intervenção do guarda-redes adversário, condução e duelo. Poderemos ainda verificar a ativação de passe a meia altura.

Estes resultados levam-nos a refletir sobre a eficácia do passe longo, no ataque rápido das duas equipas. O risco está associado no processo ofensivo à utilização deste tipo de passe, no entanto, para equilibrar a balança há o lucro que daí pode advir. Parece-nos que a equipa do IM ativa esta conduta no seu sector defensivo, ou quando está sob pressão e não consegue circular a bola. Por sua vez o RM ativa a conduta quando inicia o do PO de forma fechada. Constatamos que no IM a utilização da conduta critério, ativa desenvolvimento de incerteza sobre o portador da bola, paralelamente ativa uma conduta de final do PO sem sucesso. Pensamos que a conduta final ativada será resultante de uma bola nas costas do adversário ou uma segunda bola interceptada.

Por outro lado a equipa do RM parece demonstrar um padrão mais constante, pois deparamos com a ativação de inícios, desenvolvimentos e finais. Inerente à sua forma de jogar, quando a equipa recupera a posse de bola de forma fechada, recorre ao passe longo para desenvolver o PO. Apesar de ativar um final de pouca eficácia ofensiva revela também a ativação de vários desenvolvimentos associados à manutenção da posse de bola, o que nos induz a pensar que se verifica a continuidade do processo. Os resultados levam-nos a julgar que devido à elevada força de coesão das ações de duelo, a equipa utiliza o seu forte jogo aéreo para desorganizar a equipa adversária, ganhando espaço no terreno de jogo, procurando com esta sequência de condutas a criação de condições favoráveis continuação do ataque rápido. A ativação da conduta final devido a infrações às leis de jogo, parece associada a a infração da lei do fora de jogo e faltas ofensivas.

As equipas fazem uso deste recurso de formas distintas. O IM recorre de forma aberta (assegurando imprevisibilidade), em situação de jogo, por sua vez o RM auxilia-se de forma fechada (limitando a imprevisibilidade), em situações de jogo, em

que o adversário não poderá intervir diretamente sobre a bola, ou de forma aberta mas precedida de uma ação que melhora a possibilidades de sucesso no passe longo, recorrendo à ação recepção/controle. Ao contrário de estudos realizados previamente (Lopes, 2007; Ramos, 2009) não identificamos uma relação positiva ente a utilização do passe longo e o sucesso do AR.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por condução de bola (Dcd).***

Na tabela 48 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por condução de bola.

Tabela 48 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por condução.

Desenvolvimento do processo ofensivo por condução (Dcd)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por condução (Dcd)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Dpc (3.51) Ddu (3.67) Pdf (2.05)	Inter Milião	Dpc (3.34) Dpl (2.77) Ddr (3.13) Dcz (3.12) Z5 (2.69)	Drc (4.13)	Dpc (2.58)	---	---
---	---	Z2 (2.58)	Z2 (2.46) Z3 (2.51)	---		Pir (2.19)	---	---	---	---
---	---	---	---	---		---	---	---	---	---
---	lpi (2.02)	lpgr (2.58)	lpd (3.12)	lpd (2.13)  Pma (2.26) Rjr (2.08) Rjl (3.30)	Real Madrid	Dpc (3.92) Ddr (4.57) Pr (2.06) Rjr (2.97)	Drc (2.45)	Dcz (2.88)	Ddu (2.35) Dcz (2.14)	Dcz (2.24)
---	---	---	---	Z4 (4.34) Z6 (2.15)		Z9 (2.29)	Z8 (3.41)	Z12 (3.78)	Z11 (2.75) Z12 (3.15)	---
---	---	Spsr (2.21)	Pia (2.58)	Pia (2.58)		Pir (4.81)	---	---	---	---

Retrospectivamente, na equipa do IM apuramos a ativação das condutas comportamentais desenvolvimento por passe curto/médio e duelo, a direção do passe para a frente e a ativação das condutas espaciais relativas ao corredor central e corredor direito do sector defensivo.

Posteriormente à ativação da conduta critério ativam várias condutas comportamentais e o desenvolvimento é através de passe curto/médio, passe longo, drible, cruzamento e receção/controle. Poderemos ainda verificar a ativação do contexto espacial relativo ao corredor central do SMD, e a relação numérica de inferioridade relativa.

A equipa do RM ativa retrospectivamente inícios por interceção de bola pelo guarda-redes e desarme, ritmo de jogo rápido e ritmo de jogo lento. Relativamente à relação numérica há a ativação das condutas de superioridade relativa e inferioridade absoluta. Prospetivamente existe a ativação das condutas passe curto/médio, drible, receção/controle, cruzamento, duelo e cruzamento. A ativação

do ritmo de jogo rápido, do corredor central e do corredor lateral direito referentes ao SMO e SO. Relativamente à relação numérica há a ativação da relação de inferioridade relativa.

Laranjeira (2009) quando realizou um estudo caso sequencial, aplicado a equipa do Chelsea FC, orientada pela mesma equipa técnica que orienta as equipas do IM e RM, verificou que a condução de bola e o drible são diversas vezes utilizadas pelos jogadores da equipa em estudo. A condução de bola é uma ação tático-técnica de grande dificuldade para a organização do sector defensivo. Produz simultaneamente uma trajetória e ritmo irregular e em qualquer momento pode sofrer alterações. O portador da bola, em qualquer momento, poderá realizar uma das quatro opções passe, remate, drible e condução, ações que implicam reorganização defensiva.

Os resultados parecem direcionar o nosso entendimento, para duas formas divergentes de utilização da conduta critério. Interpretamos que a equipa do IM, recorre à condução de bola, com a finalidade de progredir algum espaço no terreno, dando depois continuação ao MJO ativando a soluções de cariz coletivo. Assim parece-nos que a utilização da condução de bola enquadra-se no desenvolvimento do PO. Por sua vez, na equipa do RM, a conduta critério condução, parece-nos ser um meio claramente utilizada para o contra golpe.

Ficamos inclinados para a criação de um conjunto de suposições quanto à possível aplicação da conduta critério. A equipa procura a condução de bola para ultrapassar a linha ofensiva e média do adversário, atacando o espaço entre essas linhas e a linha defensiva. Os jogadores parecem vir dos corredores laterais para o corredor central servindo-se da conduta critério com a finalidade de atacar SMO. Esta ação permite:

- i) Tempo para reorganização ofensiva, permitindo que os jogadores mais avançados procurem os corredores laterais (abrindo a frente de ataque, dificultando o PD ADV) orientando os apoios para a frente da baliza a atacar (melhorando a capacidade de leitura de jogo);
- ii) O envolvimento de, pelo menos, mais um jogador no PO (o jogador que transportou a bola melhora a relação numérica).

No que concerne à ativação da conduta passe curto/médio posteriormente ativada, pensamos que se relaciona com o desenvolvimento da envolvimento coletiva, levando-nos a crer que o passe seja orientado para os jogadores nos corredores laterais, procurando situações de pré-finalização como, a título de exemplo, o cruzamento. Da observação dos jogos juntamente com os resultados verificados, parece-nos claro que o RM possui no seu MJA a condução de bola, por parte do jogador que recuperou a bola ou está próximo da bola.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por recepção/controle (Drc).***

Na tabela 49 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospectiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por recepção/controle.

Tabela 49 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por receção/ controle.

Desenvolvimento do processo ofensivo por receção/controle (Drc)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por receção /controle (Drc)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Dpc (11.86) Dpl (2.41)	Inter Mião	Dpc (9.73)	Drc (6.25) Ddu (2.62)	---	---	---
---	---	---	---	---		Z3 (1.98)	---	---	---	---
Ipera (2.71)		Ipera (2.82)		Ipera (3.14) Dpc (16.76) Dpl (4.62) Rjl (3.83)	Real Madrid	Frr (3.62) Dpc (9.19) Dpl (3.01) Ddr (3.11) Rjl (3.17)	Drc (6.98) Pdt (3.28)	Fsoc (2.93) Dpc (4.46)	---	---
---	---	---	Z9 (2.86)	---		Z2 (2.09) Z3 (2.11) Z5 (2.56) Z6 (2.04)		Z5 (2.01) Z6 (2.10)	Z9 (2.80)	Z9 (2.58)
---	---	---	---	Spsr (2.19)		Spsr (3.67)	Pip (3.36)	Spsr (3.39)	Spsr (2.37)	---

Dissecando os resultados expostos na tabela 49, a equipa do IM exibe um padrão estrutural curto, quer retrospectivamente quer prospetivamente, situando-se em *retardo* -1 e 2 respetivamente. As condutas ativadas induzem que a conduta critério é antecedida de ações onde a equipa mantém a posse de bola, passe curto/médio e passe longo. Posteriormente à ativação da conduta critério, verificamos a ativação do corredor lateral direito do sector defensivo, com a ativação das condutas comportamentais passe curto/médio, receção/controle e duelo.

Nos resultados referentes à equipa do RM a conduta critério (CC) excita várias condutas. Retrospectivamente poderemos encontrar a ativação da conduta início, através de recuperação da posse de bola por interrupção regulamentar a favor. Na análise das condutas de desenvolvimento há a ativação do passe curto/médio (conduta com maior força de coesão) e passe longo, juntamente com a ativação de ritmo de jogo lento. Podemos ainda constatar a ativação do corredor lateral direito do sector médio ofensivo e a relação numérica de superioridade relativa. Posteriormente à ativação da conduta critério, existe a excitação do final por remate e ainda o final atingindo o sector ofensivo de forma controlada. Verificamos também

a ativação dos desenvolvimentos passe curto/médio, passe longo, drible e a receção/controle. As condutas espaciais são ativadas no *retardo* 1 e 3, correspondem a zonas do sector SD e MD, nos *retardos* seguintes verificamos a ativação do corredor lateral direito do sector MO. As condutas contextuais numéricas excitadas refletem relações de superioridade relativa e de igualdade pressionada.

Corroborando estudos realizados, verificamos que ambas as equipas partilham a excitação da conduta passe curto/médio, com uma relação de coesão mais forte, indo de encontro a estudos previamente realizados (Barreira, 2006; Caldeira, 2001; J. Lopes, 2007; Ramos, 2009; A. Silva, 2004). Os resultados levam-nos a supor que o IM ativa a conduta critério em situação de manutenção da posse de bola e numa fase intermédia da construção ou desenvolvimento do AR, a ação é utilizada como um meio para atingir outros propósitos, indo de encontro ao referido por Castelo (2004), daí não ativando condutas iniciais e condutas finais. Por sua vez, na equipa do RM, esta CC é utilizada em fases diferentes do processo de construção do MJO. Os resultados sugerem-nos a aplicação da conduta critério ao longo de três grandes grupos de comportamentos: i) ativação prospetiva ao início, quando a equipa recupera a posse de bola; ii) durante o desenvolvimento do MJO, recorrendo à sequência de passe e receção; iii) e retrospectiva ativação do final.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por drible (Ddr).***

Na tabela 50 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por drible.

Tabela 50 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por drible.

Desenvolvimento do processo ofensivo por drible (Ddr)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por drible (Ddr)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	Dpc (2.10) Pdf (3.29)	Dcd (3.13)	Inter Milão	Dpc (2.20) Dre (8.01) Ppl (2.46) Z10 (3.70)	---	---	---	---
Z8 (2.62)	---	Z10 (2.15)	Z10 (2.71)	Z7 (2.53) Z10 (4.13)		Z11 (3.44)	---	---	---	
---	---	---	Pia (3.86)	Spinp (2.40)		Pir (2.89)	Pir (2.41)	---	---	---
---	---		Pdf (3.57) Pal (2.21) Rjr (2.92)	Dcd (4.57) Drc (3.11) Rjr (2.49)	Real Madrid	Fsoc (2.15) Dre (9.10) Dcz (5.36) Ddr (2.06) Z10 (5.95)	---	---	---	---
---	---	Z10 (2.23)	---	Z10 (6.22) Z11 (2.13) Z12 (3.47)		Z11 (4.17)	---	---	---	
Pir (3.22)	Pir (2.81)	---	Spinp (2.77)	Spinp (3.57)		---	---	---	---	---

Através da tabela 50, concluímos que a equipa do IM ativa retrospectivamente as condutas desenvolvimento por passe curto/médio e condução de bola. A ativação dos sectores médio ofensivo e ofensivo, correspondentes ao corredor central e corredor lateral direito. As relações numéricas excitadas são de inferioridade absoluta e igualdade não pressionada. Poderemos ainda averiguar a ativação do sentido do passe para a frente. Prospetivamente apuramos a ativação da conduta desenvolvimento por remate (conduta com maior força de coesão), passe curto/médio e a ativação do sentido do passe para o lado. Há ativação do corredor latera esquerdo e do corredor central do SO.

Por sua vez a equipa do RM ativa, retrospectivamente, as condutas desenvolvimento por receção/controle e condução de bola. Ativa ainda o ritmo de jogo rápido. Relativamente à conduta espacial ativada corresponde à zona do SO do corredor lateral esquerdo. As relações numéricas expõem inferioridade relativa e igualdade não pressionada. Prospetivamente identificamos a ativação de o final do ataque rápido quando a equipa atinge o SO de forma controlada. Continuando a descrição,

verificamos a ativação das condutas comportamentais, remate (detentora de maior força de coesão) e desenvolvimento através de passe curto/médio. No contexto espacial verificamos a ativação do corredor central e corredor esquerdo do sector ofensivo.

Os resultados vão de encontro a estudo anteriormente realizado. Constatamos que precede a conduta critério a ativação da condução de bola como foi verificado por Caldeira (2001), acreditamos que esta ação prepara o sucesso do drible, condicionando a colocação do adversário, procurando a criação de situações favoráveis para a sua realização. Comparados os resultados relativos às duas equipas, parece-nos que a equipa do RM tem maior sucesso na utilização do drible, para além de conseguir rematar, (como também consegue a equipa do IM), consegue cruzar e ganhar faltas. As duas equipas ativam dois contextos espaciais sobre os quais debruçamos especial atenção: o corredor lateral esquerdo do sector ofensivo, e a zona frontal a baliza do SO. No que concerne as condutas ativadas, pensamos que denunciam algumas premissas:

- i) Utilização do drible predominantemente no SO;
- ii) Os jogadores que jogam habitualmente nestas zonas são jogadores desequilibrados;
- iii) São estimulados a proceder a utilização da ação de drible nestas zonas;
- iv) A objetividade do drible é entrar com a bola na zona frontal a baliza.

Os resultados relativos às condutas espaciais ativadas, vão de encontro ao que Ramos (2009) verificou, a ativação zonas referentes ao SO e, dentro dessas zonas, com maior força de coesão, as condutas realizadas no corredor lateral esquerdo como foi averiguado por Barreira (2006). Desta forma, os resultados obtidos vão parcialmente ao encontro de Caldeira (2001), quando afirma que o drible se reveste de grande importância na criação de oportunidades de golo, quer seja por originar diretamente faltas passíveis de serem utilizadas na realização de esquemas táticos, quer por conduzir indiretamente a situações de cruzamento e de remate, ressalvando, contudo, a forte probabilidade de existir a perda de bola. A perda de posse de bola não é ativada em nenhuma das equipas. Este facto leva-nos a pensar que a utilização da conduta critério é realizada por jogadores com elevada habilidade técnica, mas acima de tudo com critérios rigorosos. Evidenciamos alguns elementos que pensamos ser pressupostos para a utilização do drible:

- i) Precedente da execução do drible, recorrer a uma ação que permita ter a bola, em controlo do jogador (condução ou recção e controle);
- ii) Ativar o drible nas faixas laterais, implicando menor número de jogadores adversários;
- iii) Finalidade, depois de realizar o drible, tirar proveito da ação promovendo o final do PO ou situação de pré-finalização (não ativando ações que não tenham este objetivo).

Julgamos que a utilização desta conduta de risco tem por finalidade a criação de condições de favoráveis ao remate, entendendo assim que, os resultados expostos por ambas as equipas atestam o drible, como desenvolvimento de pré-finalização que pretende progredir em direção a baliza, ganhar espaço, rompendo a estrutura defensiva, melhorar a relação numérica, criando situações de finalização ou de eminente finalização. Alcançar espaço para finalizar o processo ofensivo. Assim, a utilização desta situação de risco, realizada por jogadores com capacidade de resolução de problemas mormente de cariz de igualdade ou inferioridade numérica, atendendo a uma regra de utilização que assegure a criação de situações favoráveis à realização do desenvolvimento, preparação da conduta, podendo posteriormente tirar proveito da ação desenvolvida, através de remate ou cruzamento, parece ser comum nas equipas em estudo.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por duelo (Ddu).***

Na tabela 51 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo por duelo.

Tabela 51 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por duelo.

Desenvolvimento do processo ofensivo por duelo (Ddu)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por duelo (Ddu)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1		R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Dpc (2.09) Pfr (2.07) Pal (4.32)	Inter Milão	Fbad (2.29) Dcd (3.67) Pfr (2.32)	Dcz (4.41)	Dcd (3.62)	---	Ddr (2.67)
Z3 (3.17)	Z3 (3.15)	Z6 (2.38)	Z6 (3.40)	Z3(3.35) Z6(2.15)		---	Z9 (2.50)	Z12 (2.70)	Z7 (2.53)	Z8 (2.16)
---	---	---	---	Pip (2.88)		---	---	---	---	---
---	---	---	Ipgr (4.34)	Ipgr (3.04) Dpl (5.70) Dia (2.24) Pfr (2.10) Pal (7.75) Rjr (2.02)	Real Madrid	---	Dia (2.42) Pma (2.95)	Dcd (4.46)	Dcd (2.26)	---
---	---	---	Z1 (2.68) Z2 (4.78)	---		---	Z8 (2.05)	Z8 (2.71)	Z1 (9.22)	Z2 (8.23)
---	---	---	Spsr (2.13)	---		---	Pir (2.97)	---	---	---

Quanto à equipa do IM há ativação retrospectiva das condutas desenvolvimento através de passe curto/médio, ativação da direção para a frente e passe alto. As condutas espaciais excitadas são relativas ao corredor lateral direito do SD ou MD. Há também a ativação da conduta relativa ao centro de jogo, igualdade pressionada. Prospetivamente encontramos a ativação do final do ataque rápido recuperação da posse de bola pelo adversário, dos desenvolvimentos por condução de bola, cruzamento e condução. As zonas ativadas são relativas aos sectores médio ofensivo e ofensivo.

Por sua vez, a equipa do RM ativa retrospectivamente a interceção de bola pelo guarda-redes e a excitação do passe longo, com sentido para a frente. Constatamos a ativação das zonas central e esquerda do sector defensivo, a excitação da conduta contextual centro de jogo em superioridade relativa e a ativação de ritmo de jogo rápido. Depois da ocorrência da CC, prospetivamente, verificamos que no primeiro *retardo* não há ativação de qualquer CO, demonstrando a diversidade de ações realizadas. Continuando, na análise prostética, encontramos a ativação das condutas, desenvolvimento por intervenção sem êxito do adversário e condução de

bola. Ainda aferimos a ativação de condutas espaciais, relativas aos *retardo* 2 e 3 com a ativação do corredor central do sector ofensivo, os *retardo* 4 e 5 atestam a ativação de zonas correspondentes ao SD.

Os resultados respeitantes ao desenvolvimento do ataque rápido, através da conduta critério duelo, evidenciam utilizações distintas por parte das equipas. Parece-nos que o IM ativa o duelo quando se encontra com o bloco baixo, próximo do seu sector defensivo, em situações abertas, promovendo a sua utilização com a finalidade de colocar a bola no SMO. Com este pressuposto a equipa procura subir no terreno de jogo, excitando posteriormente, à conduta critério, ações que tem por finalidade a criação de condições para finalizar o PO. Ressalvamos que o facto de a conduta critério ativar o final do PO sem sucesso, leva-nos a crer que é fruto do risco da utilização de uma ação onde não existe controlo da posse de bola, por parte de nenhuma das equipa, também poderemos verificar posteriormente a ativação de condutas de carácter iminentemente ofensivas. Parece-nos que o fator dissociador desta relação é o sucesso ou insucesso no duelo. Este binómio caracteriza na perfeição o risco tático que esta conduta expõe a equipa.

Por sua vez, na equipa do RM, verifica-se que a conduta em análise ativa retrospectivamente a interceção de bola através do guarda-redes e ativação do passe longo. Depreendemos que a equipa em estudo, aproveita o facto de o adversário subir as suas linhas para, assim, iniciar o ataque, jogando longo. Parece-nos que depois de intercetada a bola, ela é jogada para o jogador referência na saída longa que se encontra no corredor central do SMO, a sua colocação tática, permite libertar o espaço nas faixas laterais para os alas da sua equipa subir, explorando o espaço nos corredores laterais, aproveitando o adiantamento e concentração dos defesas. Apesar do que referimos anteriormente, também se verifica, a ativação de zonas do sector defensivo. A ativação destas condutas parece-nos estar associada a situações em que: i) a equipa tenha jogado a bola para trás; ii) a equipa tenha perdido o duelo ganhando uma segunda bola.

Atendendo ao que mencionamos anteriormente afigura-se-nos que a ativação do duelo, tem maior incidência em fases diferentes do MJO, ataque rápido. No caso do IM parece que se agrupa no desenvolvimento e pré-finalização, o caso da equipa do RM sugere que se associa ao início e desenvolvimento do PO.

**Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por remate (Dre).**

Na tabela 52 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por remate.

Tabela 52 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por remate.

Desenvolvimento do processo ofensivo por remate (Dre)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por remate (Dre)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	→ ←	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	Dia (3.96)	---	Ddr (8.01)	Inter Milão	Fsoc (2.69)	---	---	---	---
---	---	---	---	Z10 (5.49)		Z11 (3.87)	Z11 (3.23)	---	---	---
---	---	Pia (11.18)	Pir (2.18)	Pir (3.29)		Pir (2.32)	---	---	---	---
---	---	Dre (6.99)	Ddr (2.49)	Ddr (9.10)	Real Madrid	Fsoc (2.56)	---	Dre (6.99)	---	---
---	---	---	Z12 (4.25)	Rjr (2.34)		Dagr (18.42)	Z11 (2.24)	---	---	---
---	---	---	---	Z10 (3.47)		Z10 (4.08)	---	---	---	---
---	---	Spinp (2.26)	---	Z12 (2.93)	Pir (2.13)	Pir (2.35)	---	---	---	---

Dissecando os resultados expostos na tabela 52 referentes à equipa do IM, apuramos retrospectivamente, a ativação das condutas desenvolvimentos por intervenção sem sucesso do adversário e drible. As condutas espaciais ativadas localizam-se no SO corredor central e lateral direito, havendo a ativação dos contextos de inferioridade absoluta e inferioridade relativa. Prospetivamente constatamos a ativação, do final do PO atingindo o sector ofensivo de forma controlada, juntamente com a ativação do corredor central do SO, poderemos ainda aferir a ativação do contextual de inferioridade relativa.

Por sua vez, a equipa do RM excita retrospectivamente as condutas desenvolvimento por remate e drible (conduta com maior força de coesão), no contexto espacial atestamos a ativação dos corredores laterais do SO. Há ainda a ativação dos centros de jogo, igualdade não pressionada e inferioridade relativa. Prospetivamente constata-se a ativação do final do PO atingindo de forma controlada o SO. A

ativação das condutas desenvolvimento com intervenção do guarda-redes adversário e desenvolvimento por remate. As condutas espaciais ativadas localizam-se no corredor lateral direito e no corredor central do SO. Posto isto afigura-se-nos que o RM progride conduzindo a bola na diagonal do corredor lateral para o corredor central. Este facto deve-se à melhor relação numérica verificada nesses corredores permitindo que, ao vencerem o drible, poderão alvejar a baliza.

Dos resultados das condutas ativadas sobressai a importância vital da ação de drible preceder a ação de remate quando ativado o sector ofensivo. Atestamos a tendência que nos ataques, as equipas, se encontrarem em inferioridade numérica. A análise dos resultados e observação dos jogos, leva-nos a induzir a possibilidade que, o IM procurar com maior regularidade, para realizar a conduta critério, os jogadores do corredor lateral esquerdo ou do corredor central do SO. Prospetivamente à conduta critério e uma vez que se regista a ativação de um final do PO positivo que permite conservar a posse de bola, verifica-se sucesso. Por sua vez, os resultados parecem indicar que o RM procura os jogadores dos corredores laterais do SO, recorrendo ao drible para realizarem o remate. Conceituamos que os jogadores realizam uma diagonal vinda dos corredores laterais para o corredor central. As condutas ativadas prospetivamente aludem que a equipa tem sucesso com a utilização da conduta objeto, uma vez que se registam a intervenção do GR adversário e o final da codificação do PO continuando em posse de bola. Interpretando a forma como os resultados se apresentam, cogitamos que a ativação do desenvolvimento por remate é devida ao facto do jogador que está no corredor central ganhar uma segunda bola. Os resultados alcançados corroboram o verificado por A. Silva (2004):

- i) Ativação de zonas do sector ofensivo pré e pós conduta critério;
- ii) Ativação de condutas relativas ao final do MJO.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por cruzamento (Dcz).***

Na tabela 53 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento.

Tabela 53 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por cruzamento.

Desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento (Dcz)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento (Dcz)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	Ddu (4.41)	Dcd (3.12)	Inter Milão	Dia (9.64)	---	---	---	---
---	---	Z12 (2.49)	---	Z12 (2.04)		Z11 (7.04)	Z11 (3.56)	---	---	---
Dcd (2.24)	Dcd (2.14) Rjr (4.09)	Dcd (2.88) Rjr (2.62)	Pdf (2.93) Rjr (4.33)	Ddr (5.36) Pdf (2.56) Rjr (3.63)	Real Madrid	Fpga (3.67) Dia (9.47)	---	---	---	---
---	---	---	Z10 (4.54) Z11 (2.17) Z12 (3.88)	Z12 (8.79)		---	Z11 (2.52)	Z11 (2.05)	---	Z10 (3.10)
---	---	---	---	Pir (2.48) Spinp (3.72)		Pir (3.20)	---	---	---	---

Os resultados, expostos na tabela acima, da equipa do IM, quando analisados retrospectivamente, exibem a ativação das condutas comportamentais duelo e condução. A conduta critério fomenta a ativação das condutas espaciais, referentes ao corredor lateral direito do sector ofensivo. Analisando as condutas ativadas, depois do acontecimento da conduta critério, verificamos a ativação da conduta comportamental intervenção do adversário sem êxito (conduta com maior força de coesão) e ativação das condutas espaciais relativas ao corredor central do SO.

Na equipa do RM existe retrospectivamente a excitação das condutas desenvolvimentos por condução, drible e ainda a ativação de ritmo de jogo rápido o que não vai de encontro ao que Ramos (2009), havia indicado, quando descreveu a ativação da conduta objeto drible. As condutas espaciais excitadas reportam-nos à ativação dos três corredores do SO, constatando-se maior força de coesão no corredor lateral direito. Poderemos ainda verificar a ativação dos contextos de inferioridade relativa e inferioridade pressionada. Este facto foi também constatado por J. Lopes (2007). Prospetivamente, atestamos a ativação do final do PO com passe para dentro da área, excitação da conduta desenvolvimento com intervenção do adversário sem êxito (conduta com maior força de coesão). As condutas espaciais ativadas, reportam-nos para a corredor central do SO e corredor lateral

direito, indo de encontro ao estudo realizado por J. Lopes (2007). Quanto ao centro de jogo, há a ativação de contexto numérico com inferioridade relativa.

No estudo que executámos, averiguámos que, para além de ativarem corredores laterais, existe a ativação do corredor central. Cogitamos que a ativação deste corredor ao nível do *retardo* -2, prende-se com ações preparatórias de cruzamento, onde o bloco defensivo se concentra no corredor central e liberta o corredor lateral. Este possível acontecimento faculta que a equipa ganhe espaço para a realização do cruzamento, obrigando a defesa a reorganizar-se rapidamente durante o processo de basculação. Continuando a análise relativa às condutas espaciais, verifica-se ao nível do *retardo* -1 a ativação do corredor lateral direito nas duas equipas. Parece-nos que, nas equipas, os jogadores que jogam no corredor lateral direito têm maior relação com a conduta cruzamento e os jogadores do corredor central e do lado esquerdo do ataque maior relação com a finalização.

As condutas ativadas vão de encontro ao mencionado por A. Silva (2004) quando conclui que a exploração dos corredores laterais e conseqüentemente recurso ao cruzamento não tem qualquer relação direta com a ativação das condutas de finalização com remate ou golo. Afigura-se contudo que poderá existir uma relação indireta com base em dois pressupostos observados retrospectivamente:

- i) Ativação de contexto espacial relativo à zona frontal a baliza do SO;
- ii) Ativação de intervenção sem êxito do adversário.

Atendendo ao que anteriormente descrevemos, verificamos diferenças significativas nos padrões *conduturais* ativados.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido por intervenção do adversário sem êxito (Dia).***

Na tabela 54 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospectiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito.

Tabela 54 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por intervenção do adversário sem êxito.

Desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito (Dia)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito (Dia)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Dpl (3.23)	---	Dpl (3.32)	Ddr (2.13)	---	Inter Milão	Fij (3.24)	---	---	---	---
Z1 (3.50)	Z12 (2.00)	Z4 (2.17)	Z7 (3.22)	---		Z11 (1.98)	---	---	---	---
Z2 (2.66)			Z12 (2.43)							
Dcz (4.33)	Dgr (6.22)	Pdf (2.31)	Ddu (2.42)	Dcz (9.47)	Real Madrid	Ddu (2.24)	---	---	---	---
Pdt (2.00)			Pdt (2.34)	Rjr (2.26)		Pdf (2.76)				
---	---	Z12 (2.96)	Z12 (3.35)	Z12 (2.17)		---	Z11 (2.34)	Z7 (2.34)	---	---
---	---	---	---	---		---	Pia (7.47)	---	---	---

Na equipa IM deparamos retrospectivamente a ativação das condutas desenvolvimento por passe longo, drible. A excitação de um contexto espacial relativo a todos os corredores do campo, com maior incidência para os corredores laterais. Prospetivamente aferimos a ativação do final devido a infrações às leis de jogo, parece-nos derivarem de ações de fora de jogo. Há ainda a ativação do corredor central do SO.

Nos resultados relativos a equipa do RM, através da análise retrospectiva, constatamos a ativação das condutas desenvolvimento por cruzamento, desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa adversária, duelo e cruzamento. As zonas ativadas correspondem ao corredor lateral direito do SO. Existe a excitação do passe para a frente e passe para trás. Há ainda a ativação de passe alto e ritmo de jogo rápido. Prospetivamente apuramos a ativação da conduta desenvolvimento através de duelo e a ativação do corredor central SO e do corredor esquerdo do SMO. Regista-se também a ativação da conduta contextual com uma relação numérica em inferioridade absoluta.

É marcante a diferença entre os padrões ativados, conseqüentemente entre equipas. Os desenvolvimentos ativados na tabela 53, são descoincidente dos resultados verificados (J. Lopes 2007; A. Silva, 2004). Os autores referem que a conduta critério prospetivamente, teria uma grande afinidade com condução de bola, duelos, remates e final do PO com eficácia.

**Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra).**

Na tabela 55, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do ataque rápido com ação do guarda-redes da equipa adversária.

Tabela 55 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária.

Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa adversária. (Dgra)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	→ ←	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Nenhuma C.O. ativada					Inter Milião	Nenhuma C.O. ativada				
---	---	---	---	---		Real Madrid	Fgl (3.43)	---	---	---
Z6 (2.55)	Z6 (2.59)	Z9 (2.00)	Z8 (2.57)	---	Z11 (2.07)		Pma (2.76)	Pal (3.18)	---	---
---	---	---	---	---	---		Spsr (2.58)	---	---	---

No que se refere a conduta critério, exposta na tabela 55, vemos que a equipa do IM não ativa qualquer conduta objeto.

Em relação a equipa do RM apuramos a ativação retrospectiva de condutas de caracterização espacial relativa ao corredor lateral esquerdo do SMD e ao corredor central bem como do corredor lateral direito do SMO. Prospetivamente há a excitação da conduta final com obtenção de golo juntamente com a ativação da conduta espacial relativa ao corredor central do SO, do passe a meia altura e passe alto, da direção do passe para o lado e a ativação do centro de jogo com a relação de superioridade relativa.

No MJO contra-ataque a equipa do IM não ativa qualquer conduta. Por sua vez a equipa do RM ativa, evidenciando um padrão estrutural com a excitação de várias condutas objeto, em particular o final com obtenção de golo. A ativação das zonas expostas, retrospectivamente, leva-nos a deduzir a possibilidade da equipa se

aproximar da baliza adversária vinda dos corredores lateral para o corredor central, onde através da utilização de uma panóplia variada de desenvolvimentos como passes em rotura, remate ou cruzamento provoca a intervenção incompleta do guarda-redes e posteriormente a finalização. Através dos resultados subentendemos a importância dos jogadores mais avançados se deslocarem para a zona central do SO com a finalidade de ganharem as segundas bolas (bolas defendidas pelo guarda-redes), juntamente com a finalização de primeira. Preparando as ações a realizar depois de uma ação de iminente perda de posse da bola. Verificamos na CC Dia relativa ao contra-ataque a relação com o final com obtenção de golo. Atendendo ao estudo prévio, realizado A. Silva (2004) que evidencia falta de ativação de condutas critério e, ao nosso estudo, no caso a equipa do IM. Parece-nos que a equipa do RM coloca os jogadores de forma mais eficiente. Quando a equipa desfere uma ação em direção à baliza, procurando finalizar o MJO com a intervenção do guarda-redes adversário, os jogadores deslocam-se procurando preencher a zona frontal procedendo a realização da recarga.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque rápido com ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr).***

No que concerne à conduta critério desenvolvimento do PO por ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva, devido a inexistência de resultados, relativos as equipas IM, RM, não procederemos a realização de qualquer análise. Ressalvamos o porém que não evidenciaram qualquer comportamento que ultrapasse o conceito de sorte ou acaso.

***Padrões de jogo encontrados para as condutas de final do processo ofensivo.***

As tabelas, seguintes são referentes ao estudo sequencial, do final do ataque rápido, análise de forma retrospectiva. Demonstraremos e interpretaremos as condutas de jogo que precedem a ocorrência da conduta critério. Para melhor compreensão do jogo procedemos a análise das condutas criando dois grupos: finais com eficácia ou finais sem eficácia. Para esse efeito procedemos à verificação das condutas critério, devidamente identificadas nas tabelas expostas neste ponto, tendo como condutas objeto início do PO, desenvolvimento do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

**Condutas critério indutoras de um final de método de jogo ofensivo ataque rápido, com sucesso.**

**Conduta critério: final do ataque rápido com remate com obtenção de golo (Fgl).**

Na tabela 56 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo por remate com obtenção de golo.

Tabela 56 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com obtenção de golo.

Final do PO com remate com obtenção de golo (Fgl)					Conduta Critério	
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	←	Análise retrospectiva
---	---	---	---	Pdt (2.64)		Inter Milão
---	---	---	---	Dagr(3.43)		Real Madrid

A equipa do IM, apresenta um padrão curto em que o *max-lag* situa-se no *retardo* -1 ativando a conduta passe lateral para trás.

Por sua vez a equipa do RM, evidencia um padrão curto, e o *max-lag* situa-se no *retardo* -1, ativando a conduta comportamental desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária.

No presente estudo, não verificamos a ativação de corredores ou sectores retrospectivamente à obtenção do golo, não coincidindo com os estudos realizados (Laranjeira, 2009; E. Silva, 2007).

O dado que obtivemos em relação à equipa do IM a excitação da conduta direção do passe, também se regista no MJO CA. Esta ação afigura-se-nos estar ligada com o passe direcionado para o jogador de frente para a baliza adversária. O passe para trás não comporta necessariamente um aspeto negativo, uma vez que, quando convenientemente utilizado, este constitui um passe positivo, no sentido de permitir receber a bola numa posição mais recuada, garantindo uma maior visibilidade do espaço de jogo e das configurações (Mahe,1995, citado por Garganta,1997).

O resultado obtido pela equipa do RM, verifica-se igualmente no CA contudo num *retardo* diferente. Este vai de encontro aos estudos realizados por (A. Silva, 2004; Sousa, 2005), quando apuraram a ativação do desenvolvimento com intervenção do guarda-redes adversário.

Consideramos que a imprevisibilidade é o fator determinante na obtenção de golo.

### **Conduta critério: final do ataque rápido com remate (Frr).**

Na tabela 57 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo por remate. A presente categoria agrupa remate contra adversário, remate dentro, fora e defendido pelo guarda-redes.

Tabela 57 - Padrão de conduta ou "*max lag*" definitivo para a conduta critério final com remate.

Final do PO com remate (contra adversário, remate dentro, remate fora, defendido pelo guarda-redes) (Frr)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva
---	---	---	Z8 (1.98)	---	← Inter Milão
---	---	---	Dpc (2.68) Ppl (2.04)	Drc (3.62)	Real Madrid
---	---	---	---	Z9 (2.39)	
---	---	---	Spsr (2.16)	Spsr (2.67)	

Nos resultados, concernentes à equipa do IM, aferimos a ativação retrospectiva, ao nível do *retardo* -2, da conduta espacial, referente ao corredor central do SMO.

Por sua vez a equipa do RM ativa as condutas comportamentais desenvolvimento por passe curto/médio, direcionado para o lado, receção/controla. A conduta espacial ativada reporta-nos para o corredor lateral direito SMO.

A conduta ativada na equipa do IM corrobora, o que analisamos no MJO CA e o verificado por Barreira (2006), quando a conduta critério pertencia ao grupo das ações de final da transição defesa-ataque ou posse de bola eficaz, constata-se a ativação do corredor central do SMO. Por sua vez J. Lopes (2007), não apura a ativação de qualquer conduta espacial no *retardo* precedente à ação, o que poderá acusar grande variabilidade de ações. Em relação a equipa do RM, os resultados

não consubstanciam o que Barreira (2006) referiu, as condutas contextuais excitadas demonstram a existência de uma superioridade relativa.

Estamos em crer que os resultados indicam claras diferenças relativamente ao AR. O IM patenteia grande imprevisibilidade nos momentos que antecedem o remate, ampliando a dificuldade da defesa adversária em reconhecer a ação e interceptar o lance, o que também poderá indicar baixa capacidade para finalização do MJO com remate. O RM consegue ativar situações contextuais de superioridade, parece-nos estar associado a um remate anterior quando a equipa ganha a segunda bola. Em relação a ativação do desenvolvimento por receção/controle da bola, pensamos que esta conduta consente maior qualidade no desenvolvimento seguinte mas, também, faculta tempo ao guarda-redes adversário, defensor direto e indireto, ou seja da equipa se reorganizar e possivelmente impedir a finalização com sucesso.

**Conduta critério: final do ataque rápido com o portador da bola atingindo o quarto ofensivo de forma controlada (Fsoc).**

Na tabela 58, encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do ataque rápido com o portador da bola a atingir o quarto ofensivo de forma controlada permitindo a manutenção da posse de bola, posterior à conduta critério da ação (livres diretos, pontapés de canto, grandes penalidades, etc).

Tabela 58 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada.

Final do PO tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada (Fsoc)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva
Ddr (3.94)	Pma (2.55)	Dcd(2.07)	Ddr (2.99) Ppl (2.07) Pal (2.32)	Dre (2.69)	←  Inter Milão
Pfr (2.30)	Dpl (2.35) Dre (2.05)	Drc (2.93) Pdf (2.26)	Ddr (2.15) Pdf (2.26)	Dre (2.56)	Real Madrid
---	---	---	---	Z10 (2.03)	

Na equipa do IM há um padrão de estrutura linear longo, em que o *max-lag* se situa no *retardo* -5. Constatamos a ativação das condutas passe para o lado, passe meia altura, passe alto, drible, condução de bola e remate.

Por sua vez os resultados respeitantes ao RM permitem-nos constatar excitação das condutas passe para a frente, passe longo, remate, receção/controle e drible. Encontramos a ativação da conduta espacial referente ao corredor lateral esquerdo do SO. No MJO CA a equipa também ativa o desenvolvimento do Dre pensamos que revela a importância de tentar terminar o PO recorrendo ao remate.

Através da análise dos resultados, supomos a existência de uma estrutura mais linear, relativamente ao ataque rápido, comparativamente ao contra-ataque por parte das duas equipas. Conferimos que, para as duas equipas, os dois últimos *retardos* consistem nas condutas drible e remate. Os resultados expostos não consubstanciam o que Barreira, (2006) e J. Lopes, (2007) verificaram (quando assinalaram a ativação de diferente desenvolvimento, zonas e contextos). Na nossa opinião, acrescida do estudo realizado por Laranjeira (2009), parece-nos que esta diferença poderá advir de características que especificam MJO utilizado pelo treinador e conseqüentemente executado pelas equipas.

**Condutas critério indutoras de um final de método de jogo ofensivo ataque rápido, sem sucesso.**

**Conduta critério: final do ataque rápido com recuperação da posse de bola pelo adversário (Fbad).**

Na tabela 59 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo com recuperação da posse de bola pelo adversário.

Tabela 59 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final por recuperação da posse de bola pelo adversário.

Final do PO por recuperação da posse de bola pelo adversário (Fbad)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva
---	---	Dcd (2.43)	Dpl (2.29)	Ddu (2.29) Pal (2.02)	←  Inter Milão
Spsr (2.16)	Spsa (2.29)	Spsr (2.47)	Pia (2.29)	---	
Dia (2.42)	---	Dpc (2.82)	Pfr (2.07)	Dpc (3.09)	Real Madrid
Z3 (3.35)	Z3 (2.32)	Z5 (2.77)	Z6 (2.32) Z7 (2.28)	Z7 (2.19)	

Relativamente ao ponto supramencionado, a equipa do IM excita as condutas comportamentais condução, passe longo e duelo. Há ativação do passe alto. Os contextos ativados, reportam-nos para relações de superioridade numérica relativa e absoluta e ainda inferioridade absoluta.

A equipa do RM demonstra a ativação das condutas comportamentais intervenção sem êxito do adversário, desenvolvimento através de passe curto/médio, para a frente, indo de encontro ao relatado por J. Lopes (2007). No que concerne as condutas espaciais há um padrão estrutural linear comprido, excitando duas condutas de cada sector SD, SMD, SMO.

Os resultados coincidem com estudos prévios (Caldeira, 2001; Pereira, 2005; A. Silva, 2004) quando afirmam a dependência entre o final do ataque rápido e a conjuntura. Entenda-se, o tipo de desenvolvimentos e as zonas onde as equipas os preconizam, parecem definir o tipo de final do MJO. Saliente-se que as condutas revelam procedimentos distintos com o mesmo objetivo. O IM parece procurar o jogo em profundidade e posteriormente atacar as costas da linha defensiva (no CA

registamos igualmente a ativação do passe longo no Fbad). O RM parece granjear o passe em rutura interlinhas, procurando as zonas de maior ofensividade (no CA também registamos a ativação do passé curto/médio).

### **Conduta critério: final do ataque rápido por infração às leis do jogo (FIj).**

Na tabela 60 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo por infração às leis do jogo.

Tabela 60 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final por infrações às leis de jogo.

Final do PO por infração às leis do jogo (FIj)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva
---	---	---	Pdf (2.07)	Dia (3.24)	←
---	---	---	Spinp (2.58)	---	
---	---	---	---	Dpl (2.74)	Real Madrid
---	---	---	Z11 (2.79)	Z4 (2.74)	
---	---	---	Pip (2.16)	Pip (2.74)	

A equipa do IM ativa retrospectivamente ao final a conduta critério, passe para a frente e a intervenção sem êxito do adversário, condutas também referidas por A. Silva (2004). A conduta contextual excitada evidencia uma relação de igualdade não pressionada.

Por sua vez a equipa do RM ativa a conduta comportamental desenvolvimento através de passe longo. Ativando os contextos espaciais relativos aos corredores laterais do SO e SMD. A conduta contextual excitada representa uma igualdade pressionada.

Acreditamos que os ataques rápidos deverão ser ações coletivas, que requerem rápida adequação de comportamentos por todos elementos de equipa. Esta mudança psico-motora que imprime nova ação tático-técnica permite progredir com a bola ao longo do terreno de jogo aproveitando os desequilíbrios defensivos do adversário tentando finalização com sucesso. Paralelamente as equipas deverão assegurar as coberturas defensivas (equilíbrio defensivo) no caso de súbita perda da posse de bola. Os resultados levam-nos a retirar conclusões interessantes: o IM parece provocar o FIj, por faltas ofensivas, atendendo a ativação de

desenvolvimentos onde se apura a indefinição da posse de bola. Por seu lado, o final do ataque rápido do RM, afigura-se-nos que termina por um passe em profundidade que produz o fora de jogo.

**Conduta critério: final do ataque rápido por passe para dentro da grande área adversária (Fpga).**

Na tabela 61 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo passe para dentro da grande área adversária.

Tabela 61 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com passe para dentro da grande área adversária.

Final do PO com passe para dentro da grande área adversária (Fpga)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva ←
---	---	---	Rjl (1.98)	Rjl (1.98)	Inter Milão
---	Z6 (2.19)	Z6 (2.26)	Z6 (2.02)	---	
---	---	---	Pip (1.98)	---	
---	---	---	---	Dcz (3.67)	Real Madrid

Na equipa do IM, antecede a perda da posse de bola a utilização de um ritmo de jogo lento, a ativação do corredor lateral direito do SMD e uma relação numérica de igualdade pressionada.

Por sua vez na equipa do RM há um padrão comportamental curto, colocado no *retardo* -1, havendo a excitação da conduta cruzamento.

Os resultados parecem indicar condutas de ação distintas. O IM evidencia a ativação de ritmo de jogo lento. Este facto parece-nos ter uma correlação negativa para o desenvolvimento do AR, uma vez que permite a reorganização defensiva. A ativação de passe longo em profundidade, associado ao ritmo de jogo lento e a ativação de zonas do SMD, permite à equipa adversária reorganizar-se criando condições para cobrir as costas do sector defensivo. Por sua vez os resultados indicam que o RM, consegue chegar à linha de fundo e realizar o cruzamento. Constatamos precedentes diferenciados para a conduta critério.

### **3.3.2.2.1 - Síntese da análise comparativa. Reflexão relativa ao MJO ataque rápido**

#### ***Condutas de início de PO de forma aberta.***

Com base na análise sequencial supra mencionada, encontramos a ativação de condutas objeto de forma diferente entre as equipas: primeiro a não ativação de condutas por parte da equipa do IM, no início do PO por interceção e ativação no RM; segundo a excitação de condutas que imprimem dinâmicas diferentes ao jogo, no início, por desarme.

Em relação aos desenvolvimentos ativados, averiguamos a ativação do desenvolvimento por condução, esta conduta, por parte do RM verifica-se também no MJO, CA, mas relativa ao início por interceção.

No que concerne à direção do passe, passe para a frente, na equipa do IM consideramos que a equipa recorre à utilização do passe curto/médio e passe longo, este facto parece indiciar a procura de uma solução coletiva.

A ativação por parte da equipa do RM, dos desenvolvimentos, passe raso leva-nos julgar que a equipa também procura sair para o ataque recorrendo a ações coletivas, utiliza mais do que uma estratégia, de forma regular.

No MJO em estudo, os desenvolvimentos ativados, parecem satisfazer pontualmente estudos precedentemente (Barreira, 2006; Pereira, 2005; A. Silva, 2004) ao verificar-se a ativação da conduta objeto, passe. No nosso estudo esta conduta está indiretamente entendida pelas duas equipas, ao ativarem as condutas direção e altura, condutas essas que apenas se aplicam ao passe.

#### ***Condutas de início de PO de forma fechada.***

Os resultados obtidos contrariam estudos prévios, (Barreira 2006; Pereira, 2005; A. Silva 2004), quando referem que os padrões *conduturais* respeitantes aos inícios da fase ofensiva são de pequena amplitude.

A análise sequencial anteriormente exposta, permite-nos proceder a uma diferenciação vincada dos comportamentos entre equipas, principalmente na ativação de condutas comportamentais. A equipa do RM parece-nos socorrer-se de ações coletivas para desenvolver os inícios de forma fechada. Assim recorre a desenvolvimentos por passe curto/médio, receção/controle e passe longo. Por sua vez a equipa do IM ativa um desenvolvimento e este é de características individuais, a condução. A falta de resultados, referentes às condutas desenvolvimento, parece-nos induzir à variabilidade das situações executadas. As equipas utilizam estratégias diferentes para o mesmo início.

Excogitamos que em relação às condutas espaciais as equipas conseguem progredir no terreno de jogo, havendo ao longo dos cinco *retardos* uma aproximação à baliza adversária o que é comprovado pela ativação dos sectores médio ofensivo e ofensivo ao longo das cadeias de *retardos*. Este facto não é corroborado por estudo prévio realizado por A. Silva (2004) quando evidencia a ativação de zonas essencialmente relativas ao sector defensivo. Supomos que estes resultados poderão ser entendidos como um fator de sucesso, ou seja as equipas realizam a recuperação da posse de bola e conseguem acercar-se da baliza adversária com regularidade. Contudo, apesar das equipas se aproximarem do sector ofensivo, realizam-no percorrendo caminhos diferentes, facto comprovado pela ativação de zonas diferentes. A equipa do IM ao longo da cadeia relativa à caracterização espacial ativa zonas do sector ofensivo, evidenciando capacidade de recorrendo aos inícios de forma fechada chegar ao sector ofensivo. Por sua vez a equipa do RM ativa zonas do sector médio ofensivo.

No que concerne aos contextos de interação evidenciam alguma estabilidade. Este facto contaria os resultados averiguados por Barreira (2006), quando refere padrões relativos ao contexto de interação que não sejam estáveis para além do comportamento imediatamente a seguir à recuperação da posse de bola, com exceção para a recuperação de bola por ação do guarda-redes. No caso, por nós estudado, também as interceções por interrupção regulamentar a favor ativam contextos de interação estáveis.

Nenhum dos inícios ativa condutas de final do PO, coadjuvando a demonstrar a dificuldade causal entre o início e o final do ataque rápido, como foi verificado por A. Silva, (2004).

Comparativamente aos inícios de forma aberta, inferimos a existência de padrões *conduturais* mais longos e com mais condutas excitadas. Os resultados relativos aos desenvolvimentos, demonstram que a equipa do RM emprega de forma mais sistemática os inícios de forma fechada. Pensamos que a equipa utiliza a inícios sem intervenção direta do adversário, sobre a bola, para iniciar o PO de forma modelar, recorrendo ao desenvolvimento de ações de conhecimento geral da equipa.

### **Condutas de desenvolvimento de PO.**

Procederemos à síntese comparativas das condutas de desenvolvimento concernentes ao MJO, ataque rápido. Procuramos interpretar e estabelecer uma relação entre os contextos espaciais ativados e as condutas critério desenvolvimentos. Dissociaremos as condutas atendendo à caracterização espacial retrospectiva, com a finalidade de enquadrar comportamentos, juntamente com as zonas do terreno de jogo. Como foi mencionado por A. Silva (2004) o comportamento dos jogadores e das equipas não é o mesmo na proximidade da sua baliza ou da baliza adversária assim, como serão também certamente diferentes, os meios (condutas/ações) adotados para resolver os problemas com que se confrontam numa e noutra situação.

Partindo destas premissas agruparemos e interpretaremos os resultados verificando três contextos distintos:

- i) Ativação retrospectiva de contextos espaciais relativos aos sectores defensivo e médio defensivo:
  - a. Na equipa do IM os desenvolvimentos que ativam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são passe longo (Dpl), duelo (Ddu), intervenção do adversário sem êxito (Dia) e condução (Dcd);
  - b. Por sua vez na equipa do RM são os desenvolvimentos por passe longo (Dpl), duelo (Ddu), condução (Dcd) e passe curto/médio (Dpc).

Como dissertamos, no MJO, CA, em relação ao ataque rápido, os resultados também indicam a ligação entre a ativação de zonas referentes aos sectores defensivo e médio defensivo com as condutas objeto desenvolvimentos Dpl e Dcd.

Quanto à conduta critério desenvolvimento através de passe longo averiguamos que ativa finais com categorias distintas. Na equipa do IM verifica-se a ativação de final com recuperação da posse de bola pelo adversário. Por sua vez, na equipa do RM, deparamo-nos com o final com insucesso, devido a infrações às leis de jogo. Parece que as equipas utilizam estes desenvolvimentos com o intuito de fazer chegar a bola dos sectores mais recuados até aos sectores mais ofensivos. Supomos que a utilização de um ou outro desenvolvimento depende do método defensivo utilizado pelo adversário e dos movimentos ofensivos realizados pelos colegas de equipa. Em relação ao desenvolvimento Ddu, julgamos que a ativação deste desenvolvimento está associada à progressão no terreno e à oposição causada pelo adversário, em estreita relação com a conduta passe longo. Relativamente a conduta Dia consideramos que demonstra a capacidade que a equipa do IM possui em ganhar segundas bolas nos sectores mais defensivos.

ii) Ativação retrospectiva de contextos espaciais relativos sector médio ofensivo e ofensivo:

- a. Na equipa do IM poderemos observar que os desenvolvimentos que ativam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são o desenvolvimento por drible (Ddr), intervenção sem êxito do adversário (Dia), cruzamento (Dcz) e remate (Dre);
- b. Na equipa do RM os desenvolvimentos que ativam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são drible (Ddr), intervenção do adversário sem êxito (Dia), ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra), remate (Dre), cruzamento (Dcz) e receção/controlado (Drc).

Em relação às condutas que ambas as equipas ativam, apuramos Ddr, Dia, Dcz e Dre. As condutas excitadas, acreditamos que demonstram clarividência ofensiva, ou seja ativação de condutas de risco em zonas onde a equipa “*poderá*”<sup>37</sup> e “*deverá*”<sup>38</sup> adotar medidas de risco. Quando considerada a conduta critério drible, constatamos que a equipa do RM ativa situações de pré-finalização, como remate e cruzamento, assim como uma situação de final com sucesso. A equipa do IM ativa uma situação de pré-finalização. A equipa do RM evidencia maior sucesso e objetividade na utilização da conduta critério. Não verificamos qualquer relação entre o final do PO

---

<sup>37</sup> Atendendo à distância que se encontra da sua baliza, e número de jogadores que à partida terá atrás da linha da bola.

<sup>38</sup> Devido essencialmente a relação de inferioridade numérica.

com obtenção de golo e as ações de cruzamento ou remate. No caso da conduta Dia, somos levados a pensar que deriva da ativação das condutas anteriormente referidas. Ou seja como são condutas de risco prevê-se que o adversário também consiga tocar na bola em algum momento. No caso da conduta Drc parece-nos que este facto se deve à sua utilização para preparação de uma conduta de risco, orientando a bola para posteriormente desenvolver a ação. O desenvolvimento do processo ofensivo, com Dgra, ativa, na equipa RM, prospetivamente o final com obtenção de golo. Na equipa do IM não ativa qualquer conduta. Pensamos que se trata de uma evolução estratégica, com implicações no processo de treino e que atende às características dos jogadores. Os resultados expõem a importância da colocação dos jogadores nas segundas bolas, ou seja, depois de a equipa rematar ou cruzar a baliza adversária.

iii) Não ativação de qualquer zona de campo:

- a. Na equipa do IM poderemos verificar que os desenvolvimentos que não ativam retrospectivamente qualquer zona são passe curto/médio (Dpc), receção/controle (Drc) e ação do guarda-redes da equipa adversária (Dagr);
- b. Na equipa do RM poderemos verificar que os desenvolvimentos verificam sempre a ativação retrospectiva de uma zona do campo. Exceção feita para a conduta desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr).

No caso da CC Dgr como referimos no MJO CA consideramos que a ativação da conduta não reflete qualquer ganho para o MJO em estudo, deriva daí a sua não ativação. Em relação a equipa do IM a não ativação de nenhuma zona específica relativamente às condutas Drc e Dpc, sugere-nos que os desenvolvimentos são utilizados em várias zonas do campo, quer perto quer longe da sua baliza. Como referimos no contra-ataque o facto de serem desenvolvimentos que permitem segurança ao processo a sua utilização reveste-se de maior flexibilidade em qualquer zona de campo. Em relação ao Dgra não se verificou ativação de qualquer conduta objeto.

A equipa do RM, de facto, parece evidenciar uma tendência de correlação entre a execução das condutas objeto conforme a zona do campo em que a equipa joga. No que concerne, à conduta ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva,

julgamos que este resultado se deve ao facto de ser escassas vezes solicitada a sua intervenção no PO.

Como também foi referido para o MJO, CA, os resultados levam-nos a excogitar que, a equipa do RM, evidencia maior sistematização nos desenvolvimentos, atendendo à zona do campo onde se desenvolve a ação.

Assim reiteramos a possibilidade de a ativação dos referidos desenvolvimento serem devido a indicações tático-técnicas, nesse caso estamos perante diferenças dissociadoras no MJO, AR.

### **Condutas de final de PO com sucesso.**

Pretendemos verificar a possibilidade de pontos em comum entre equipas e finais do processo com sucesso. Constatamos que as equipas ativam poucos contextos espaciais. Nenhum dos contextos ativados é relativo a zona 11. Não apuramos a ativação de nenhuma conduta relativa ao início do PO. Analisando os desenvolvimentos excitados constatamos a heterogeneidade nas condutas objeto. Com exceção do final do PO tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada, onde poderemos verificar a ativação de desenvolvimentos iguais nos últimos dois *retardos*.

Interpretando as condutas espaciais excitadas, apenas o RM ativa zonas do campo e são zonas relativas aos corredores laterais. Há ainda a ativação da direção, sentido e altura do passe. A equipa do RM ativa mais condutas critério do que a equipa do IM, mas quando a conduta objeto é Fgl, ativa o mesmo número de condutas. Nos finais com obtenção de golo, as equipas ativam padrões curtos e diferentes.

Atendendo aos resultados referidos, os finais com remate ou com obtenção de golo demonstram maior imprevisibilidade, comparativamente ao final com o portador da bola, atingindo o quarto ofensivo de forma controlada. Poderemos evidenciar a falta de pontos em comum entre os finais com exceção do final com o portador da bola atingindo o quarto ofensivo de forma controlada, onde constatamos a ativação dos desenvolvimentos Ddr e Dre. Assim parece-nos que se estabelece uma relação

entre os finais no MJO ataque rápido e as condutas ativadas, quanto maior a possibilidade de finalização com sucesso menor a previsibilidade.

### **Condutas de final de PO sem sucesso.**

Com o intuito de procurar estabelecer relações entre as condutas passaremos à sua análise.

A análise retrospectiva, dos desenvolvimentos que antecedem os finais com insucesso, constata que as equipas ativam condutas diferentes.

Não encontramos a ativação de nenhuma conduta relativa aos inícios.

Dissecando os desenvolvimentos na equipa do IM verificamos a ativação das condutas Dcd (condução), Dpl (passe longo), Ddu (duelo), Dia (intervenção sem êxito do adversário). Relativamente às últimas três condutas mencionadas identificamos o risco inerente de final do PO. A ativação de Dcd verifica-se no *retardo* -3 que evidencia alguma distância para a CC.

Por sua vez, a equipa do RM excita as condutas Dia, Dpl, Dpl, Dpl e Dcz. Os desenvolvimentos ativados em particular, Dia e Dpl parecem ser associados a condutas de insucesso, pretendemos referir a correlação entre a ativação das condutas e o final do PO. A ativação dos desenvolvimentos Dcz sugere-nos ser associada a ações em que a equipa consegue cruzar mas o adversário ganha a posse de bola, devido à intervenção do guarda-redes ou corte da defesa adversária.

Em relação aos contextos de interação ativados, a equipa do IM ativa contextos nestes três finais, (igualdade pressionada, inferioridade relativa e inferioridade absoluta, na equipa do IM os contextos referidos poderão relacionar-se com o insucesso nos finais). Por sua vez o RM excita contextos apenas num final. Somos persuadidos a considerar que a equipa do RM expõe maior mobilidade ofensiva motivando maior instabilidade nos contextos, não averiguando a relação entre o insucesso no PO e o contexto numérico.

As equipas ativam a direção do passe para a frente, em finais desiguais. Atendendo ao jogo e à sua realidade afigura-se uma ação lógica, evidenciando a tentativa de aproximação à baliza adversária.

### 3.3.2.2.3 - MJO ataque posicional

#### ***Padrões de jogo encontrados para as condutas de início do processo ofensivo.***

Procedemos ao estudo das categorias início do PO, com a amostra respeitante ao ataque posicional, realizando uma análise prospetiva. Para esse efeito procedemos à averiguação das condutas critério, devidamente identificada nas tabelas, patentes neste ponto, tendo como condutas objeto desenvolvimento do PO, final do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial e centro de jogo.

#### **Condutas de início de PO de forma aberta.**

#### ***Conduta critério: início do ataque posicional por interceção (Ipi).***

Na tabela 62 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por interceção.

Tabela 62 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início por interceção.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por Interceção (Ipi)				
	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Análise prospetiva →					
Inter Milão	---	Dcd (2.56) Drc (2.05)	---	---	---
	Z5 (3.04)	Z5 (2.24)	Z3 (2.26) Z8 (3.04)	---	---
Real Madrid	Dcd (2.22) Pr (2.15)	Dgr (2.27) Pdf (2.93)	---	Ddr (2.25) Pdf (2.75)	Dcd (2.18) Pdf (2.46)
	---	Z2 (2.63) Z5 (2.22)	Z2 (2.00)	---	---

Da análise dos resultados alusivos à equipa do IM, encontramos a ativação dos contextos desenvolvimento por condução de bola e receção/controla. As condutas espaciais demonstram ativação no corredor central SMD e SMO, e no corredor lateral direito SD.

Por sua vez os resultados concernentes à equipa do RM evidenciam a ativação das condutas comportamentais: condução de bola, intervenção do guarda-redes da

equipa em fase ofensiva, drible e condução de bola. As condutas espaciais ativadas revelam a excitação do corredor central dos SD e SMD e a ativação do passe raso. Poderemos ainda verificar a ativação da conduta passe para a frente ativada no *retardo* 2, 4 e 5.

Os resultados expostos na tabela indicam-nos que as equipas valem-se com maior frequência a ações individuais, após a recuperação da posse da bola, para ultrapassar a primeira linha de pressão adversária. Porém as diferenças são expressivas. E equipa do IM excitação a condução por sua vez o RM ativa ao longo de três *retardos* condutas individuais. As equipas recuperam a posse de bola no corredor central, como aferido por J. Lopes (2007), para atingir esse objetivo fecham os espaços inter e entre linha. Comparativamente aos restantes MJO em estudo o RM sugere-nos procurar a recuperação da posse de bola no SMD. Há a ativação do desenvolvimento por condução de bola, parece indicar que o primeiro objetivo, depois de uma recuperação de bola por interceção, será atacar o espaço procurando progredir no terreno de jogo. Posteriormente à ativação dessa conduta objeto e de acordo com variáveis como: recolocação do adversário (MJD), linhas de passe (referentes ao PO), resultado/tempo de jogo, estratégia de jogo, ....., a equipa adequa-se ao PO (p.70,figura16).

Enquadrando os desenvolvimentos excitados e o tipo de MJO, julgámos que depois de recuperar a posse da bola as equipas procuram ganhar tempo/espaço para desenvolver o momento de transição defesa-ataque de forma organizada, indo de encontro a um dos princípios do ataque, o espaço. Atendendo ao somatório da informação, zonas de campo e desenvolvimentos, parece-nos que o IM busca circular a bola em zonas mais ofensivas valendo-se a ações de passe e condução. O RM procura tirar a bola de pressão passando para o GR e circulando a bola em sectores mais defensivos.

***Conduta critério: início do ataque posicional por desarme (lpd).***

Na tabela 63 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por desarme.

Tabela 63 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início por desarme.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por desarme (lpd)				
Análise prospetiva →	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
<b>Inter Milão</b>	Dpc (2.58) Ppl (2.02)	---	Dcd (2.31)	---	Ddu (2.64)
	---	Z1 (2.64)	Z1 (3.76)	Z1 (2.64)	---
	Pir (2.52)	---	---	---	---
<b>Real Madrid</b>	Pfr (2.11)	Dcd (2.97) Rjr (3.27) Pdf (2.93)	Rjr (2.53)	---	---
	Z1 (2.67)	---	---	---	---

Os desenvolvimentos excitados na equipa do IM foram passe curto/médio, condução de bola e duelo. Aferimos a ativação do corredor lateral esquerdo relativo ao SD. O contexto numérico ativado representa um centro de jogo com inferioridade relativa.

Por sua vez, os resultados da equipa do RM, evidenciam a ativação da conduta comportamental condução de bola (também apurado no ataque rápido), ao nível do *retardo 2*. Há ainda a excitação de um ritmo de jogo rápido. Ativam-se o passe para a frente e passe lateral para a frente. A conduta espacial excitada aponta a utilização do corredor lateral esquerdo do SD.

Os desenvolvimentos descritos, vão parcialmente ao encontro dos registados por Barreira (2006) que identificou a ativação de soluções coletivas. Apesar dos desenvolvimentos serem diferentes cogitamos que as condutas direção de passe anunciam a procura das equipas em recorrer a soluções coletivas.

Este estudo evidencia igualmente a ativação da conduta individual, em especial a condução. A. Silva (2004) expôs a ativação do desenvolvimento por condução, após a recuperação por desarme.

Supomos que no modelo de jogo ofensivo, quando as equipas recuperam a posse de bola, não existindo interrupções no PO, estas valem-se da condução. Devemos juntamente alertar para a ativação de condutas relacionadas com o passe curto/médio, aspeto que não se verifica no contra-ataque e ataque rápido. Atendendo a todos os elementos expostos na tabela 63, consideramos que este facto se deve ao propósito da utilização do passe, não com a finalidade de atingir a baliza adversária mas sim com o objetivo de retirar a bola de pressão e, com esta ação, ganhar tempo, no momento de transição (executando-a de forma lenta mas

controlada) permitindo a reorganização ofensiva da equipa. Averbamos as diferenças entre equipas e MJO não se registando a excitação de nenhuma conduta objeto transversal, quer ao MJO quer às equipas.

### **Condutas de início de PO de forma fechada.**

#### **Conduta critério: início do ataque posicional por ação do guarda-redes (Ipgr).**

Na tabela 64 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por ação do guarda-redes.

Tabela 64 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início por ação do GR.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por ação do GR (Ipgr)				
	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Análise prospetiva →					
Inter Milão	Dpc (2.45)	Dcd (2.66)	---	---	---
	Pdf (2.02)				
	Z1 (3.94)	Z4 (2.01)	---	---	---
	Z3 (2.83)				
Real Madrid	Ddu (2.05)	---		---	---
	Pdf (2.86)				
	Pma (2.23)		Pal (2.36)		
	Z2 (4.94)	---	Z1 (2.04)	Z8 (2.88)	---
			Z6 (2.84)		
	---	Spsr (2.70)	Spsr (2.61)	---	---

Através da análise da tabela acima patente, apuramos que a equipa do IM excita o desenvolvimento por passe curto/médio. Direção do passe para a frente. As condutas espaciais atestam a ativação dos corredores laterais do SD e SMD. Os resultados corroboram estudos realizados anteriormente por vários autores J. Lopes (2007), Ramos (2009) e A. Silva (2004), ou seja a ativação de desenvolvimentos que permitem segurança ao MJO juntamente com a ativação de zonas relativas ao SD e SMD. Estes resultados diferem também do verificado no presente estudo nos MJO CA e AR.

Por sua vez, o RM desencadeia prospetivamente a conduta desenvolvimento através de duelo, existindo a ativação do passe para a frente e passe a meia altura, posteriormente no *retardo* 3 há a excitação do passe alto. A ocorrência de zonas espaciais ativadas, reporta-nos para os corredores centrais do SD e SMO e os corredores laterais do SD e SMD. Os contextos numéricos excitados declaram relações de superioridade relativa. No que concerne às zonas do campo verifica-se na equipa do IM excita diferentes zonas referentes ao SD, por sua vez o RM ativa a

zona 2, pensamos que demonstra menor raio de intervenção do GR.

Os resultados comprovam condutas distintas, o IM vai de encontro ao verificado na literatura, por sua vez o RM distingue-se ao não ativar desenvolvimentos relacionados com a segurança no MJO. O único desenvolvimento ativado representa uma ação de incerteza na posse de bola.

Procedendo à interpretação possível dos resultados, afigura-se que a equipa do IM procura jogar de forma curta e apoiada, em sectores recuados do campo. Atendendo à conjectura consideramos que o RM busca zonas do campo e relações contextuais que facultam o desenvolvimento do processo ofensivo em segurança. Contudo a análise às condutas altura do passe, evidencia comportamentos que poderão levar a pressão por parte do ADV.

***Conduta critério: início do ataque posicional por interrupção regulamentar a favor (Ipera).***

Na tabela 65 encontramos os padrões detetados, através da análise prospetiva, para a conduta critério de início do processo ofensivo por interrupção regulamentar a favor.

Tabela 65 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério início por interrupção regulamentar a favor.

Conduta Critério	Início do processo ofensivo por interrupção regulamentar a favor (Ipera)				
Análise prospetiva →	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Inter Milão	Drc (4.45)	Dpc (3.32)	Drc (3.73)	---	---
	Spsr (2.28)	---	---	---	---
Real Madrid	---	Ddu (2.11) Ppt (3.97)	---	---	---
	Z9 (3.09) Z10 (2.11)	Z10 (2.59)	Z10 (2.10)	---	---
	Pir (2.11)	---	---	---	---

Quanto à equipa do IM poderemos discriminar a ativação dos padrões desenvolvimento por passe curto/médio, receção/controle (também se verifica no MJO CA), passe curto/médio e receção/controle. Averiguamos ainda ativação da conduta contextual superioridade relativa.

Por sua vez, o RM ativa o desenvolvimento por duelo. As condutas espaciais ativadas são contingentes ao corredor lateral esquerdo do SO e do corredor lateral direito do SMO (também verificadas no MJO AR). Verifica-se a ativação do centro de jogo em inferioridade numérica e a excitação do passe direcionado para trás.

Assim as equipas do IM e do RM desencadeiam condutas díspares (dentro do MJO e entre equipas). A equipa do IM parece procurar realizar ações de grande segurança ofensiva jogando a bola a dois toques e valendo-se do passe curto/médio. Atendendo à relação numérica leva-nos a achar que procura circular a bola entre os seus defensores. Por sua vez o RM evidencia grande variabilidade de desenvolvimentos e a única conduta ativada tende a um confronto aéreo. Há repetida ativação do jogo no corredor esquerdo do SO. Assim, procurando interpretar os resultados, calculamos que a equipa do IM busca desenvolver o ataque seguindo o desenvolvimento através de jogo apoiado. Por sua vez a equipa do RM procurar desenvolver o ataque atendendo ao corredor onde ambiciona jogar.

### **Conduta critério: recuperação da posse de bola por golo do adversário (Ipga).**

Nas equipas em estudo não verificamos nenhum início devido a conduta critério em estudo. A especificidade do início limita à ocorrência da PO.

***Padrões de jogo encontrados para as condutas de desenvolvimento do processo ofensivo.***

Como definido nos MJO contra-ataque e ataque rápido, procedemos ao estudo das categorias desenvolvimento do PO tendo por base uma análise retrospectiva-prospetiva.

No estudo, averiguamos as relações das condutas início do processo ofensivo, de forma retrospectiva e o final do processo ofensivo consideramos de forma prospetiva. Nas restantes condutas analisadas, procedemos à verificação da sua ativação antes (retrospectivamente) e depois (prospetivamente) do desenvolvimento da conduta critério. Como tal, realizamos a verificação das condutas critério, devidamente identificadas nas tabelas, expostas neste ponto, tendo como condutas objeto início do PO, desenvolvimento do PO, final do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por passe curto/médio (Dpc).***

Na tabela 66 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio.

Tabela 66 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe curto/médio.

Desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio (Dpc)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por passe curto/médio (Dpc)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	lpd (2.58) lpgr (2.45) Dcd (5.51) Drc (18.10) Rjl (7.18)	Inter Milão	Dcd (5.58) Drc (20.83) Rjl (5.55)	---	---	---	---
---	---	---	---	Z1 (2.05)		---	---	---	---	
---	---	---	Spsr (2.36)	Spsr (4.01)		---	---	---	---	
---	Ppt (2.39) Rjl (2.83)	Pfr (2.26) Rjl (3.76)	Dpc (16.78) Ppt (3.83) Ppl (3.34) Pr (2.78) Rjl (5.35)	Dcd (4.78) Drc (20.09) Dgr (2.78) Pfr (2.99) Rjl (6.09)	Real Madrid	Fpga (2.54) Fbad (2.17) Drc (29.60) Dgr (3.31) Ppl (2.35) Rjl (4.45)	Fsoc (2.34)	Pfr (2.81) Rjl (2.02)	Rjl (3.17) Ppl (2.97)	Pfr (3.73)
---	---	Z5 (2.01)	---	Z5 (2.62) Z8 (3.30)		Z5 (3.20) Z9 (3.23)	---	---	---	---
---	Spsr (2.71)	Spsr (2.63)	Pip (2.95) Spsr (2.35)	Spsr (2.65)		Pip (4.23) Spinp (2.20) Spsr (3.04)	Pip (2.54)	Spsr (2.04)	---	Spsr (2.52)

Relativamente à equipa do IM, dissecando as condutas ativadas retrospectivamente, poderemos encontrar a ativação do início através de desarme e simultaneamente o início através da recuperação da posse de bola por ação do guarda-redes. Há a ativação das condutas desenvolvimento através condução e receção/control. A conduta contextual excitada evidencia uma superioridade relativa. Prospetivamente aferimos a ativação das condutas desenvolvimento por condução e receção/control (conduta com maior força de coesão), com a excitação do corredor lateral esquerdo do SD. A conduta contextual ativada reporta-nos para uma situação de superioridade relativa.

Por sua vez, retrospectivamente, o RM desencadeia as condutas desenvolvimento através de passe curto/médio, receção/control (conduta com maior força de

coesão), condução e desenvolvimento com intervenção do guarda-redes da equipa em fase ofensiva. Especialmente, há a ativação de zonas do corredor central referentes ao SMD e SMO. Os contextos de interação excitados relacionam-se com superioridade numérica relativa e igualdade pressionada. Podemos encontrar a ativação de passes com direção para trás e para a frente, assim como a ativação de um ritmo de jogo lento. Prospetivamente deparamos com a ativação de finais com passe para dentro da área adversária e final com o portador a atingir o sector ofensivo de forma controlada. As condutas comportamentais ativadas são receção/controle e desenvolvimento com intervenção do guarda-redes da equipa em fase ofensiva. As condutas espaciais apontadas, situam no corredor central do SMD e no corredor lateral direito do SMO. As relações contextuais excitadas registam contextos de superioridade relativa e igualdade não pressionada. Há, por último, a ativação de passes altos para a frente e um ritmo de jogo lento.

Os resultados obtidos pela equipa do IM vão de encontro aos estudos realizados precedentemente (Barreira, 2006; J. Lopes, 2007; A. Silva, 2004), verificando-se que, no processo ofensivo em estudo, as equipas registaram um padrão de conduta curto, quer retrospectivamente quer prospetivamente, aplicando-se a todas as condutas.

Em comum, patentearam que a conduta com maior força de coesão é o desenvolvimento por receção/controle, tanto retrospectivamente como prospetivamente. Aferimos um padrão *condutural* curto, onde a circulação de bola é realizada de forma mais regular, recorrendo à segurança do PO atendendo à ativação da conduta objeto Drc. Esta situação é corroborada pelo estudo de Barreira (2006), A. Silva (2004), quando referem uma relação entre os desenvolvimentos. O ritmo de jogo lento ativado, parece indicar uma circulação de bola lenta, consentindo que a equipa descanse com a posse de bola, dominando e controlando o jogo, impondo um ritmo de jogo lento.

Atendendo ao contexto espacial e ao centro de jogo, julgamos que as equipas procuram circular a bola nos sectores defensivos, mas a equipa do RM realiza estas condutas de forma mais consistente.

A equipa do RM evidencia um padrão *condutural* longo, com especial atenção na direção do passe, que se mostra diversificado e representa ações de circulação da posse de bola. Os resultados levam-nos a supor que a utilização desta conduta critério, permite controlar o ritmo de jogo através de uma circulação de bola, com direção diversificada e desenvolvimento de forma segura. Segundo Castelo (1994), em partidas onde as duas equipas têm valores idênticos, a vitória é decidida pela capacidade de uma equipa impor o seu ritmo de jogo. Excogitamos que a ativação da direção do passe se relaciona com a capacidade da equipa para impor o ritmo de jogo.

Depois da análise dos jogos e dos resultados expostos, supomos que o padrão *condutural* longo verificado na equipa do RM está associado a períodos dos jogos onde a equipa procura controlar, com posse de bola, valendo-se da sua circulação. Denota-se a relação entre a CC e os finais oriundos da ação de passe.

No que se refere à comparação entre os MJO já estudados, poderemos verificar poucos pontos em comum, sendo mais visível a divergência entre eles.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por passe longo (Dpl).***

Na tabela 67 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo.

Tabela 67 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe longo.

Desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo (Dpl)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por passe longo (Dpl)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	Dpc (3.28)	Drc (3.17)	Dpc (2.64)	Dcd (3.58) Drc (2.28)	Inter Milão	Fij (2.07) Dcd (3.94) Ddu (2.51) Pma (2.02) Rjl (2.08)	---	---	---	---
---	---	---	Z4 (2.40)	---		Z10 (2.42)	Z9 (3.35)	---	---	---
---	---	---	---	Spsr (2.26)		---	---	---	---	---
Dcd (2.17)	Dpc (2.39)	Drc (2.71)	Dpc (3.76) Ppt (2.59) Rjl (2.21)	Dcd (3.83) Drc (5.16) Rjl (1.99)	Real Madrid	Drc (7.25) Ddu (4.73) Pma (2.13) Z3 (3.19) Z4 (2.37) Z6 (2.32)	Pdf (2.37)	---	---	---
Z2 (3.02)	---	Z5 (2.00)	Z3 (2.00)	Z4 (2.63) Z6 (3.63)		Z6 (3.26)	---	---	---	---
---	---	---	---	Spsr (2.97) Spsa (3.10)		Spsr (4.25)	Spsr (3.56)	---	---	---

No que se refere aos resultados retrospectivos da equipa do IM, encontramos a ativação das condutas desenvolvimento por passe curto/médio, recepção/control, passe curto/médio, recepção/control e condução. Certificamos a ativação da conduta espacial, localizada no corredor lateral esquerdo do SMD. Terminando a análise retrospectiva, aferimos a ativação da relação contextual de superioridade relativa. Analisando prospetivamente, há a excitação do final do PO devido a infrações à lei de jogo e a ativação dos desenvolvimentos referentes a ações de duelo e de condução de bola. A excitação das condutas espaciais respeitantes ao corredor lateral esquerdo do SMO e ao corredor lateral direito do SO. Havendo ainda a ativação de ritmo de jogo lento e passe a meia altura.

Os resultados relativos à equipa do RM indicam retrospectivamente, a excitação das condutas comportamentais desenvolvimento por condução, passe curto/médio, recepção/control, passe curto/médio, recepção/control e condução. No que concerne às condutas espaciais ativadas estas correspondem a zonas do campo do SD e

SMD. Encontramos as condutas contextuais de superioridade relativa e superioridade absoluta. Há a ativação de um ritmo de jogo lento, com cadeia longa que se inicia no *retardo* -4 e termina no *retardo* -1. Prospetivamente conferimos a ativação das condutas comportamentais recepção/controle e duelo. As condutas espaciais excitadas são referentes aos corredores laterais do SMD e SD. As condutas contextuais são referentes a situações de superioridade relativa. Devemos referir a ativação das condutas passe a meia altura e passe direcionado para a frente.

Tendo em atenção os resultados supramencionados, averiguamos a ocorrência de ativação de condutas distintas, na utilização do passe longo, no ataque posicional. O IM parece recorrer à conduta critério para imprimir um câmbio vertical ao jogo (jogar em profundidade), a equipa recorre ao passe longo com a finalidade de jogar no SO (padrão de comportamento associado a ativação de finais com insucesso). Este facto vai de encontro ao verificado por J. Lopes (2007), quando constatou a ativação retrospectiva de zonas do SD e prospetiva do SO. Há a excitação do final devido a infrações às leis do jogo. Assim, o final difere do referido por Laranjeira (2009), quando verificou maior eficácia ofensiva através do jogo vertical e profundo. Também J. Lopes (2007), constatou a tendência para recorrer ao passe longo na vertical.

A equipa do RM, julgamos que aproveita-se do passe longo com o intuito de mudar de corredor lateral de jogo em segurança, pretendendo a circulação através de zonas mais recuadas e em situação de superioridade numérica, promovendo a alteração dinâmica do jogo, explorando a largura dada pelos jogadores da sua equipa, obrigando à reorganização defensiva adversária. A conduta critério adquire diferentes funções atendendo ao MJO.

### ***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por condução (Dcd).***

Na tabela 68 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por condução.

Tabela 68 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por condução.

Desenvolvimento do processo ofensivo por condução (Dcd)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por condução (Dcd)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Dpc (5.58) Dpl (3.94) Pdf (3.03)	Inter Milão	Dpc (5.51) Dpl (3.58) Ddr (2.83) Dcz (2.02)	---	---	---	---
Z1 (2.28)	Z4 (2.27)	---	Z1 (2.15) Z5 (2.23)	Z2 (3.21) Z5 (2.90)		Z9 (2.42)	Z10 (2.40)	---	---	---
Spsr (2.50)	---	Spsa (3.46)	---	Spsr (2.20) Spsa (3.35)		Spinp (2.79) Spsa (2.60)	---	Spinp (2.21)	---	---
---	---	---	lpd (2.97) Pal (2.30) Pdf (2.61) Pal (3.08) Rjr (2.57)	lpi (2.22) Drc (2.96) Ddr (2.49) Pdf (4.83) Pr (2.30) Rjr (2.70)	Real Madrid	Dpc (4.78) Dpl (3.83) Ddr (6.39) Dcz (2.74) Pal (2.84)	---	---	---	---
Z5 (2.31)	---	Z3 (4.35)	Z3 (3.54)	---		Z10 (2.82)	Z12 (3.36)	---	Z12 (2.46)	---
---	---	---	---	---		Pir (5.69)	---	---	---	---

Nos resultados respeitantes à equipa do IM, retrospectivamente encontramos desenvolvimentos por passe curto/médio ou passe longo, ativando igualmente o sentido do passe para a frente. As condutas espaciais, anunciam um padrão longo e identificam a excitação do corredor central e do corredor lateral esquerdo dos SD e SMD. As condutas contextuais atestam relações numéricas de superioridade absoluta e relativa, como verificado por J. Lopes (2007), quando expõe a excitação da relação de superioridade relativa ao nível do *retardo* -1. Prospetivamente, verificam condutas de desenvolvimento por passe curto/médio (padrão com maior força de coesão), passe longo, drible e cruzamento (os desenvolvimentos ativados no *retardo* 1 são iguais aos expostos no ataque rápido). As condutas espaciais ativadas são relativas aos corredores laterais, corredor lateral esquerdo do SMO e corredor lateral direito do SO. Existindo ainda condutas contextuais igualdade pressionada e superioridade absoluta.

Na equipa do RM, retrospectivamente poderemos encontrar a ativação das condutas iniciais através de intercepção da bola e recuperação por desarme. Há ainda as condutas desenvolvimento por receção/controle e drible. As condutas espaciais correspondem ao corredor lateral direito SD e corredor central do SMD. Constatamos a excitação de ritmo de jogo rápido e ativação de passe para a frente. Prospetivamente, há condutas de desenvolvimento por drible (conduta com maior força de coesão), passe curto/médio, passe longo. Existe a excitação do passe alto. As condutas espaciais ativadas são referentes aos corredores laterais do SO. Verifica-se a ativação do contexto por igualdade pressionada como referido por J. Lopes (2007), quando afere a ativação do contexto ao nível do *retardo* 1.

Através da análise dos resultados, retrospectivamente, concluímos que as equipas efectuam desenvolvimentos com finalidades distintas. O IM recorre a ações de envolvência coletiva excitando o passe e o sentido do mesmo; no entanto, o RM ativa ações de carácter individual e coletivo. Em relação aos contextos espaciais ativados retrospectivamente, as equipas ativam os SD, SMD. Prospetivamente ativam os mesmos desenvolvimentos, sendo associados a ações de pré-finalização. Este resultado vai de encontro ao narrado por A. Silva (2004), quando expõe a ativação prospetiva dos desenvolvimentos por drible e cruzamento.

Como elementos dissociadores, por parte da equipa do RM, constata-se retrospectivamente a ativação dos inícios de forma aberta, o ritmo de jogo rápido e a não excitação de centros de jogo. Prospetivamente, apuramos que a equipa do RM ativa passe alto e o contexto de inferioridade numérica, não havendo a ativação da altura do passe; registando-se ativação de contexto de superioridade numérica, na equipa do IM.

Considerando o supramencionado, em especial os contextos espaciais ativados, cogitamos que a equipa do IM busca transportar o jogo para sectores de maior ofensividade. A condução de bola é mormente utilizada como forma controlada de subir no terreno de jogo. Contudo, e atendendo aos desenvolvimentos e zonas de campo ativados prospetivamente, parece-nos também ser evidente o seu cariz de preparação de situações de pré-finalização, com a ativação do drible e do cruzamento. Em relação ao centro de jogo ativado, os resultados sugerem-nos que a

equipa recorre à aplicação da conduta critério quando se verificam linhas de passe disponíveis, ou quando o portador da bola não sofre pressão.

Os resultados que deparamos não vão de encontro ao aclarado por J. Lopes (2007). A cadeia de desenvolvimento é reduzida, não se verifica retrospectivamente excitação de nenhuma zona de campo, e prospetivamente ativa uma zona do SMO e por quatro vezes zonas do SD. Regista-se ainda a especificidade da CC, atendendo ao MJO em que está inserida e a equipa que a desenvolve.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por receção/controle (Drc).***

Na tabela 69, descrevemos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por receção/controle.

Tabela 69 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento receção/controlé.

Desenvolvimento do processo ofensivo por receção/controlé (Drc)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por receção/controlé (Drc)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Ipera (4.45) Dpc (20.83) Pr (2.95) Rjr (5.62)	Inter Milão	Dpc (18.10) Dpl (2.28) Pfr (2.19) Rjr (4.70)	---	---	---	---
Ppt (2.69)	---	Ppt (3.58) Ppl (2.25) Rjl (4.54)	Pdt (3.19) Rjl (4.88)	Dpc (29.60) Dpl (7.25) Dia (2.18) Ppl (3.77) Rjl (4.80)	Real Madrid	Frr (2.51) Dpc (20.09) Dpl (5.16) Dcd (2.96) Ddr (3.65) Pdf (2.27) Pr (3.03) Rjl (2.30)	Fpga (2.84)	Pfr (2.67)	Ppt (2.23)	---
---	---	---	---	Z4 (2.74)		Z4 (3.24)	Z6 (2.73)	Z6 (2.21)	---	---
---	---	---	---	Spsr (2.75)		Spsr (2.11)	---	---	---	---

Na descrição dos resultados relativos à equipa do IM reconhecemos um padrão de estrutura linear curto onde o *max-lag* se situa ao nível do *retardo* 1 e -1. Retrospetivamente, há a ativação do início do PO através de recuperação da posse de bola, por interrupção regulamentar a favor. Existe a ativação das condutas passe curto/médio, trajetória rasa e ritmo de jogo lento. Prospetivamente, verifica-se a ativação do passe longo (conduta com maior força de coesão), passe curto/médio, verificando-se a ativação da direção para a frente e um ritmo de jogo lento.

Por seu lado a equipa RM atesta um padrão *condutural* extenso, tanto retrospectivamente como prospetivamente. Retrospetivamente, deparámo-nos com as condutas relacionadas com a direção do passe, exercitando o passe para trás e o passe para o lado. Os desenvolvimentos excitados foram o desenvolvimento por passe curto/médio, passe longo e intervenção do adversário sem êxito. A conduta critério é antecedida de ritmo de jogo lento. Prospetivamente, averigua-se final por

remate e o final com passe para dentro da grande área adversária. As condutas comportamentais ativadas são passe curto/médio, passe longo, condução e drible. Existe a ativação do passe raso, do sentido do passe para a frente e para trás e a excitação do ritmo de jogo lento. As zonas do campo excitadas reportam-nos para os corredores laterais do SMD. Apuramos a excitação da conduta contextual superioridade relativa. Os resultados referentes às condutas objeto, desenvolvimentos e direção do passe, parecem ir de encontro a Garganta (1997), quando refere que neste MJO a circulação de bola é realizada em profundidade e em largura, com passes rápidos, curtos e longos alternados.

Depois de descritos os resultados, apurámos diferenças e pontos em comum, relativos ao aproveitamento da receção/controle. Assim, reconhecemos a especificidade da conduta, atendendo aos diferentes MJO e equipas. Em semelhante, as equipas mostram a ativação da conduta passe curto/médio, com maior força de coesão. Esta é excitada, tanto retrospectivamente como prospetivamente. Estes resultados são corroborados por J. Lopes (2007), quando estabelece a relação entre as condutas passe e receção/controle.

Em relação às diferenças mais significativas, expomos que na equipa do IM se verifica a ativação do início do PO por uma ação de forma fechada; por sua vez, a equipa do RM ativa situações de pré-finalização e finalização do PO. Poderemos constatar a ativação de zonas relativas ao SMD e, paralelamente, ativação do centro de jogo em superioridade absoluta, por parte da equipa do RM. Pensamos que a ativação destas condutas está relacionada com períodos em que a equipa circula a bola entre os seus jogadores do sector médio e defensivo.

Tendo em consideração os ritmos de jogo excitados, averiguamos que a equipa do IM patenteia uma circulação rápida de bola; por sua vez, a equipa do RM, ativa um ritmo de jogo lento. Parece-nos que a diferença entre os ritmos se reporta à forma como a equipa gere o jogo.

Por tudo que anteriormente descrevemos, cogitamos que a aplicação da conduta critério está associada a ações coletivas, relacionadas com o início do PO, procurando acelerar o jogo, na equipa do IM. Por sua vez, o RM busca a

organização ofensiva desejada, controlando o jogo recorrendo à posse de bola e/ou finalização do PO.

### **Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por drible (Ddr).**

Na tabela 70 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por drible.

Tabela 70 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por drible.

Desenvolvimento do processo ofensivo por drible (Ddr)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por drible (Ddr)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Pdf (2.28)	Pdf (2.47)	---	Pdf (4.55) Rjr (2.25)	Dcd (2.83)	Inter Milião	Dcz (4.90)	Dre (2.37) Dia (2.14) Pdt (2.47)	Dgra (8.09)	Dia (2.62) Dgra (7.76)	---
---	---	Z8 (2.26)	Z8 (2.07)	Z10 (7.85)		Z10 (7.44) Z12 (2.94)	---	---	---	---
---	---	---	---	Spinp (3.22)		Pir (5.81) Spsa (1.98)	Pir (2.65)	---	---	---
---	---	Pdf (3.00) Rjr (5.34)	Pdf (5.16) Rjr (6.65)	Dcd (6.39) Drc (3.65) Ddr (3.68) Pfr (2.33) Rjr (7.63)	Real Madrid	Dcd (2.49) Ddr (3.68) Dre (4.09) Dcz (7.14) Rjr (5.52)	Rjr (3.80) Ppt (3.12)	Rjr (3.56)	---	---
---	---	---	Z7 (2.50)	Z10 (6.79) Z12 (4.50)		Z10 (7.02) Z12 (6.07)	---	---	---	---
---	---	Spinp (3.05)	Spinp (3.25)	Pir (3.91) Spinp (3.92)		Pir (9.85) Pia (5.09)	---	---	---	---

Na equipa do IM encontramos, retrospectivamente, a conduta desenvolvimento por condução, antecedida de passe para a frente e ritmo de jogo rápido. Quanto às condutas espaciais, averigua-se a ativação do corredor central do SMO e do corredor lateral esquerdo do SO. A excitação da conduta centro de jogo evidencia

uma relação de igualdade não pressionada. Prospetivamente, apurámos a ativação das condutas desenvolvimento por cruzamento, remate, intervenção do adversário sem êxito, intervenção do guarda-redes da equipa adversária, intervenção sem êxito da equipa adversária e intervenção do guarda-redes da equipa adversária. As condutas espaciais atestam ativação dos corredores laterais do SO. As condutas contextuais ativadas demonstram relações de superioridade absoluta e inferioridade relativa.

A equipa do RM ativa, retrospectivamente, as condutas desenvolvimento por condução, receção/controle e drible. Há a ativação do passe para a frente e do ritmo de jogo rápido. As zonas excitadas são pertencentes ao corredor lateral esquerdo do SMO e SO. Os centros de jogo reportam para relações de igualdade não pressionada e inferioridade relativa. Prospetivamente, encontramos a ativação ao nível do *retardo* 1, dos desenvolvimentos por condução, drible, remate e cruzamento (conduta com maior força de coesão). Há ainda ritmo de jogo rápido. As condutas espaciais excitadas são respeitantes aos corredores laterais do SO. Existe ainda a ativação das condutas contextuais, inferioridade relativa e inferioridade absoluta.

Em comum, ativam retrospectivamente o desenvolvimento por condução de bola. Este resultado demonstra-se diferente do aferido por J. Lopes (2007), quando evidencia a ativação retrospectiva da conduta receção/controle.

Se aferimos os restantes MJO em estudo, constatámos que a ativação retrospectiva da conduta objeto desenvolvimento por condução é comum às duas equipas e aos três MJO em estudo. Estes resultados representam a utilidade do desenvolvimento da condução anteriormente à realização do drible.

Nas duas equipas excitam os SMO e SO retrospectivamente à execução do drible. Este dado também foi mencionado por A. Silva (2004). Supomos que evidencia uma tendência de segurança, procurar a criatividade e desequilíbrios em sectores distantes da sua baliza, garantindo espaço e, conseqüentemente, tempo para reorganização defensiva em caso de insucesso.

Tendo em consideração às condutas de desenvolvimento, zonas do campo e ritmo de jogo, interpretámos que estas ações são executadas pelo próprio jogador.

Atestámos também que, depois do drible, as equipas procuram mais vezes o cruzamento (condutas com maior força de coesão), executando preferencialmente do corredor lateral esquerdo. Atendendo ao MJO em estudo, julgámos que a ativação da conduta cruzamento reveste-se de lógica, uma vez que a penetração para a zona central da baliza é mais problemática comparativamente à conduta cruzamento, devido a organização defensiva do adversário e ao maior número de defensores envolvidos no processo.

Há ainda divergências entre as condutas ativadas. A equipa do IM consegue o remate, demonstrando capacidade de tentar a obtenção do golo. A equipa do RM excita o desenvolvimento por drible, retrospectivamente e prospetivamente, juntamente com contextos de inferioridade absoluta e inferioridade relativa; no nosso entender, a ativação desta conduta poderá familiarizar-se com as ações de 1x2 e 1x3 que os jogadores das alas encaram durante o jogo. Como temos vindo a certificar, averbámos dissemelhanças entre as condutas objeto verificadas nos diferentes MJO.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por duelo (Ddu).***

Na tabela 71 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério desenvolvimento do processo ofensivo por duelo.

Tabela 71 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por duelo.

Desenvolvimento do processo ofensivo por duelo (Ddu)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por duelo (Ddu)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Dpc (2.18)	---	Dia (2.18)	Pal (3.33)	Dpl (2.51) Pal (5.77) Dia (7.04) Pir (2.97)	Inter Milão	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	Real Madrid	Ddu (3.25) Dre (2.63) Dia (3.37) Pal (3.82) Rjr (2.50)	Flj (2.32) Dcd (2.04)	Rjr (2.16)	Dcd (2.25) Ddu (3.96)	---
---	Rjr (2.69)	---	lpera (2.11) Pal (6.94) Rjr (3.39) Spsa (2.40)	lpg (2.05) Dpl (4.73) Ddu (3.25) Dia (15.27) Pal (6.06) Rjr (3.00) Spsa (2.25) Z2 (4.65) Z11 (4.23) Z12 (2.25)	---	Spsa (3.21)	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Na equipa do IM averiguamos a ativação retrospectiva de condutas desenvolvimento por passe curto/médio, intervenção sem êxito do adversário, passe longo e intervenção sem êxito do adversário. Constatámos ainda uma ativação de centro de jogo em inferioridade relativa e a ativação em dois *retardos* do passe alto.

A equipa do RM excita, retrospectivamente, os inícios com recuperação da posse de bola por interrupção regulamentar a favor e a recuperação da posse de bola por ação do guarda-redes (inícios do PO de forma fechada). Os desenvolvimentos correspondem ao passe longo, duelo e intervenção sem êxito do adversário. Atestamos a ativação do passe alto e ritmo de jogo rápido. Os centros de jogo ativados demonstram relações de superioridade numérica. Por sua vez as condutas espaciais excitadas reportam-nos para o corredor central do SD, o corredor central e o corredor direito do SO. Prospetivamente, existe a ativação da conduta final devido a infrações às leis de jogo. Há ativação das condutas comportamentais duelo, remate, intervenção sem êxito do adversário, condução de bola e duelo. Encontramos a ativação do passe alto e ritmo de jogo rápido. Os centros de jogo

expõem uma relação de superioridade absoluta. O duelo dá mostras de ser ativado por si mesmo, ou seja, um desenvolvimento que ativa desenvolvimentos iguais, indo ao encontro de estudos precedentes Barreira (2006), Caldeira (2001) e A. Silva (2004). Tendo em consideração o centro de jogo, em particular ao facto de se conferirem situações numéricas favoráveis, de superioridade absoluta, quer retrospectivamente quer prospetivamente, a conduta critério representa condutas benéficas à equipa observada. Este facto não foi identificado por Barreira (2006), quando expõe que o duelo é procedido por situações desfavoráveis, situações de inferioridade numérica. A ativação do final parece-nos ser devido a infrações á lei do fora de jogo ou faltas nas disputas de bola.

Na equipa do IM há um padrão *condutural* longo retrospectivamente mas, prospetivamente, não ativa qualquer conduta; este facto parece induzir à possibilidade de uma utilização que faculte padronizar o comportamento. Ou seja, a utilização da conduta transporta o jogo de um estado de alguma regularidade e previsibilidade para um estado de imprevisibilidade total.

Na equipa do RM, o facto do PO em estudo ter uma duração superior a 18 segundos e o número de jogadores envolvidos, leva-nos a pensar que as condutas de início ativadas não terão relação direta com a conduta de final (ativada), visto a sua proximidade ser confirmada pelos *retardos* ativados.

Em comum, ativam retrospectivamente o desenvolvimento por passe longo, intervenção do adversário sem êxito e passe alto. Poderemos supor, através do resultado obtido, que a conduta critério ativa, retrospectivamente, situações do jogo onde, recorrendo ao passe longo, se induz uma disputa aérea.

Dissecando a tabela e o supramencionado, parece claramente evidente a diferença de comportamentos entre a utilização da conduta em cada uma das equipas. Em relação ao resto do estudo, a CC evidência a excitação de CO diferentes, atendendo ao MJO em estudo.

**Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por remate (Dre).**

Na tabela 72 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por remate.

Tabela 72 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por remate.

Desenvolvimento do processo ofensivo por remate (Dre)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por remate (Dre)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	→ ←	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	Ddr (2.37) Dia (2.23) Pdt (2.22)	Dia (2.27)	Inter Milão	Fsoc (2.14) Dia (3.48) Pma (3.16)	Fgl (2.07)	---	---	---
---	---	Z11 (4.18)	Z11 (3.84)	Z11 (6.87)		---	Z11 (5.84)	---	---	---
---	Spinp (1.97)	Pir (2.62)	Pir (2.54)	---		Pir (3.46)	Pir (2.30)	---	---	---
				Ddr (4.09) Ddu (2.63) Dcz (3.36) Dagr (13.37) Ppl (2.02) Pal (3.50) Rjr (4.97)	Real Madrid	Fsoc (2.27) Ppl (2.02) Pal (3.45)	Fgl (3.11) Pdf (2.02)	Fsoc (2.20) Pal (2.34)	Fgl (3.11) Pdf (2.00)	---
Rjr (3.55)	Rjr (3.63)	Rjr (4.09)	Rjr (4.78)	Z10 (2.48) Z11 (12.55) Z12 (2.83)		Rjr (4.12)	Rjr (3.58)	Rjr (3.36)	---	Z11 (4.80)
---	---	---	---	Spinp (2.15)		Spinp (2.80)	Spinp (2.68)	Pir (2.62) Spinp (4.55)	Pir (3.14)	---

Na equipa do IM apuramos, retrospectivamente, a ativação das condutas desenvolvimento por drible, intervenção sem êxito do adversário e passe para trás. Constatamos a excitação da conduta espacial, da zona central do SO. Relativamente aos centros de jogo, há contextos de igualdade não pressionada e inferioridade relativa. Prospetivamente, constatamos a ativação dos finais através do portador da bola atingir o sector ofensivo de forma controlada e final com obtenção de golo (finais com sucesso). Encontramos a excitação da conduta desenvolvimento, por

intervenção sem êxito do adversário. Ao nível do primeiro *retardo*, há a o passe a meia altura, e a conduta espacial respeitante ao corredor central do SO. A conduta contextual ativada reporta-nos para uma relação de inferioridade relativa.

Quanto à equipa do RM, retrospectivamente, ativa as condutas desenvolvimento por drible, duelo, cruzamento e desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária. Verifica-se a excitação do ritmo de jogo rápido ao longo dos cinco *retardos*. A ativação do passe para o lado e do passe alto. Consta-se a excitação dos três corredores do SO, mas o corredor central expõe maior força de coesão. Relativamente às condutas pertencentes ao centro de jogo, do *retardo* -5 até ao *retardo* -3 inclusive, deparamos com um contexto de igualdade não pressionada e os *retardos* seguintes reportam-nos para um relação de inferioridade numérica. Prospetivamente, há a excitação de um padrão *condutural* longo relativamente às situações de final do PO; assim, averigua-se, alternadamente, o final quando a equipa atinge o sector ofensivo de forma controlada e final com obtenção de golo (finais com sucesso), ao longo de quatro *retardos*. Há passes com direção para o lado e para a frente e do passe alto. De registar a ativação do ritmo de jogo rápido. Com um padrão *condutural* extenso, apuramos a excitação do corredor central do sector ofensivo. Em relação ao centro de jogo, encontramos a ativação da relação de inferioridade relativa.

Através da análise do supramencionado poderemos concluir a forte conexão entre o remate e a obtenção de golo. Os resultados são corroborados por estudos previamente efetuados por Caldeira (2001) J. Lopes (2007) e A. Silva (2004), quando referem que as situações de remate ocorrem nas zonas próximas da baliza e ativam os finais com obtenção de golo. O conjunto de condutas excitadas prospetivamente, que deparamos nas duas equipas, afiguram-se como probatórios da importância do impedimento de remates à baliza; inferimos a utilidade da organização defensiva na zona frontal à baliza.

O que ficou visível sugere uma forte relação entre a zona frontal à baliza e a obtenção de golo, como se afere pela sua ativação retrospectiva e prospetiva.

A equipa do RM ostenta maior imprevisibilidade relativamente aos desenvolvimentos até ao *retardo* -1. Aí, apresenta uma panóplia variada de desenvolvimentos que

precedem o remate. O IM demonstra a ativação de menor diversidade de desenvolvimentos; contudo, inicia a sua ativação ao nível do *retardo -2*.

Cabe-nos, contudo, salvaguardar as dissemelhanças que, no nosso entender, são mais significativas. A equipa do IM ativa uma zona previamente à finalização, menor quantidade de desenvolvimento ativados, não ativa um ritmo de jogo ou um contexto de jogo. Por sua vez, a equipa do RM ativa as três zonas do SO, ritmo de jogo rápido e centros de jogo. Este conjunto de informações, cogitamos que denunciam:

- i) Maior consistência na criação de situações prévias à execução do remate;
- ii) Maior versatilidade para proceder ao remate.

Os finais ativados, e o tamanho da cadeia, fazem-nos supor que a conduta critério na equipa do RM patenteia maior capacidade de finalizar o MJO. Este facto se deve à capacidade da equipa produzir remates dos três corredores ofensivos e atingir a baliza, simultaneamente com uma maior consistência para ganhar uma segunda bola após o remate, realizando uma recarga. Por sua vez, o IM apresenta menor diversidade, ao evidenciar que, de forma consistente, apenas ativa a zona frontal à baliza, juntamente com um padrão *condutural* mais curto no que concerne os finais.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por cruzamento (Dcz).***

Na tabela 73 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento.

Tabela 73 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por cruzamento.

Desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento (Dcz)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por cruzamento (Dcz)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	Dcd (2.11)	Dcd (2.05) Pal (2.85)	Dcz (4.03)	Dcd (2.02) Ddr (4.90) Pal (2.71)	Inter Milão	Dia (6.97) Pma (4.48)	---	---	---	---
---	---	Z9 (2.40)	Z10 (3.97)	Z10 (6.56)		Z10 (2.56) Z11 (8.94) Z12 (2.88)	---	---	---	---
---	---	---	---	Spinp (2.95)		Pir (2.40)	---	---	---	---
Dagr (2.57) Rjr (2.33)	Dre (3.45) Rjr (5.32)	Dagr (2.35) Pfr (1.98) Rjr (5.86)	Pdf (4.70) Rjr (6.34)	Dcd (2.74) Ddr (7.14) Rjr (6.82)	Real Madrid	Dre (3.36) Dia (18.32) Dagr (5.30) Rjr (5.29) Pal (3.45)	Frr (2.41) Rjr (2.83)	Rjr (2.06)	Rjr (2.15)	---
---	---	---	---	Z10 (11.18) Z12 (11.28)		Z11 (20.61) Z11 (5.49)	Z10 (2.72)	Z11 (4.25)	Z11 (2.14)	---
---	---	---	---	Pir (3.52) Spinp (3.02)		Pir (6.57)	Spinp (2.13)	---	---	---

Na equipa do IM conferimos, retrospectivamente, a ativação de condutas desenvolvimento por condução, cruzamento e drible. Poderemos constatar a ativação do passe alto. As condutas espaciais são pertencentes ao corredor lateral direito do SMO e ao corredor lateral esquerdo do SO. Há uma relação numérica de igualdade não pressionada. Prospetivamente, há a excitação da conduta desenvolvimento por intervenção sem êxito e do passe a meia altura. A conduta critério ativa os três corredores do SO; contudo, o corredor central demonstra maior força de coesão. Poderemos, ainda, encontrar a ativação do centro de jogo inferioridade relativa.

Na equipa do RM, através da análise dos resultados obtidos retrospectivamente, existe a excitação das condutas desenvolvimento com ação do guarda-redes da

equipa adversária, remate, condução de bola e drible. Encontramos a ativação do passe para a frente e do passe lateral para a frente. O ritmo de jogo é rápido, com um padrão *condutural* extenso ao longo de cinco *retardos*. Há condutas espaciais do SO relativas ao corredor lateral direito e corredor lateral esquerdo. No que toca às condutas contextuais, averiguámos a ativação de inferioridade relativa e igualdade não pressionada. Prospetivamente, constatámos a ativação da conduta final por remate. Quanto aos desenvolvimentos, relatámos a ativação do remate, intervenção sem êxito do adversário e ação do guarda-redes da equipa adversária. O ritmo de jogo é rápido e possui um padrão ao longo de quatro *retardos*. As condutas espaciais atestam a ativação de zonas do corredor central do SO (conduta com maior força de coesão) e corredor lateral direito. Relativamente as condutas contextuais, verifica-se a ativação de ações em inferioridade relativa e igualdade não pressionada.

Comparativamente, as equipas ativam vários desenvolvimentos que as dissociam e os MJO precedentes à ocorrência da conduta critério. Parece-nos que as ações drible e condução de bola, para as equipas em estudo, são preponderantes sobre a ocorrência do cruzamento. Relativamente às zonas ativadas, a equipa do IM efetua com maior sistematização o cruzamento do corredor lateral direito; por sua vez, poderemos apurar que a equipa do RM desenvolve com consistência o cruzamento servindo-se dos dois corredores laterais do SO. Ponderamos que estes elementos afiguram melhor capacidade de cruzamento e finalização por parte dos jogadores da equipa do RM, que preenchem estas zonas do campo e, como tal, efectivam estas ações, uma vez que, quando não cruzam, deverão atacar a área. Consideramos que este facto poderá ajudar à ativação do desenvolvimento por remate.

Nos resultados analisados não encontramos uma relação excitatória entre o cruzamento e a ativação do final com obtenção de golo. Na equipa do IM não ativa qualquer final. A equipa do RM excita prospetivamente os finais através de remate. A equipa aproveita de forma mais regular o desenvolvimento do cruzamento para rematar à baliza, proporcionando a finalização do PO em equilíbrio. Este resultado difere do conferido por A. Silva (2004), quando afirma que o cruzamento não mantém qualquer relação de êxito com condutas de finalização, como o remate e /ou o golo.

Relativamente às zonas ativadas antes da conduta critério, o IM atesta a incidência do lado direito, enquanto que o RM excita o cruzamento com valores de coesão muito similares nos dois corredores laterais. Os resultados respeitantes ao RM corroboram os estudos prévios (Laranjeira, 2009; A. Silva, 2004), quando expõem resultados similares da ativação dos corredores laterais antes do desenvolvimento por cruzamento. Os resultados sugerem ainda que a zona de destino do cruzamento é o corredor central do SO como precedentemente verificado (Laranjeira, 2009; J. Silva, 2008). A ativação das CO reveste-se de especificidade, atendendo à equipa e MJO.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional por intervenção do adversário sem êxito (Dia).***

Na tabela 74 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito.

Tabela 74 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por intervenção do adversário sem êxito.

Desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito (Dia)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo por intervenção do adversário sem êxito (Dia)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
---	---	---	---	Dcz (6.97) Pal (2.42)	Inter Milão	Ddu (7.04) Dre (2.27) Dagr (6.86)	---	---	---	---
---	---	---	Z10 (2.73) Z12 (3.54)	Z3 (2.67) Z11 (2.16)		Z12 (3.88)	Z3 (6.77) Z11 (2.29)	Z11 (3.30)	---	
---	---	---	Pir (3.47)	---		---	---	---	---	
				Drc (3.37) Dre (9.22) Dcz (18.32) Dagr (2.63) Pma (2.32) Pal (5.30) Rjr (6.70)	Real Madrid	Frr (2.41) Drc (2.18) Ddu (15.27) Ppt (2.32) Pma (2.77) Rjr (3.46)	Frr (2.13) Rjr (2.01)	Frr (2.13)	---	---
Rjr (4.29)	Rjr (4.94) Pdf (3.18)	Rjr (4.68)	Rjr (6.05) Pfr (2.77)	Z10 (3.58) Z11 (5.67) Z12 (7.32)		Z8 (2.51) Z11 (2.96)	---	---	---	---
Spinp (2.28)	Spinp (2.96)	Pir (4.34)	Pir (2.74)	Pir (2.45) Spinp (2.53)		---	Spsa (2.04)	Spsa (2.37)	---	---

A equipa do IM, retrospectivamente ativa os desenvolvimento por cruzamento e altura do passe alto. Aciona a os corredores laterais do SO e o contexto de inferioridade numérica relativa. Prospetivamente, verifica-se a ativação dos desenvolvimentos por duelo, remate e intervenção do guarda-redes da equipa adversária. As condutas espaciais ativadas são relativas ao corredor lateral direito do SD, ao corredor central e ao corredor direito do SO.

Todavia na equipa do RM encontramos, retrospectivamente, a excitação dos desenvolvimentos por receção/control, remate, cruzamento e ação do guarda-redes da equipa adversária. Há a ativação do ritmo de jogo rápido (ao longo de quatro *retardos*). As condutas espaciais são respeitantes aos três corredores do SO. As

condutas concernentes ao centro de jogo levam-nos a identificar relações de igualdade pressionada e inferioridade relativa. Prospetivamente, existe final por remate, desenvolvimentos por duelo e receção/controle. Há a excitação do passe para trás e do passe a meia altura e do ritmo de jogo rápido. Quanto à caracterização espacial, atesta-se a ativação do corredor central do SO e SMO. Por último, reconhecemos a excitação do centro de jogo em superioridade absoluta.

Interpretando as ações, comprovámos a forte relação entre a conduta critério e a pré-ativação da conduta desenvolvimento por cruzamento. Este resultado expõe o sucesso que esta conduta objeto impõe ao PO. Pensamos que é devido à recolocação da defesa adversária e à dificuldade inerente à ação. Os resultados indicam que a conduta é precedida de ações de pré-finalização e finalização, ou seja, de ações de risco, drible e cruzamento.

Procedendo à analogia entre as equipas, podemos conferir a conexão da ativação da conduta objeto desenvolvimento por cruzamento, juntamente com as zonas ativadas que são pertencentes ao sector ofensivo. A. Silva (2004), concluiu o mesmo, encontrando a ativação da conduta desenvolvimento por duelo e das zonas do SO. Contudo, na equipa do RM, ativam juntamente o desenvolvimento por remate e os três corredores do SO; por sua vez, o IM excita os corredores laterais do SO.

São marcantes as diferenças: a equipa do IM ativa retrospectivamente menos condutas, patenteando maior imprevisibilidade no MJO. Prospetivamente, não se apura a ativação de qualquer final; contudo, há desenvolvimento por remate. Com isto, parece-nos que a equipa consegue ganhar a segunda bola mas não obtém a finalização o PO, de forma metódica. A equipa do RM ativa ao longo de três *retardos* o final com remate.

Atendendo aos resultados descritos, a equipa do RM tem superior consistência/variedade de ações no SO, ou seja, supomos que antecipa as situações de perda de posse de bola e, com isto, organiza-se facilitando a ativação de mais condutas. Na nossa opinião, as condutas prospetivas sugerem que quando se processa uma ação de pré-finalização, a equipa do RM se coloca de forma a ganhar as segundas bolas. Com esta ação procura o golo. Esta afirmação julgamos

ser corroborado pela ativação dos finais com remate, ao longo de três *retardos*. Tal parece ser validado pelo facto de nos três MJO que examinamos, a CC excita retrospectivamente as CO Dcz e Ddu. As condutas comportamentais descritas são as únicas que se repetem nos 3 MJO e nas duas equipas.

**Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra).**

Na tabela 75 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospectiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa adversária.

Tabela 75 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa adversária.

Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra)					
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5	
Nenhuma C.O. ativada					Inter Mião	Nenhuma C.O. ativada					
---		Dcz (3.08)	Dagr (6.22)	Dcz (5.30) Dre (21.29)	Real Madrid	Dia (2.63) Dre (13.37) Rjr (2.69)	Dagr (6.22) Rjr (2.64)	---	---	---	
---	Rjr (2.56)	Rjr (3.85)	Rjr (2.89)	Z10 (3.77) Z11 (4.22) Z12 (2.39)		Z11 (8.09)	Z11 (8.04)	Z11 (4.26)	Z11 (2.51)	Z11 (3.23)	Z11 (3.10)
Spinp (4.19)	---	Spinp (2.45)	---	Spinp (3.04)		---	---	---	---	---	---

No que se refere à conduta critério, exposta na tabela 75, apuramos que, relativamente à equipa do IM, esta não ativa qualquer conduta objeto. Este facto é registado nos três MJO.

Quanto à equipa do RM, verificamos que, retrospectivamente, excita os desenvolvimentos por cruzamento, ação do guarda-redes da equipa adversária, cruzamento e remate. Constatamos a ativação do ritmo de jogo rápido ao longo de três *retardos*. Há contextos espaciais relativos aos três corredores do SO. Podemos ainda averiguar a ativação do centro de por jogo igualdade não pressionada. Prospetivamente, encontramos o desenvolvimento por intervenção sem êxito do adversário, remate e ação do guarda-redes da equipa adversária. Há a ativação do ritmo de jogo rápido. Ao longo de cinco *retardos* dá-se a ativação do corredor central do SO.

Poderemos verificar que o IM demonstra elevado grau de imprevisibilidade. A falta de resultados vai de encontro ao estudo realizado por A. Silva (2004), quando não evidencia a ativação de qualquer conduta objeto. Atendendo aos resultados evidenciados pela equipa do RM, julgamos que a conduta critério ativa condutas de pré-finalização e também a conduta critério. Pensamos que os resultados são devidos a situações de pré-finalização, com intervenção do guarda-redes adversário e posterior recarga. A excitação ao longo de sete *retardos* (e nos 3 MJO em estudo) da zona frontal à baliza indica a capacidade da equipa em ganhar uma segunda bola na grande área adversária. Apesar de se verificar um elemento em comum, deveremos mencionar a especificidade da CC atendendo ao MJO em estudo.

***Conduta critério: desenvolvimento do ataque posicional com ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr).***

Na tabela 76 deparamos com os padrões detetados, através da análise retrospectiva-prospetiva, para a conduta critério de desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva.

Tabela 76- Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva.

Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr)					CC	Desenvolvimento do processo ofensivo com ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr)				
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	↔	R+1	R+2	R+3	R+4	R+5
Nenhuma C.O. ativada					Inter Milião	Nenhuma C.O. ativada				
---	Dcd (2.35)	Dpc (1.96)	Ipi (2.27) Drc (2.06) Pal (3.46)	Dpc (3.31) Rjl (2.36)		Dpc (2.78) Pfr (2.37)	Pfr (3.25) Pla (3.92)	Dpc (2.19) Ddu (4.06)	Dcd (2.44) Pal (2.30)	---
---	---	---	---	Z3 (2.79) Z5 (3.38)	Real Madrid	Z1 (6.06) Z2 (22.58) Z3 (4.05)	---	---	---	---
---	Spsa (5.09)	Spsa (3.89)	Pip (2.00)	Spsr (3.25)		Spsr (5.60)	Spsr (5.14)	Spsa (4.50)	---	---

No que se refere à conduta critério exposta na tabela 76, a equipa do IM não ativa qualquer conduta objeto. Facto que vai de encontro ao estudo realizado por Barreira (2006).

Relativamente à equipa do RM, poderemos apurar que, retrospectivamente, ativa o início com recuperação de bola por interceção. A. Silva (2004), também evidenciou a conduta objeto mencionada. Há a ativação dos desenvolvimentos condução, passe curto/médio, receção/control e passe curto/médio, assim como do de passe alto e ritmo de jogo rápido. Constatamos a excitação das zonas do campo relativas ao corredor lateral direito do SD e o corredor central do SMD. Os centros de jogo ativados expõem superioridade absoluta (*retardo* -4 e -3), igualdade pressionada e superioridade relativa. Da análise prospetiva verifica-se a ativação dos desenvolvimentos por passe curto/médio (*retardo* 1 e 3), duelo e condução. Verifica-se a ativação do passe para a frente (*retardo* 1 e 2) e passe alto (*retardo* 2 e 4). Os contextos espaciais ativados são referentes às zonas do SD. Quanto aos centros de jogo, averigua-se a excitação dos contextos de superioridade relativa (*retardo* 1 e 2) e a ativação do contexto superioridade absoluta.

O facto da equipa do IM não desencadear qualquer conduta (também verificado para os restantes MJO em estudo) parece indicar a pouca intervenção do guarda-redes em situações de jogo ou uma intervenção de forma menos sistematizada.

Por sua vez, na equipa do RM, as condutas objeto excitadas retrospectivamente parecem indicar que a utilização da conduta critério tem o intuito de retirar a bola de pressão ou circular a bola em segurança, jogando no sector defensivo ou médio defensivo onde, por norma, se verificam relações numéricas favoráveis à equipa em posse de bola. As condutas acionadas, prospetivamente, relacionam-se com ações de passe em zonas do sector defensivo, onde os contextos de interação são favoráveis à equipa que procura manter a posse de bola. O facto de não evidenciar a excitação de qualquer CO no MJO CA e AR leva-nos a fortalecer a nossa concepção relativa a especificidade dos desenvolvimentos nos diferentes MJO.

***Condutas critério indutoras de um final de método de jogo ofensivo ataque posicional, com sucesso.***

***Padrões de jogo encontrados para as condutas de final do processo ofensivo.***

As tabelas seguintes são alusivas ao estudo sequencial do final do ataque posicional, análise de forma retrospectiva. Demonstraremos e interpretaremos as condutas de jogo que precedem a ocorrência da conduta critério. Para melhor compreensão do jogo, realizamos a análise das condutas criando dois grupos: finais com eficácia e finais sem eficácia. Para esse efeito procedemos à averiguação das condutas critério, devidamente identificadas nas tabelas expostas neste ponto, tendo como condutas objeto início do PO, desenvolvimento do PO, direção e sentido do passe, altura do passe, ritmo de jogo, caracterização espacial, centro de jogo.

***Conduta critério: final do ataque-posicional com remate com obtenção de golo (Fgl).***

Na tabela 77 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério final do processo ofensivo com remate e obtenção de golo.

Tabela 77 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com obtenção de golo.

Final do PO com remate com obtenção de golo (Fgl)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise retrospectiva
---	---	---	Dre (2.07) Ppl (2.96)	Ppl (2.15)	<b>Inter Milão</b>
Z11 (2.07)	Z6 (2.07) Z11 (3.23)	Z11 (2.07)	Z11 (2.97)	---	
---	---	---	Pir (2.08)	---	
Ddr (3.08) Dgra (5.70) Z11 (2.27)	Dre (3.11)	Dgra (3.92)	Dre (3.11)	---	
		Z11 (3.18)	Z11 (2.75)	Z11 (3.28)	<b>Real Madrid</b>

Através da análise dos resultados verificamos que, na equipa do IM, há condutas desenvolvimento por remate e direção do passe para o lado. Relativamente às condutas espaciais ativadas, afirmamos que se localizam no corredor central do SO (conduta com maior força de coesão e é ativada ao longo de quatro *retardos*); ao nível do *retardo* -4 regista-se a excitação do corredor lateral direito do SMD. A relação numérica encontrada representa uma inferioridade relativa.

Por sua vez, nos resultados respeitantes à equipa do RM, há a excitação das condutas desenvolvimento por drible, intervenção do guarda-redes da equipa adversária (CO encontrada nos 3 MJO) e remate. As condutas espaciais excitadas demonstram a ativação do corredor central do SO (também apurado no MJO CA).

Corroborado pelos estudos prévios (Laranjeira, 2009; A. Silva 2004), que descrevem que a zona ativada que antecede a obtenção do golo é preferencialmente a zona central à baliza do SO, parecendo uma zona vital para a obtenção do golo. Os resultados respeitantes às condutas desenvolvimento, que antecedem o final com sucesso, na equipa do RM, sugerem-nos advir de ações de insistência, remate e defesa com recarga. Por sua vez, na equipa do IM, o final parece surgir de passes na diagonal, visando explorar o espaço entre as linhas, criando assim situações favoráveis ao sucesso.

Julgamos ser evidente que o RM adapta a colocação dos seus jogadores potenciando as recargas ou segundas bolas, possibilitando posterior obtenção de golos. Este aspeto é transversal aos finais com obtenção de golo dos três MJO em estudo. Os resultados levam-nos a levantar a questão sobre quais os princípios de

colocação dos jogadores na zona de finalização? Apesar de se verificarem pontos em comum, registamos a diferença entre MJO e equipas.

**Conduta critério: final do ataque posicional com remate (Frr).**

Na tabela 78 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo com remate (Frr).

Tabela 78 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com remate.

Final do PO com remate (contra adversário, remate dentro, remate fora, defendido pelo guarda-redes) (Frr)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise retrospectiva
---	Pdt (2.68) Dia (2.21)	Pdf (2.50)	Dpc (2.30)	Pdt (2.75)	Inter Milão
---	---	---	Z10 (1.97)	---	
---	---	---	Pir (2.21)	---	
---	---	---	Drc (2.84)	Dpc (2.54)	Real Madrid
---	Pip (2.00)	---	Pip (2.13)	---	

Relativamente à equipa do IM, verificam desenvolvimentos por intervenção sem êxito do adversário e passe curto/médio (também verificado no MJO CA). Desencaseiam-se passes com direção diagonal quer para trás quer para a frente. A conduta espacial excitada relaciona-se com o corredor lateral direito do SO. A conduta contextual evidenciada caracteriza uma situação de inferioridade relativa.

Na equipa do RM, averigua-se a excitação das condutas desenvolvimento por receção/controla, passe curto/médio (CO foi excitada no MJO CA mas em *retardos* diferentes) e altura de passe raso. Os centros de jogo evidenciam a igualdade pressionada.

Os resultados levam-nos a crer que as equipas procuram realizar situações de combinação ofensiva para posteriormente alvejar a baliza, tendo em atenção a lógica interna do jogo. Cogitamos que recorrem a passes entre linhas, tabelas, permutas ofensivas, estimulando a criação de espaços, para promover a ocorrência da situação de finalização. De acordo com os resultados registados, atestámos diferentes padrões que permitem distinguir equipas e MJO.

**Conduta critério: final do ataque posicional tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada (Fsoc).**

Na tabela 79 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada.

Tabela 79 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada.

Final do PO tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada (Fsoc)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	Análise retrospectiva
Ddu (2.50)	Dcd (3.83)	Ddr (2.66)	Drc (2.13)	Dre (2.14)	←  Inter Milão
---	---	---	Z12 (2.81)	Z12 (2.08)	
---	---	---	Spsr(2.26)	---	
<hr/>					
Drc (2.06)	---	Dre (2.20)	Dpc (2.34)	Dre (2.27)	Real Madrid
---	---	---	---	Pir (2.31)	

Na análise retrospectiva da equipa do IM, verifica-se um padrão com estrutura linear longa, com o *max-lag* situado ao nível do *retardo* -5. As condutas ativadas foram desenvolvimento por duelo, condução, drible, recepção/controle, remate (CO também verificada no AR). As zonas acionadas são respeitantes ao corredor lateral direito do SO (CO também verificada no CA). O centro de jogo patente representa uma relação de superioridade relativa.

Na equipa do RM, há a ativação da conduta recepção/controle, remate (CO também verificada nos e MJO), passe curto/médio e remate. O contexto é de inferioridade relativa.

As equipas expõem resultados que, no nosso entendimento, reportam para comportamentos descoincidentes (inter equipa e entre equipas). O IM ativa condutas de ação individual, com maior incidência no corredor lateral direito; por sua vez, o RM regista condutas de cariz coletivo. Através da análise dos resultados, conferimos que as equipas realizam o remate antes do final do ataque posicional. Supomos que este dado deverá ser compreendido como elemento vital à dinâmica global do jogo. Quando a equipa é capaz de produzir uma situação de remate, a estrutura modelar do PO definido deverá permitir a adequada colocação dos seus jogadores para a

continuação do PO ou o início do novo processo. Quanto à conduta critério, afigura-se ficar assinalada a relação entre o remate e a continuidade da posse de bola, através de um momento fracionante. Os resultados revelam-nos: a importância das equipas buscarem de forma objetiva terminar os PO, aproveitando-se do remate como desenvolvimento que permite a tentativa de obtenção de golo mas, simultaneamente possibilita a manutenção da posse de bola.

**Condutas critério indutoras de um final de método de jogo ofensivo ataque posicional, sem sucesso.**

**Conduta critério: final do ataque posicional por recuperação da posse de bola pelo adversário (Fbad).**

Na tabela 80 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo por recuperação da posse de bola pelo adversário.

Tabela 80 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final por recuperação da posse de bola pelo adversário.

Final do PO por recuperação da posse de bola pelo adversário (Fbad)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise retrospectiva
---	---	Ppl (2.03)	Pfr (3.36)	Ppt (2.44)	Inter Milão
Z5 (2.07)	Z6 (2.07)	Z9 (2.94)	---	Z12 (2.40)	
---	---	---	---	Dpc (2.17)	Real Madrid

Na equipa do IM, há condutas de direção de passe para o lado, diagonal para a frente e passe diagonal para trás. As condutas espaciais são localizadas no corredor central e corredor lateral direito do SMD, corredor lateral direito do SMO e corredor lateral direito do SO. Os resultados vão de encontro a J. Lopes (2007) e J. Silva (1998), quando atestaram maior percentagem de passes efetivados no corredor direito.

Por sua vez, os resultados relativos à equipa do RM, evidenciam um padrão *condutural* curto com o *max-lag* situado ao nível do *retardo* -1. A conduta ativada é um desenvolvimento através de passe curto/médio. Registamos a ativação nos três MJO.

Os resultados patenteiam claras diferenças com o que J. Lopes (2007), averiguou, ao constatar os desenvolvimentos através de condução.

Quanto à equipa do IM, os resultados parecem indicar que mantêm o jogo no mesmo corredor e perde a bola no SO do adversário. A utilização de apenas um corredor de jogo, num processo ofensivo que decorre durante um período de tempo longo, não favorece o sucesso do MJO.

No caso da equipa do RM, os resultados evidenciam a utilização de comportamentos que não ultrapassam o mero conceito de sorte ou acaso; com isto, pretendemos evidenciar a falta de repetição sistemática.

Apesar das CO serem divergentes, consideramos que estes finais se devem à interceção de um passe pela equipa ADV. Na origem da interceção está Dpc na equipa do RM e Dpl ou Dpc na equipa do IM. Porém, também nesta, CC fica visível a especificidade dos MJO e das equipas.

### **Conduta critério: final do ataque posicional por infração às leis do jogo (Flj).**

Na tabela 81 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo por infração às leis do jogo.

Tabela 81 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final por infração às leis de jogo.

Final do PO por infração às leis do jogo (Flj)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise retrospectiva
---	Dpl (2.07)	---	Dcz(2.07) Dia(3.23)	Dpl (2.07)	Inter Milão
---	Z4 (2.07) Z8 (2.27)	Z4 (3.23) Z11 (2.07)	Z4(3.23)	Z4 (3.23)	
---	---	---	Ddu (2.32)	---	Real Madrid
---	Z5 (2.44)	Z5 (2.44)	Z5 (2.32)	---	
---	---	---	---	Spsa (2.31)	

Relativamente à equipa do IM, verificamos a ativação das condutas desenvolvimento por passe longo, como foi apurado por J. Lopes (2007), e ainda o cruzamento, a intervenção do adversário sem êxito e o passe longo. As condutas espaciais

ativadas localizam-se no corredor lateral direito do SMD, corredor central do SMO e corredor central do SO.

Na equipa do RM, há a conduta desenvolvimento por duelo, como verificado por A. Silva (2004), com ativação do corredor central do SMD. Regista-se ainda o contexto numérico superioridade absoluta.

As CO atestam especificidade relativa ao MJO e às equipas. Assinalamos a ativação do SMD por parte das duas equipas. Atendendo à lógica do jogo, imaginamos que a ativação destes sectores indica o recurso à utilização de um passe longo, em profundidade no caso do IM; no caso do RM, passe alto, que fomenta a ocorrência de duelo, induzindo ao final do PO. Os resultados levam-nos a pensar que as condutas excitadas conduzem ao final do PO, devido ao fora de jogo, ou seja, através de passe longo ou através de um passe alto colocar a bola nas costas dos defensores. Assim julgamos que o risco de perda de posse de bola, que está inerente à aplicação das ações descritas.

**Conduta critério: final do ataque posicional passe para dentro da grande área adversária (Fpga).**

Na tabela 82 encontramos os padrões detetados, através da análise retrospectiva, para a conduta critério de final do processo ofensivo por passe para dentro da grande área adversária.

Tabela 82 - Padrão de conduta ou "max lag" definitivo para a conduta critério final com passe para dentro da grande área adversária.

Final do PO com passe para dentro da grande área adversária (Fpga)					Conduta Critério
R-5	R-4	R-3	R-2	R-1	← Análise retrospectiva
Drc (2.65)	Dpc (3.39)	Pdt (3.37)	Dpl (2.11)	Pfr (2.25) Rjl (2.11)	Inter Milão
---	---	---	---	Spsr (2.16)	
---	---	---	Drc (2.84)	Dpc (2.54) Pal (2.01) Pfr (2.20)	Real Madrid
---	---	---	---	Z7 (2.65)	

Quanto à equipa do IM, averiguamos a ativação dos desenvolvimentos por receção/controle, passe curto/médio, passe longo, direção de passe diagonal para trás e passe para a frente. Aciona-se condutas de ritmo de jogo lento (CO também apurada no MJO AR) e o centro de jogo em superioridade relativa.

Na equipa do RM, encontramos a excitação das condutas desenvolvimento por receção/controle, passe curto/médio, altura do passe alto e direção do passe para a frente. A zona do campo corresponde ao corredor lateral esquerdo do SMO.

Os resultados patentes divergem do que apurámos nos restantes MJO. A equipa do IM procura a bola nas costas do adversário, recorrendo ao passe longo, tentando explorar uma subida da linha defensiva. Cogitamos que vai de encontro ao aferido por estudos anteriormente realizados (Laranjeira, 2009; A. Silva, 2004). Por sua vez, o RM busca um passe em rutura. Os dois conjuntos de condutas ativadas de exploração do PO, manifestam o risco de perda da posse de bola, com recurso a ações de passe.

### **3.3.2.2.3.1 - Síntese da análise comparativa. Reflexão relativa ao MJO ataque posicional**

#### ***Condutas de início de PO de forma aberta.***

Apesar de alguns pontos em comum, registamos a especificidade dos diferentes MJO e das equipas. Atendendo aos resultados encontrados, poderemos constatar que é mais ativado o desenvolvimento através de condução. Como já foi referido, as equipas procuram tirar a bola da zona de pressão recorrendo à condução que, no nosso parecer, será realizada pelo jogador que recuperou a posse de bola ou um jogador que se encontra próximo. Pensamos que procuram retirar a bola de pressão, de forma individual, atacando o espaço inter e entre linhas. Contudo, as condutas respeitantes a direção do passe, desenvolvimento por receção/controlo e ação do guarda-redes, parecem indicar que as equipas aproveitam-se da circulação de bola com o intuito de desacelerar o jogo de forma controlada, passando para um ataque posicional.

Nos *retardos* próximos das condutas critério há a excitação de contextos espaciais em zonas próximas da baliza (SD, SMD) defendida pelas equipas em estudo. Julgamos que este facto pode ter duas proveniências:

- i) A equipa recupera a posse de bola em sectores mais recuados;
- ii) Neste MJO, no momento de transição defesa-ataque, a equipa no primeiro momento não procura chegar a sectores mais avançados.

### **Condutas de início de PO no MJO de forma fechada.**

A análise faculta-nos averiguar que, na generalidade, os padrões deste tipo de condutas anunciam as seguintes diferenças:

As equipas demonstram tendências ofensivas distintas, mas recorrem com maior incidência a ações análogas ao passe. Em relação aos desenvolvimentos, a equipa do IM demonstra padrões *conduturais* mais longos que evidenciam situações de posse de bola, continuidade do PO, como também foi mencionado por A. Silva (2004), quando refere que se verifica a tendência para excitar as condutas de desenvolvimento do PO e, assim, possibilitar a sua continuidade. A equipa do RM patenteia padrões *conduturais* longos. Contradiz estudos previamente realizados (Barreira, 2006; Perreira, 2005), quando evidenciam a ativação de padrões *conduturais* curtos.

Analisando agora os contextos relativos à caracterização espacial, o IM tem um padrão *condutural* curto na conduta critério lprg, ativando zonas dos SD SMD. Em relação à CC lpera, não ativa qualquer zona.

Por sua vez, a equipa do RM excita diversas zonas do campo. À medida que nos afastamos da CC verifica-se que se acionam de zonas mais ofensivas.

Como já foi mencionado anteriormente, afigura-se-nos que nos inícios com posse de bola de forma fechada, do MJO de ataque posicional, a equipa do IM procura desenvolver o ataque seguindo o desenvolvimento apoiado; por sua vez, a equipa do RM busca desenvolver o ataque atendendo à zona onde pretende jogar. Supomos que as equipas optam por ações distintas: o IM espera que o adversário baixe para procurar sair a jogar; por sua vez, o RM tenta o jogo direto.

### **Condutas de desenvolvimento de PO.**

Procederemos à síntese comparativa das condutas desenvolvimento respeitantes ao MJO, ataque posicional. Procurámos interpretar e estabelecer uma relação entre os contextos espaciais ativados e as condutas critério. Procedemos à comparação atendendo aos MJO. Dividimos as condutas atendendo à caracterização espacial retrospectiva, tentando enquadrar comportamentos com as zonas do terreno de jogo. A. Silva (2004), referiu que o comportamento dos jogadores e das equipas não é o mesmo na proximidade da sua baliza ou da baliza adversária e serão, também certamente diferentes, os meios (condutas/ações) adotados para resolver os problemas com que se confrontam numa e noutra situação.

Partindo desta premissa, agruparemos e interpretaremos os resultados. Analisamos três contextos distintos:

- i) Ativação retrospectiva de contextos espaciais relativos aos sectores defensivo e médio defensivo:
  - a. Na equipa do IM, os desenvolvimentos que excitam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são passe longo (Dpl) e condução (Dcd). Poderemos verificar também no CA e AR a relação entre as condutas referidas e as zonas do campo. No CA e AR regista-se ainda a relação entre as CC Ddu e Dia, e as zonas em estudo.
  - b. Por sua vez, na equipa do RM, apuramos os desenvolvimentos por passe curto/médio (Dpc), passe longo (Dpl), condução (Dcd), receção/controlado (Drc), ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgra) e duelo (Ddu). O desenvolvimento ativa conjuntamente zonas do SO.

Nos MJO contra-ataque e ataque rápido, e também no ataque posicional, constatámos que as condutas critério Dpl e Dcd acionam retrospectivamente zonas do campo relativas ao SD SMD.

Os resultados mencionados anunciam a transversalidade da utilização das condutas. Assim, julgamos que, independentemente do MJO e da equipa em estudo, se regista a utilização, com maior regularidade, destes desenvolvimentos nestas zonas do campo.

Cuidamos que este resultado é devido a: maior espaço/tempo para desenvolver as ações, melhor relação numérica e menor pressão sofrida sobre o portador da bola, ou seja, nos SD ou SMD, as condições são mais favoráveis à utilização com sucesso das condutas critério.

Aferimos que a equipa do RM também ativa retrospectivamente zonas do campo referentes a estes sectores, em relação a CC Ddu, nos três MJO em estudo.

Em relação aos restantes resultados da equipa do RM, em particular a receção/controla e ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva, consideramos que estes acontecem em situações onde a equipa pretende controlar as ações, dominando o jogo com uma circulação da posse de bola em segurança, realizada nos sectores defensivos.

Em relação, ao desenvolvimento por ação do guarda-redes, somos levados a supor que a excitação é devida à intenção de manutenção da posse de bola, ganhando espaço, no desenvolvimento do PO.

A utilização da conduta critério Dgr convida o adversário a subir no terreno de jogo e/ou ganhar tempo para se reorganizar.

O desenvolvimento por passe longo é utilizado com a finalidade de obrigar a uma mudança na organização defensiva adversária; parece-nos que é usado para colocar a bola em zonas menos povoadas. Para isso é utilizado no corredor lateral, para o outro corredor lateral.

ii) Ativação retrospectiva de contextos espaciais relativos ao sector médio ofensivo e ofensivo:

a. Na equipa do IM, os desenvolvimentos que ativam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são: os desenvolvimentos por Drible (Ddr), remate (Dre), cruzamento (Dcz) e intervenção sem êxito do adversário (Dia).

b. Na equipa do RM, os desenvolvimentos que ativam retrospectivamente zonas do campo correspondentes a estes sectores são: drible (Ddr), intervenção do adversário sem êxito (Dia), ação do guarda-redes da equipa adversária (Dagr), remate (Dre), cruzamento (Dcz), receção/controla (Drc) e duelo (Ddu). O desenvolvimento ativa conjuntamente uma zona do SD.

Equiparando as condutas ativadas, reconhecemos que as equipas, como referido anteriormente na síntese relativa ao contra-ataque e ataque rápido, ativam as zonas relativas ao SMO e SO, na conduta critério Ddr.

Aferimos a relação ativação zonal com a CC para as duas equipas e ao longo dos três MJO.

No caso do RM, verifica-se ainda a excitação das CC Dre, Dcz e Dgra. Estes resultados estabelecem uma relação causa efeito ou seja, as equipas realizam ações de risco, nas zonas mais distantes da sua baliza (mais vincada na equipa do RM). A. Silva (2004), já havia conferido que se regista uma ligação entre estas condutas e a sua ativação, nos sectores mais ofensivos. Os resultados não indicam a ativação de condutas de passe, como apurado por Barreira (2006). Consideramos que poderá relacionar-se com o modelo de jogo ofensivo definido pelo treinador, privilegiando ações de procura de desequilíbrio ofensivo que envolvam poucos jogadores no processo.

No caso da equipa do RM, constata-se paralelamente a ativação de três condutas. Em relação à conduta desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra), como já temos salientado, cogitamos que a ocorrência de forma superior ao acaso se deve ao preenchimento das zonas de finalização, permitindo ganhar a bola depois da intervenção do guarda-redes adversário. A conduta desenvolvimento por receção/controle (Drc) serve como meio para preparar os desenvolvimentos subsequentes e, atendendo às situações anteriormente descritas, como situações de risco no PO, a receção/controle permite assegurar a estabilidade da bola e assim desenvolver com maior qualidade as ações de risco.

A excitação da conduta duelo (Ddu) nos sectores ofensivos, ao invés da sua ativação nos sectores defensivos, permite maior segurança defensiva, uma vez que em caso de perda da posse de bola a equipa tem mais espaço/tempo para a reorganização defensiva.

iii) Não ativação de qualquer zona de campo:

- a. Na equipa do IM, analisamos que os desenvolvimentos que não excitam retrospectivamente qualquer zona são desenvolvimento por passe curto/médio (Dpc), receção/controle (Drc), duelo (Ddu), ação do guarda-redes da equipa adversária (Dgra) e ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva (Dgr).

- b. Na equipa do RM, poderemos verificar que os desenvolvimentos verificam sempre a ativação retrospectiva de uma zona do campo.

No contra-ataque, ataque rápido e também no ataque posicional, a equipa do RM parece associar, de forma superior ao acaso, as condutas a uma zona do campo. Deveremos referir que esta forma de interpretar os resultados, correlacionando condutas objeto com zonas do campo que ativam retrospectivamente, não reporta para uma forma estanque de jogar, ou seja, uma forma mecânica, mas ambiciona evidenciar que se apura a ativação retrospectiva de condutas zonais, de forma mais regular nuns sectores do campo do que noutros.

Contudo, o facto da equipa do RM realizar as ações de forma mais regular, evidencia maior padronização do jogo no PO, comparativamente com a equipa do IM.

Na equipa do IM, entendemos que o facto de as condutas Drc, Dpc, Ddu, Dgra e Dgr não ativarem retrospectivamente qualquer zona deve-se à sua utilização de forma não superior ao acaso, indicando maior flexibilidade na sua utilização.

Em relação às condutas Drc, Dpc e Ddu, parece-nos que a equipa recorre com grande versatilidade zonal a estas ações. Na conduta Dgr pensamos que a equipa não procura a intervenção do seu guarda-redes de forma regular no desenvolvimento do processo ofensivo. Procurando interpretar os resultados relativos à conduta Dgra, somos levados a crer que a equipa não consegue de forma regular ganhar as segundas bolas depois da intervenção do guarda-redes adversário.

Aferimos que a equipa do RM tende a aumentar a relação entre CC e ativação de zona do campo. Este dado leva-nos a supor que há um acréscimo da padronização de comportamentos à medida que o MJO se prolonga. Estes elementos evidenciam comportamentos diferentes dos evidenciados pela equipa do IM.

Depois de analisados os resultados relativos ao contra-ataque, ataque rápido e ataque posicional, apurámos a especificidade na ativação da zona do campo, desenvolvimento e método de jogo ofensivo.

Comparativamente, o RM atua de forma mais sistemática os desenvolvimentos de acordo com as zonas do campo. Os resultados demonstram que a equipa do IM não procede da mesma forma.

Como já foi reiterado, este facto pode advir de procedimentos tático-técnicos e, como tal, diferencia a utilização zonal de alguns desenvolvimentos.

### **Condutas de final de PO com sucesso.**

Em relação aos finais do PO com eficácia ofensiva não verificamos a ativação de nenhuma conduta de início do PO.

Relativamente aos desenvolvimentos, as equipas acionam condutas diferentes. Contudo, apurámos desenvolvimentos iguais ao nível do retardo -1 e -2, mas não encontramos igualdade nos restantes *retardos*.

A equipa do IM excita um desenvolvimento por remate; por sua vez, o RM atua vários: drible, intervenção do guarda-redes adversário e remate.

Pensamos que os resultados concernentes à equipa do RM ajudam a comprovar a eficácia do aproveitamento das zonas de finalização, com particular atenção à segunda bola.

Os resultados atinentes ao IM expõem grande variabilidade no final do PO. Parece-nos evidente que o RM ajusta a colocação dos seus jogadores para potenciar as recargas ou segundas bolas, com o intuito de obter golos. Este aspeto é transversal aos finais com obtenção de golo dos três MJO em estudo. A questão que se levanta é: quais os princípios de preenchimento das zonas de finalização?

Vemos demonstrado que os finais têm aspetos que distinguem as equipas. Relativamente às condutas espaciais, no final com obtenção de golos, os resultados apontam que as equipas excitam o corredor central do SO. Este facto possibilita, mais uma vez, evidenciar a importância da zona frontal à baliza na obtenção do golo. Nos finais Frr e Fsoc, somente o IM atua contextos de zona, sendo estes relativos aos corredores laterais do SO.

Quanto aos centros de jogo ativados, constatámos que as equipas divergem completamente em relação às condutas: os poucos contextos ativados expõem relações de inferioridade numérica relativa ou igualdade pressionada. Assim

testemunham a importância do treino em inferioridade ou igualdade numérica. Consideramos que este elemento deverá ser utilizado para o processo de treino como uma das condicionantes a considerar, aquando da exercitação das ações de finalização do processo ofensivo.

Os resultados obtidos para o MJO, AP, comprovam tendências que separam as equipas no momento de finalizar o PO com eficácia.

### ***Condutas de final de PO sem sucesso.***

Não encontramos a ativação de nenhuma conduta relativa ao início do MJO.

Analisando as condutas, aferimos que o desenvolvimento por passe longo, ou condutas relacionadas com a altura e direção de passe, são várias vezes e pelas equipas. Em relação à excitação do passe longo, os resultados não coincidem com Barreira (2006), quando afirma que o passe longo é bastante utilizado nas sequências eficazes. Não apurámos desenvolvimento por ações individuais.

Não se registou a ativação de qualquer centro de jogo, patenteando a imprevisibilidade na relação numérica que precede a perda da posse de bola. Cogitamos que este facto indica que a relação numérica não é preponderante para a eficácia ou ineficácia do MJO.

Atendendo à caracterização espacial, verifica-se a ativação de nove zonas relativas ao SMD, três zonas do SMO e duas zonas do sector ofensivo. Cuidamos que a maior distância que a bola tem que percorrer se evidencia como um entrave à eficiência do processo ofensivo, uma vez que a equipa adversária se encontra em organização defensiva.

Quanto à ativação da direção do passe, pensamos que representa a circulação da posse de bola tentando a criação de situações favoráveis ao ataque, constatando-se a correlação com o insucesso.

A ativação do passe alto e consequentemente perda da posse de bola com o final do PO, ajuda a comprovar que a bola pelo ar é um indicador de pressão. Quando as

equipas estão em MJO, ataque posicional, enfrentam defesas em equilíbrio que tentam recuperar a posse de bola.

Conferimos que a equipa do IM, analogamente à equipa do RM, expõe padrões *conduturais* mais longos onde há a ativação de mais condutas objeto. Este facto indica que a equipa reproduz mais CO que lhe atribuem o insucesso no final do MJO.

## **Capitulo IV - Considerações finais**

---



O futebol é um jogo de interações antagónicas e dinâmicas. A riqueza de conteúdos expostos é de elevada complexidade e a extrema velocidade de desenvolvimento dos acontecimentos dificulta a real caracterização e descrição de todos os elementos influenciadores que o constituem.

Para afetivar uma investigação científica, carecemos da orientação do objeto de estudo, delimitar o problema, especificar o objetivo. Estes elementos basilares, consentem selecionar uma gota de um oceano de influências. A redefinição da realidade, ainda que parcial, adequa-se à caracterização do jogo de futebol, atendendo a condicionantes impostas pelo que ambicionamos observar. Cumulativa e repetidamente, averiguamos que o papel do treinador e da sua equipa técnica se caracteriza como difuso na estrutura do clube ou nas características da equipa.

Procedemos com a finalidade de estudar o jogo atendendo à complexidade, adaptabilidade e contextos situacionais. Buscamos estabelecer um paralelismo entre duas equipas de elevado desempenho desportivo, que partilharam a mesma equipa técnica. A procura de resultados foi alicerçada numa base científica sólida, capaz de produzir informação concernente à modelação da *performance* desportiva. Analisamos equipas de distintos campeonatos, mas que partilharam a mesma equipa técnica, atendendo a constrangimentos estruturais, como o espaço de jogo, contextos de interação, o centro do jogo, entre outros elementos em estudo, procurando verificar os comportamentos adotados pelos jogadores, que caracterizam todo o processo desde a recuperação da posse de bola até ao final. Com essa finalidade procedemos à investigação de padrões de conduta que, assentando em comportamentos individuais e coletivos, patenteiam dinâmicas específicas dos diferentes métodos de jogo ofensivo e das respetivas equipas.

Ao longo do trajeto efetuado procedemos à aplicação dos dados do período observacional à metodologia de investigação qualitativa com diferentes potencialidades e como tal diferentes capacidades, com a finalidade de atingir os objetivos definidos. Assim, as considerações finais por nós expostas, advêm da multiplicidade de informação adquirida ao longo da realização de cada parte da presente tese.

Durante o percurso passamos por alguns momentos de deriva; contudo, o recurso à metodologia observacional e suas variáveis permitiu uma grande riqueza na captação de informação e, ao mesmo tempo, a correspondente flexibilidade de tratamento dos dados.

A primeira premissa metodológica utilizada permite aceder a um conjunto de informação de elevada riqueza relativa à dinâmica do MJO. Dá especial atenção à repetição de forma regular ao longo do tempo de um conjunto de elementos que caracterizam cada ação. Para esse efeito recorremos a análise do *T-patterns*; depois de realizado um exaustivo tratamento de resultados, concluímos que:

- i) Tendo em consideração ao tipo de observação e análise realizada, esta metodologia seria mais apropriada, uma vez que interpreta as linhas de código conforme são introduzidas nos processos de registo e análise.
- ii) A variabilidade de informação relativa a cada MJO, ou seja, a quantidade de dados codificados, influenciaria negativamente o estabelecimento de normas capazes de serem aplicáveis a todos os MJO. Reportamo-nos, em particular, ao número mínimo de ocorrências.
- iii) A nossa meta, que visava tentar potenciar toda a informação recolhida, procedendo à seleção dos resultados, atendendo à caracterização das jogadas de forma adequada à realidade do jogo e descrevendo inícios desenvolvimentos e finais do método de jogo ofensivo, limita a ocorrência de resultados. Particularmente na equipa do IM, que não patenteia qualquer padrão completo.
- iv) Os resultados alcançados não permitiram obter informações diretas sobre a finalidade do estudo; todavia, poderemos verificar que, relativamente aos MJO contra-ataque e ataque rápido, a equipa do RM repete, de forma mais regular, padrões de conduta.
- v) Concluímos, pela dificuldade em comparar as equipas recorrendo a padrões onde o critério de seleção dos mesmos seja a descrição completa de jogadas repetidas ao longo do tempo e dentro de um MJO.

Os resultados ajudam a testemunhar que o objeto do estudo, o jogo de futebol, é rico em imprevisibilidade e variabilidade, a sua regularidade é alicerçada na dificuldade em ser regular. A sua génese irregular condiciona a realização de forma padronizada dos PO. Ainda assim, somos levados a crer que as equipas com maior

capacidade na interceção, desenvolvimento e finalização do PO, conseguem impor de forma mais regular ações padronizadas.

Apuramos a falta de resultados capazes de satisfazer o propósito do nosso estudo. Finalizada a primeira fase do trabalho, encontrávamo-nos num vazio. Atendendo ao forte processo de observação efetivado, procedemos à reformulação e entrada numa nova vaga investigacional, conservando o princípio onde os indicadores tático-técnicos se evidenciam como elementos capitais para a obtenção do tão desejado sucesso.

O processo de codificação permitiu a descrição minuciosa dos acontecimentos ao longo de um PO.

Desenvolvemos o tratamento da informação com a técnica de análise sequencial de *retardos*.

Atendendo ao propósito da tese e ao trabalho previamente executado, empregando a referida metodologia, chegámos às seguintes conclusões:

- i) Na fase ofensiva, verificamos a existência de condutas cuja regularidade e probabilidade de ocorrência nos permitem certificar que a sua relação se estabelece para além do mero acaso. Os resultados evidenciam que cada equipa possui um conjunto particular de condutas que se relacionam. Os diferentes MJO têm particularidades que os diferenciam; porém, encontrámos alguns pontos em comum.
- ii) Nos inícios, depois das equipas em estudo sofrerem golo, não apurámos a ativação de qualquer conduta objeto em nenhum dos MJO.
- iii) Comprovámos que cada desenvolvimento se reveste de um papel divergente atendendo ao MJO e à equipa.
- iv) Para os diferentes MJO conferimos a especificidade da ativação zonal das condutas desenvolvimento, associadas à equipa que as desenvolve (especificidade do PO). Tal facto permite-nos correlacionar zonas do campo e desenvolvimentos, demonstrando assim a sua especificidade, atendendo à equipa que os desenvolve.

A excitação de forma superior ao acaso atesta uma tendência. Cada equipa busca de forma mais regular desenvolver o MJO, ativando certos comportamentos em determinadas zonas.

- v) Há condutas desenvolvimento que não ativam qualquer conduta objeto na equipa do IM.
- vi) Averiguámos que as condutas com maior pendor ofensivo variam de acordo com o MJO e com a equipa. Todavia, há maior incidência das condutas realça que os desenvolvimentos por drible, remate, cruzamento e a intervenção do adversário sem êxito se relacionam mais vezes com o final do MJO.
- vii) Registámos a especificidade de condutas ativadas, no final com obtenção de golo. Na equipa do RM, apuramos a ativação da CO Dgra nos finais com golo dos 3 MJO.
- viii) Os finais com insucesso patenteiam mais pontos em comum do que os finais com sucesso. Realçamos a ativação, retrospectiva nos finais com insucesso, de zonas relativas ao sector defensivo e desenvolvimentos por passe curto/médio e longo. Para as equipas em estudos esta combinação de condutas parece culminar com insucesso. Quanto aos finais com sucesso cada equipa realiza o seu próprio caminho; porém, cogitamos que a aciclicidade dos processos representa um fator em comum.
- ix) Concluímos que os guarda-redes das equipas têm pouca intervenção no PO. No caso da equipa do IM, não ativa qualquer conduta de forma superior ao acaso e, no caso do RM, somente ativa condutas no ataque posicional.
- x) Estabelecemos a relação entre zona do campo ativada e CC. Arrolámos pontos em comum entre as condutas que ativam zonas relativas ao SD e SMD e as condutas que ativam zonas do SMO e SO. Certificámos ainda que, na equipa do RM, o aumento do MJO leva a um aumento da relação entre condutas e zonas do campo ativadas.
- xi) Relativamente aos inícios, desenvolvimentos e finais, averbámos a especificidade e variabilidade, como tal apurámos que o seu estudo deverá ser individual e não em grupo, atendendo ao MJO e à equipa que o executa.
- xii) Pudemos assinalar, pontualmente, a excitação de condutas objeto iguais; mas, atendendo à multiplicidade das situações existentes no jogo e aos comportamentos possíveis de registo, os resultados não comprovam que os MJO sejam iguais, como foi descrito ao longo da exposição das condutas critério.

Devido à quantidade de itens analisados e ao facto de não verificarmos pontos em comum capazes de nos reportar para um PO igual em qualquer dos MJO, somos

levados a crer que o treinador e equipa técnica atenderam aos recursos humanos disponíveis e aos seus conhecimentos do jogo, com a finalidade de se ajustarem a um modelo e, com isso, potenciarem os recursos.

Quanto à proposta de organização dinâmica do processo ofensivo os resultados facultaram chegar às seguintes conclusões:

- i) Há pontos em comum, capazes de criar um laço unificador dentro de cada grupo e, ao mesmo tempo, capazes de os dissociar. Dos diferentes MJO não conseguimos definir dois grupos distintos início de forma aberta e início de forma fechada. Cuidamos ser mais adequada a sua observação e análise de forma individual, ou seja, atendendo à caracterização existente na macro de observação.
- ii) Estabelecer uma relação entre as condutas e a ativação retrospectiva de zonas do campo, permitiu-nos aferir:
  - a. O papel que os diferentes desenvolvimentos têm nos diferentes MJO;
  - b. Que cada equipa ativa retrospectivamente zonas diferentes, atendendo ao desenvolvimento;
  - c. Que se evidenciam, claramente, ações relacionadas com o desenvolvimento do MJO e ações relacionadas com situações de pré-finalização.
- iii) Quanto aos finais do PO, averiguamos especificidade dentro de cada equipa e respetivos MJO. Cogitamos que o sucesso ou insucesso deriva da forma como a equipa o realiza, adequando os inícios e os desenvolvimentos que condicionam o tipo de final.
- iv) Constatámos a existência de correlação, que poderá indicar uma interpretação adequada do modelo conceptual por nós esquematizado, espelhando a dinâmica do jogo e que, à luz do conhecimento atual, é fundamental o estudo dos comportamentos das condutas para o descrevemos com rigor. Contudo, atendendo à amostra selecionada, pensamos que será necessária a realização de mais estudos com diferentes equipas, campeonatos e competições.

Consideramos que a construção de modelos de organização geral da dinâmica de jogo, uma ideologia de jogo e a sua subjetividade, terá que assentar na flexibilidade.

Com o propósito de criar/implementar modelos de jogo, deve ser definido um conjunto de guias de comportamento, por forma a verificar-se uma linguagem de interpretação comum.

A construção de uma ideologia de jogo pelo treinador deverá ser flexível e atender aos hábitos que os jogadores são capazes de reproduzir; ou seja, no MJO deveremos atender às características dos jogadores.

Com isto, acreditamos que a compreensão de princípios gerais de atuação (modelo de jogo) assenta no entendimento dos jogadores, na sua cultura de jogo, na sua concepção de jogo e capacidades de execução, de acordo com as suas habilidades tático-técnicas, conhecimentos, capacidade de leitura e de aprendizagem.

Como tal, julgamos que temos de falar em modelo de jogo composto por modelos de jogadores capazes de executar o jogo pretendido.

O modelo de jogo não cristaliza, o modelo de jogo é flexível e dinâmico, um caminho e uma trajetória dependente do momento individual de cada executante.

Como implicações para o treino, para além das indicações expostas, devemos:

- i) Promover a execução, nos exercícios de treino, das condutas, atendendo ao reconhecimento da sua relação com a zona do campo onde se verificam.
- ii) Trabalhar as situações que produzem insucesso ofensivo, com o intuito de as transformar em aspetos positivos.
- iii) Reforçar as ações que produzem sucesso.
- iv) Dividir o jogo em função das partes do todo e dar informações sobre como trabalhar o processo de jogo através de informações cognitivas com implicações tático-técnicas, coletivas e individuais. Atribuindo às referências visuais, comportamentos a efetivar. Estas devem condicionar e orientar a aplicação do seu MJO: Onde está a bola? Como está colocado o adversário? Como está a minha equipa? O que tenho que fazer?

***Sugestões para futuras investigações na área da análise do jogo de futebol.***

Atendendo ao percurso realizado, seleção de uma macro de observação, processo de observação e análise, tratamento de informação e resultados, reconhecemos algumas limitações respeitantes ao estudo do jogo de futebol.

Esta experiência permite-nos, agora, manifestar algumas sugestões para estudos futuros.

Quanto ao processo de recolha de dados, reconhecemos algumas limitações entre elas:

- i) O tempo necessário para codificar o jogo revela-se como demasiado extenso e sem expressão visual. Cuidamos que o desenvolvimento de um *software* aplicável, com recurso a tecnologia *touch*, simultaneamente com o armazenamento dos dados com recurso a imagem, produzirá um avanço importante em termos metodológicos e, ao mesmo tempo, servirá como forma de articulação entre a teoria e a prática.
- ii) O desenvolvimento de elementos caracterizadores das ações da equipa que se opõe ao nosso estudo, poderão especificar, de forma mais rica, o jogo, atendendo aos seus elementos de cooperação-oposição.
- iii) A quantidade de informação codificada deverá atender à disparidade de resultados. Consideramos que as bases de dados deverão atender ao mesmo número de jogadas codificadas e não ao número de jogos, para tornar mais igualitário o processo de comparação.

O tratamento da informação, através da procura de *T-patterns* completos, apresenta limitações, associadas à questão temporal. O futebol não é uma ciência exata: a cadência, o ritmo, é particular e próprio de cada jogador, de cada situação e de cada equipa. Deveremos realçar que no processo de seleção dos padrões, se não atendermos à pesquisa de padrões completos, poderemos analisar um conjunto elevado com riqueza informativa relativa ao jogo.

A nossa história pessoal e concernente a uma determinada área da nossa vida, persuade-nos a ver o jogo através dos olhos do nosso saber. Temos sempre presente que “*we can only see so much*”, deveremos procurar uma plataforma de análise comparativa entre os resultados e conclusões obtidos e o pretendido pelo treinador e a equipa técnica. Assim, é importante ver o jogo pelos olhos de quem o

---

pensa, o seu treinador, e procurar comparar com a forma como ele é executado pelos jogadores.

## Referências Bibliográficas

---

- Acero, R. Peñas, C. (2002). *Complejidad y rendimiento en los deportes sociomotores de equipo (DSEQ): dificultades de investigación* <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 10 - N° 90 - Noviembre de 2005.
- Almeida, P. (2004). *Intervenção Psicológica no Futebol: reflexões de uma experiência com uma equipa da liga portuguesa de Futebol Profissional. Cuadernos de Psicología del Deporte*. 4 (1 e 2).
- Anguera, M. T. (1990). Metodología Observacional. In J. Arnau, M. T. Anguera & J. Gómez (Eds.), *Metodología de la Investigación en Ciencias del Comportamiento* (pp. 125-236). Murcia: Secretariado de publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Anguera, M. T. (1992). *Metodologia de la observacion en las ciências humanas*. Madrid: Cátedra.
- Anguera, M. T. (1995a). Diseños. En R. Fernández-Ballesteros (Ed.) *Evaluación de programas sociales: Una guía práctica en ámbitos sociales, educativos y de salud* (pp. 149-172). Madrid: Síntesis.
- Anguera, M. T. (1995b). La observación participante. En A. Aguirre (Ed.), *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación socio-cultural* (pp. 73-84). Barcelona: Marcombo.
- Anguera, M. T. (1995). Diseños. En R. Fernández Ballesteros (ed). *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación socio-cultural* (pp. 73-84). Barcelona: Marcombo.
- Anguera, M. T. (1999). *Observaciones en deporte y conducta cinéticomotriz: aplicaciones*. Barcelona: Ediciones de la Universidad de Barcelona.
- Anguera, M. T. (2003a). *Metodologia Observacional*. Comunicação apresentada no Mestrado em Actividade Fisica adaptada. Porto: FCDEF-UP.
- Anguera, M. T. (2003b). Observational Methods (General). Citado por R. Fernández-Ballesteros (Ed.), *Encyclopedia of Psychological Assessment*, Vol. 2 (pp. 632-637). London: Sage.
- Anguera, M. T. (2003c). Diseños observacionales en la actividad física y el deporte: Estructura, alcance y nuevas metodologías. Citado por A. Oña Sicilia & A. Bilbao Guerrero (Eds.), *Libro de Ponencias del II Congreso Mundial de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Deporte y calidad de vida* (pp. 254-282). Granada: Gráficas Alambra.
- Anguera, M. T. (2004). Hacia la búsqueda de Estructuras regulares en la Observación de fútbol: Detección de Patrones Temporales. *Revista de Cultura Ciencia e Desporto* (Murcia), 1 (1), 15-20.
- Anguera, M. T. (2005a). *Registro y análisis de datos al servicio de la comprensión de la complejidad en deportes de equipo*. En R. Martín Acero & C. Lago Peñas (Eds.), *Deportes de Equipo: Comprender la complejidad para elevar el rendimiento* (pp. 127-142). Barcelona: INDE.

- Anguera, M. T. (2005b). Microanalysis of T-patterns. Analysis of symmetry/asymmetry in social interaction. In L. Anolli, S. Duncan, M. Magnusson & G. Riva (Eds.), *The hidden structure of social interaction. From Genomics to Culture Patterns* (pp. 51-70). Amsterdam: IOS Press. [[http://www.vepsy.com/communication/book6/l\\_03\\_Anguera.pdf](http://www.vepsy.com/communication/book6/l_03_Anguera.pdf)]
- Anguera, M. T. (2005c). *El diseño de la investigación: Definición y tipos*. Master Internacional de Fútbol. Valencia.
- Anguera, M. T. (2006). Análisis de la temporalidad en registros observacionales de situaciones deportivas: ¿dos caras de una misma realidad? En A. Borges y P. Prieto (Eds.). *Psicología y Ciencias Afines siglo XXI. Homenaje a Alfonso Sánchez-Bruna*. Santa Cruz de Tenerife: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.
- Anguera, M. T. (s/d). *Metodología Básica Observación en Fútbol*. Barcelona: Universidade de Barcelona – Facultad de Psicología.
- Anguera, M. T. & Blanco, Á. (2003). *Registro y Codificación del Comportamiento Deportivo*. En A. Hernández Mendo (Ed.), *Psicología del Deporte - Metodología* (Vol. 2, pp. 6-34). Buenos Aires: Efdeportes.
- Anguera, M. T., Blanco, Á., López, J. & Mendo, A. (2000). *La metodología Observacional en el Deporte: conceptos básicos*, [periódico on-line]: [www.efdeportes.com/revista\\_digital](http://www.efdeportes.com/revista_digital). Buenos Aires - N.º 24.
- Anguera, M. T., Blanco, A. & Losada, J.L. (2001). *Diseños Observacionales, cuestión clave en el proceso de la metodología observacional*. *Metodología de las Ciencias del Comportamiento*, 3 (2), 135-161.
- Anguera, M. T., & Jonsson, G. K. (2003). Detection of real-time patterns cited by sport: Interactions cited by football. *International Journal of Computer Science*, 2 (2), 118-121.
- Araújo, M. T. & Garganta, J. (2002). Do modelo de jogo do treinador ao jogo praticado pela equipa. Um estudo sobre o contra-ataque, em Futebol de alto rendimento. En J. Garganta, A. Ardá Suarez & Lago Peñas (Eds.), *A investigação em Futebol. Estudos Ibéricos*. Universidade do Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, 161-168.
- Bacconi, A. & Marella, M. (1995). Nuevo sistema di analisi della partita citado por tempo reale. Citado por *Preparazione atletica, analisi e riabilitazione nel calcio* (17-28). 1º Convegno Nazionale A.I.P.A.C. Città di Castello: Nuova Prhomos.
- Bakeman, R.; Gottman, J.M. (1989). *Observación de la interacción: introducción al análisis secuencial*. Ediciones Morata, S.A. Madrid.
- Bakeman, R.; Quera, V. (1996). *Using GSEQ with Standard Statistical Packages*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

- Bakeman, R.; Quera, V. (2000). *GSEQ for Windows: New Software for the Sequential Analysis of Behavioral Data, with an Interface to the Observer*. Measuring Behaviour 2000, 3rd International Conference on Methods and Techniques citado por Behavioral Research. The Netherlands.
- Bangsbo, J. & Peitersen, B. (2003). *Fútbol – Jugar en ataque*. Barcelona: Paidotribo.
- Barbosa, A. & Anzano, A. (2010). *Aplicação Prática da Organização do jogo de futebol Proposta de Mapeamento de Situações Táticas Análise das acções e respetivo Sucesso. Estudo caso*. Dissertação com a finalidade de Obtenção de Diploma de Estudos Avançados. Universidade de Lerida INEF. Buenos Aires: Edeportes.
- Barbosa, A., Sarmiento, H., Martins, N., Leitão, J. & Campaniço, J. (2011a). *Temporal Interaction Patterns* citado por *the Offensive Process of Real Madrid Football Team*. European College Of Sport Science 16 th Liverpool.
- Barbosa, A., Sarmiento, H., Martins, N., Leitão, J., & Campaniço, J. (2011b). *Tactical Analysis of the Real Madrid Offensive Process*. European College Of Sport Science 16 th Liverpool.
- Barbosa, A., Sarmiento, H., Anzano, A., & Campaniço, J. (2012). *T-patterns Regarding Goal Situations or Eminent Scoring Situations*. European College Of Sport Science 17 th annual Congress of the ECSS 4 - 7 July Bruges - Belgium.
- Barreira, D. (2006). *Transição Defesa-Ataque em Futebol. Análise Sequencial de padrões de jogo relativos ao Campeonato Portugues 2004/05*. Monografia realizada no âmbito da disciplina de Seminário do 5º ano da Licenciatura em Desporto e Educação Física, na área de Desporto de Rendimento - Futebol FD-UP.
- Basto, F. & Garganta, J. (1996). *Análise do processo ofensivo em equipas de futebol de elevado nível : Estudo das jogadas que culminaram em golo*. In, C. Moutinho & D. Pinto (eds). (60) CEJD, FCDEF-UP.
- Bate, R. (1988). *Football chance: tactics and atrategy*. Citado por *Science and Football*: 293-301. Proceedings of the First Wold Congress of Science and Football. Liverpool, 1987. T. Reilly, A. Lees, K. Davis & W. J. Murphy (Eds.). E. & F. N. Spon. London - New York.
- Bauer, G., & Ueberte, H. (1988). *Futbol - factores de rendimento direccion de jugadores y del equipo*. Ediciones Martinez Rocca. Barcelona Bayer, C. (1994). *O ensino dos desportos coletivos*. Lisboa: Dina livro.
- Bayer, C. (Ed.). (1994). *O ensino dos jogos desportivos colectivos*. Lisboa: Dinalivro.
- Bertalanffy, L. (1975). *Teoria Geral dos sistemas*. Petropolis: Editora Vozes.
- Bertrand, Y., & Guillemet, P. (1994). *Organizações: uma abordagem sistémica*, Lisboa: Instituto Piaget.

- Blanco-Villaseñor, A. (1989). *Fiabilidad y generalización de la observación condutural*. *Anuário de Psicología*, 43:6-32.
- Blanco-Villaseñor, A., Losada-López, J.L. y Anguera, M.T. (2003). *Analytic techniques citado por observational Designs* citado por environment-behavior relation. *Médio Ambiente y Comportamiento Humano*, 4 (2), 111-126.
- Blanco-Villaseñor, A., & Anguera, M.T. (2003). *Calidad de los datos registrados en el ámbito deportivo*. Citado por A. Hernández Mendo (Ed.), *Psicología del Deporte (Vol. 2). Metodología* (pp. 35-73). Buenos Aires: Efdeportes.
- Borrie, A., Jonsson, G.K., & Magnusson, M.S. (2002). Temporal pattern analysis and its applicability in sport: an explanation and exemplar data. *Journal of Sports Sciences*, 20, 845-852.
- Bloomfield, J., Polman, R., Butterfly, R., & O'Donoghue, P. (2005b). Analysis of age, stature, body mass, BMI and quality of elite soccer players from 4 European Leagues. *Journal of sports Medicine and Physical Fitness*, 45(1), 58-67.
- Bloomfield, J., Jonsson, G.K., Polman, R., Houlahan, K., & O'Donoghue, P. (2005a). In L. Anolli, S. Duncan, M.S. Magnusson & G. Riva (Eds.). *The hidden structure of social interaction. From Genomics to Culture Patterns* (pp. 238-252). Amsterdam: IOS Press.
- Caldeira, N. (2001). *Estudo da relevancia contextual das situações de 1x1 no processo ofensivo em futebol, com recurso à análise sequencial*. Dissertação de Mestrado (não publicada). Porto: FCDEF-UP.
- Camerino, O., Chaverri, J., Anguera, M. T., & Jonsson, G. (2012). Dynamics of the game in soccer: Detection of T-patterns. *European Journal of Sport Science*, 12(3), 216-224.
- Campaniço, J., & Oliveira, C. (2003). *As condutas aquáticas padrão em natação elementar e sua avaliação em programas de ensino*. Paper presented at the 26º Congresso da Associação Portuguesa de Técnicos de Natação - 8º Congresso Ibérico. Estoril, Portugal.
- Capra, F. (1996). *A teia da vida. Uma compreensão científica dos sistemas vivos* (9ª Ed.) São Paulo: Editora Cultrix.
- Carling, C., Williams, A., & Reilly, T. (Eds.). (2005). *The handbook of soccer match analysis*. London: Routledge.
- Carvalho, C. (2001). *No treino de Futebol de rendimento Superior. A recuperação é... muitíssimo mais que "recuperar"*. Braga: Liminho.
- Castellano-Paulis, J. (2000). *Observación y análisis de la acción de juego en el fútbol*. Tesis Doctoral. Departamento de Historia y Teoría de la Educación de la Universidad del País Vasco. Lecturas Educación Física y Deportes. Revista Digital, Año 5, Nº 22, Junho de 2000.

- Castelo, J. (1992). *Conceptualização de um modelo técnico/tático do jogo de futebol. Identificação e caracterização das grandes tendências evolutivas do jogo das equipas de rendimento superior*. Tese de Doutoramento, Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- Castelo, J. (1994). *Futebol, Modelo Técnico - Tático do Jogo*. Edições F.M.H.
- Castelo, J. (1996). *Futebol - A Organização do Jogo*. Edição do Autor.
- Castelo, J. (2003). *Futebol: Guia prático de exercícios de treino*. Lisboa: Edições Visão e contextos.
- Castelo, J. (2004). *Futebol - organização dinâmica do jogo*. Lisboa: FMH-UTL.
- Castelo, J. (Ed.). (2009). *Futebol - Organização Dinâmica do jogo* (3º ed.). Lisboa: Centro de Estudos de Futebol da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia.
- Cerezo C.R. (2000). Hacia una concepción más integral del entrenamiento en el fútbol. *Lecturas Educacion Fisica Y Deportes*. Ano - 5 - Nº19 (em linha). <http://www.efdeportes.com/>
- Cervera, J.; Malavés, R. (2001). Hacia una concepcion unitária del processo estratégico en futebol. *Fútbol – cuadernos técnicos*, 19,64-70.
- Claudino, R. (1993). *Observação em desporto – elaboração de um sistema de observação e sua aplicação pedagógica a jogos desportivos coletivos*. Dissertação de Mestrado (não publicada). FMH-UTL. Lisboa.
- Contreras, M.I. & Ortega, J.P. (2000). *La Observación en los deportes de equipo*. *Lecturas Educacion Fisica Y Deportes*. Revista Digital. Ano 5, Nº 18 (em linha). <http://www.efdeports.com/EFD18a/dequipo.htm>.
- Costa J.C., Garganta J., Fonseca A., & Botelho M. (2002). *Inteligência e conhecimento específico em jovens futebolistas de diferentes níveis competitivos*. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, vol.2, Nº 4 , FCDEF.
- Costa, I., Garganta, J. Greco, P., & Mesquita, I. (2009). *Influencia de tipo de piso, dimensão das balizas e tempo de jogo na aplicação do teste de Gr 3 – 3gr em Futebol* (versão electrónica). *Lecturas educacion Fisica Y deportes*, 14. Consult. [http://www.efdeportes.com/efd136/aplicacao\\_-do-teste-de-gr3-3gr-em-futebol.htm](http://www.efdeportes.com/efd136/aplicacao_-do-teste-de-gr3-3gr-em-futebol.htm).
- Damasio, A. (2001). *O Sentimento de Si*. Publicações Europa-Americ. Lisboa.
- Deleplace, R. (1979). *Rugby de mouvement – Rugby total*. Paris E.P.S.
- Dufour, W. (1989). *Les techniques d' observation du comportement moteur*. E.P.S., 217 : 68-73.

- Duncan, S. (2002). *Using Theme to analyze interaction structure and strategy. Measuring Behavior 2002, 4th International Conference on Methods and Techniques in Behavioral Research*. Amsterdam, Netherlands.
- Esteves, A. (2005). *Metodologia observacional no futebol. Análise ao comportamento do guarda-redes no processo defensivo durante o campeonato do mundo Coreia/Japão 2002* (não publicada). Vila Real: UTAD.
- Fernández, D. (2003). *Acercandonos a un generador de ideias:*” Juan Manuel Lillo”. *Abfútbol*, 5:6-23.
- Ferreira, P.F., Volossovitch, A., & Gonçalves, I. (2003). Methodological and Dynamic Perspective to Determine Critical Moments on Sport Game. *International Journal of Computer Science citado por Sport*, 2, 2, 119-122.
- Fonseca, H., (2006). *Futebol de Rua, Um Fenomeno 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, S.(1989). *Notas de curso de metodologia do futebol*. Porto. FCDEF-UP.
- Franks, I., & Goodman, D. (1984). *A hierarchical approach to performance analysis*. *Sports* (june).
- Franks, I., & Goodman, D. (1986). *A systematic approach to analyzing sports performance*. *Journal of Sports Science*. 4, 49-59.
- Franks, I., & Mcgarry, T. (1996). *The science of match analysis*. Citado por *Science and Soccer*. 363-375. T. Reilly (Ed.). E. & F.N. Spon. London.
- Garganta, J. (1996). *Modelação da Dimensão Tática do Jogo de Futebol*. Centro de estudos dos jogos desportivos. FCDEF - UP.
- Garganta, J. (1997). *Modelação Tática do Jogo de Futebol - estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. Tese de doutoramento. FCDEF-UP.
- Garganta, J. (1998a). *Analisar o jogo nos jogos desportivos coletivos*. *Revista Horizonte*, XIV (83): 7-14.
- Garganta, J. (1998b). *O ensino dos jogos desportivos colectivos - Perpectivas e tendências*, *Movimento - Ano IV- Nº8*: 19-26.
- Garganta, J. (1999). *A análise do jogo em futebol – percurso evolutivo e tendências*. Dissertação de Mestrado (não publicada).FCDEF-UP.
- Garganta, J. (2001). *A análise da performance nos jogos desportivos – Revisão acerca da análise do jogo*. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*. Vol. 1, nº1:57-64. FCDEF-UP.
- Garganta J. (2001). *“Futebol e ciência. Ciência e futebol”* [http://www.efdeportes.com/Revista Digital - Buenos Aires - Año 7 - Nº 40](http://www.efdeportes.com/Revista_Digital_-_Buenos_Aires_-_Año_7_-_Nº_40)

- Garganta J. (2002). Competências no ensino e treino de jovens futebolistas. *Lecturas educacion física y deportes. Revista digital*. Ano 8 - Nº45. Buenos Aires. Argentina.
- Garganta, J. (2005). *Dos constrangimentos da acção á liberdade de (inter)acção, para um futebol com pés e cabeça*. Citado por D. Araújo (Ed.), *O contexto da decisão: a acção táctica no desporto* (pp. 179-190). Lisboa: Visão e contextos.
- Garganta, J. (2007). Modelação Táctica em Jogos Desportivos: a desejável cumplicidade entre pesquisa, treino e competição. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 7 (Suplemento 1), 13.
- Garganta, J., & Pinto, J. (1994). O ensino do futebol. Citado por A Graça & J. Oliveira (Eds.), *O ensino dos jogos desportivos* (pp. 95-136). Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto: Rainho & Neves Lda.
- Garganta, J., & Oliveira, J., (1996). Estratégia e tactica nos jogos desportivos coletivos. Citado por J. Oliveira & F. Tavares (Eds.), *Pedagogia Do Desporto* (pp.313-326). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Garganta, J., Maia, J., & Basto, F. (1997). Analysis of goal-socring patterns citado por European top level soccer teams. In T. Reilly; J. Bangsbo; M.Hughes (Eds.) *Science and Football III* (pp. 246-250). Lodon: E&FN Spon.
- Gil-Galve, A. (2007). *Los porteros de fútbol - Se comportan como sistemas complejos? Estudio de Iker Casillas e Víctor Valdés*. Tese de Doutoramento (não publicada). Instituto Nacional de Educacuión Física, Barcelona.
- Gleick, J. (1989). *Footbal de movement*. Tese Douturamento (não publicada). Universidade de Bourgogne.
- Godinho, M., Barreiros,J., Melo, F.,& Mendes, R: (2002). Aprendizagem e performance. Citado por m. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Apredizagem. Fundamentos e aplicações* (pp. 11-22). Cruz Quebrada: FMH Edições.
- Grant, A. (2000). *Ten Key characteristics of successful team performance. Insight*, 4 (3), 26-27.
- Greco, P., Ferreira Filho, E. & Souza P. (1999). *Avaliação do comportamento tático no handebol*. Citado por Cadernos Técnicos de Handebol. Caderno de Rendimento do Atleta de Handebol. 149-159. Greco, P. (Org.). Belo Horizonte.
- Gréhaigne, J. (1992). *L'Organization du jeu en football*. Paris : Editions Actio, Joinville-le-Pont.
- Gréhaigne, J. F. (2001). *La organización del juego en el fútbol*. Barcelona: INDE Publicaciones.

- Gréhaigne, J., Bouthier, D., & David, B. (1997). Dynamic-system analysis of opponent relationships in collective actions in soccer. *Journal of Sports Sciences*, 15(2), 137-149.
- Harris, S. & Reilly, T. (1988). Space, teamwork and attacking success citado por soccer. In *Science and Football*: 322-328. Proceedings of the First World Congress of Science and Football. Liverpool, 1987. T. Reilly, A. Lees, K. Davis & W. J. Murphy (Eds.). E. & F. N. Spon. London – New York.
- Hernández-Mendo, A. (1996). *Observación y analisis de patrones de juego en deporte sociomoteres*. Teses de Douturamento (não publicada). Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.
- Hernández-Mendo, A. (1999). *Observación y deporte*, In M. Anguera (Ed.), *Observacion en deporte y conducta cinésico-motriz: aplicaciones*. (pp. 39-69). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Hernández-Mendo, A. (2000). *La metodología en el voleibol* [versão electrónica]. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, Ano 5, Nº 25. Consult. 18 Dez 2001, disponível em <http://www.efdeportes.com/efd25b/obsvol.htm>.
- Hernández-Mendo, A.; Losada-Lopez, J.; Blanco-Villaseñor, A. & Anguera, M.T. (2000). *La metodología observacional em el deporte: conceptos básicos*. *Lecturas Educacion Fisica y Deportes. Revista Digital*, Ano 5, Nº 24 (em linha) [www.efedportes.com/](http://www.efedportes.com/).
- Hughes, C. (1990). *The Winning formula: The Football Association Book of Soccer tactics and skills*. London: William Collins Sons & Co. Ltd.
- Hughes, M. (1993). *Notational analysis citado por football*. Citado por *Science and Football II*: 151-159, 343-361. Proceedings of the Second World Congress of Science and Football. Eindhoven. Netherlands, 1991. T. Reilly, J. Clarys & A. Stibbe (Eds.). E. & F.N. Spon. London.
- Hughes, M & Franks, I. (1997). *Notational Analysis of Sports*. E & FN Spon. London.
- Hughes, M.& Franks, L. (2005). Analysis of passing sequences, shots and goals citado por soccer. *Journal of Sports Sciences*, 23 (5), 509-514.
- Hughes, M., Evans, S. & Wells, J. (2001). Establishing normative profiles in performance analysis. *International Journal of Performance Analysis of Sport*, 1, 4-27.
- James, N. (2006). Notational analysis citado por soccer: past, present and future. *International Journal of Performance Analysis*, 6, (2), 67-81.
- Janeira, M. (1998). *A metodologia da observação em Basquetebol. Uma visão integradora*. Citado por IV World Congress of Notational Analysis of Sport (livro de resumos). FCDEF. UP. Porto.
- Jones, P., James, N., & Mellalieu, S. (2004). Possession as a performance indicator in soccer. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 4, 98-102.

- Jonsson, G. K., Bjarkadottir, S. H., Gislason, B., Borrie, A., & Magnusson, M. S. (2003). *Detection of real-time patterns in sports: Interactions in football*. In C. Baudoin (Ed.), *L'éthologie appliqué aujourd'hui*: Vol. 3. *Ethologie humaine* (pp.37-46). Levallois-Perret, France: Éditions ED.
- Kapesidis, B. & Gronbach, A. (2001). The impact of the new economy and the High Tech citado por Sport: Digital Game Analysis for All. (em linha) <http://www.iacss.org>.
- Lapresa, D., Anguera, M.T., Alasua, R., Arana, J. & Garzón, B. (in press). Comparative analysis of the sequentiality using SDIS-GSEQ and THEME: a concrete example in soccer. *Journal of Sports Sciences*.
- Laranjeira J. (2009). *Análise sequencial do Processo Ofensivo em Futebol Chelsea FC: época 2004-2005*. Estudo caso. Monografia no âmbito da disciplina de Seminário de 5º ano da Licenciatura em Desporto e Educação Física. FD-UP.
- Lawlor, J., Low, D., Taylor, S. & Williams, A.M. (2004). The FIFA World Cup 2002: an analysis of successful and unsuccessful teams. *Journal of Sports Sciences*, 22: 500-520.
- Lopes, A. (2011). *O comportamento da defesa da seleção de Espanha no torneio de andebol nos jogos olímpicos de Pequim 2008 análise sequencial no método organizado de jogo de andebol em situação de 6x6*. Tese de Doutoramento (não publicada). Universidade de Leida Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha.
- Lopes, J. (2007). *Análise Diacronica Heterocontigente dos métodos de Jogo Ofensivo no Futebol*. Dissertação de Mestrado (não publicada). FD-UP.
- Low, D.; Taylor, S. & Williams, M. (2002). *A quantitative analysis of successful and unsuccessful teams*. *Insight*, 4 (5), 32-34.
- Luhtanen, P. (1993). A statistical evaluation of Offensive actions citado por Soccer at World Cup Level. In T. Reilly, J. Clarys & A. Stibbe (Eds). *Science and Football II Proceedings of the Second World Congress of Science and Football Eindhoven* (215-220). Netherlands, 1991. London: E & F.N. Spon.
- Magnusson, M.S. (1996). *Hidden real-time patterns in intra- and inter-individual behavior*. *European Journal of Psychological Assessment*, 12, 2, 112-123.
- Magnusson, M.S. (2000). *Discovering hidden time patterns in behavior: T-patterns and their detection*. *Behavior Research Methods*, 32, 1, 93-110.
- Magnusson, M.S. (2003). Analyzing complex real-time streams of behaviour: Repeated patterns in behaviour and DNA. In C. Baudoin (Ed.), *L'éthologie appliqué aujourd'hui*: Vol. 3. *Ethologie humaine* (pp. 25-35). Levallois-Perret, France: Éditions ED.

- Magnusson, M.S. (2008). Discovery of T-Templates and Heir Real-Time Interpretation Using *Theme*. In Westerink, J.H.D.M., Ouwerkerk, M., Overbeek, T.J.M., Pasveer, W.F., & Ruyter, B. de (eds), *Probing Experience. From assessment of User Emotions and Behaviour to Development of Products*. Netherlands: Springer.
- Martins, N. (2007). *Padrões de Jogo em Futebol. Análise de Situações de Finalização com Recurso á metodologia Observacional*. Tese de licenciatura (não publicada). UTAD.
- Martins, N. (2010). Metodologia observacional em futebol deteção de padrões de comportamento no processo defensivo. Dissertação de Mestrado em educação física e desporto especialização em observação e análise do movimento. UTAD.
- Mateus, J. (2005). Citado por pursuit of an ecological and fractal approach to football coaching. Citado por T. Reilly, J. Cabri & D. Araújo (Eds.), *Science and football V*. London: Routledge.
- McGarry, T. (2009). Applied and theoretical perspectives of *performance* analysis in sport: Scientific issues and challenges. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 9, 128-140.
- McGarry, T., Anderson, D., Wallace S., Hughes M., & Franks, I. (2002). Sport competition as a dynamical self-organizing system. *Journal of sports sciences*, 20, 10, 771-781.
- McGarry, T. & Franks, I. (1996). Citado por search of invariant athletic behavior in sport: an example from championship squash match-play. *Journal of Sports Sciences*, 14: 445-456.
- McGarry, T., & Franks, I. M. (2007). A stochastic approach to predicting competition squash match-play. *Journal of Sports Sciences*, 12, 6, 573-584.
- Melo, F., Godinho, M., Barreiros, J. & Mendes, R. (2002). Teoria dos Sistemas de Acção. In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (103-120). FMH: Lisboa.
- Mesquita, L. (2000). *Modelação do treino das habilidades técnicas nos jogos desportivos*. Citado por horizontes e orbtas no treino dos jogos desportivos. Julio garganta, Editor. CEJD /FCEDF-UP.
- Mombaerts, È. (1991). *Football – De Láanalyse du jeu á la formación du jouer*. Paris : Editions Actio.
- Monge da Silva, D. (1989). *Periodização e planeamento do treino em desportos individuais e coletivos*. Revista Horizonte, Vol. VI (31), 1-11.
- Monge da Silva, D. (1989). Planeamento do treino. Treino desportivo, 4-3-12.
- Moreno, J. (1994b): *Fundamentos dei Esporte. Análisis de las Estructuras dei Juego Deportivo*. INDE. Barcelona.

- Mourinho, J. (2003). Entrevista a José Mourinho. *Jornal A Bola*:6-7 20 de Setembro.
- Moutinho, C. (1983). *Construção de um sistema de observação e avaliação da distribuição em voleibol, para equipas de rendimento*. Dissertação de apresentação as provas de APCC. Porto: FCDEF-UP.
- O'Donoghue, P. (2009). Interacting Performances Theory. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 9, 26-46.
- Oliveira, J. (1991). *Especificidade, o pós-Futebol do pré-Futebol. Um factor condicionante do alto rendimento desportivo*. Monografia de Licenciatura (não publicada). Universidade do Porto, Porto.
- Ortega, J. (2001). *Evolución de los Instrumentos y Métodos de Observación en Fútbol*. Citado por Lecturas: Educación Física y Deportes. [www.efdeportes.com/efd17a/evalfut.htm](http://www.efdeportes.com/efd17a/evalfut.htm).
- Oliveira, J. (2001). Entre o sonho e a realidade, um mundo de expectativas e compromissos. Citado por J.Garganta; J.Oliveira; M. Murad (Eds.), *Futebol de muitas cores e sabores: reflexões em torno do desporto mais popular do mundo* (235-238). FCDEF-UP: Campo das letras.
- Oliveira, J. (2003). *Organização do jogo de uma equipa de Futebol. Aspectos metodológicos na abordagem da sua organização estrutural e funcional*. Paper presented at the Jornadas técnicas de futebol da U.T.A.D., Vila Real, Portugal.
- Oliveira, J. (2004). *Conhecimento específico em futebol: contributos para a definição de uma matriz dinâmica do processo ensino aprendizagem-treino jogo*. Dissertação de Mestrado (não publicada). FADE-UP.
- Oliveira & F. Tavares (Ed.). *Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos*. Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos FCDEF-UP, pp. 63-82.
- Olsen, E. (1988). *An analysis of goal scoring strategies citado por the worlchampionship im Mexico 1986*. Citado por T.Rely; K. Davids; W. Murphy (eds.), *Science and Football* (373-376). London: E & F.N. Spon.
- Olsen, E. & Larsen, O. (1997). Use if matche analysis by coaches. In T.Relly, J. Bangsbo & M. Huges (eds.) *Proceedings of the World Congress Of Science and Football*: E.& F.N. Spon. London.
- Pacheco, R. (2005). *Segredos de Balneario, A palestra dos treinadores de futebol Antes do Jogo*. Camarate Prime Books.
- Paiva da Silva, J. (2000). *A Importância dos Indicadores do Jogo na Discriminação da Vitória e Derrota em Andebol. Trabalho de Síntese para Provas de Aptidão Pedagógicas e Científicas* (não publicado). FCDEF-UP. Porto.

- 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.
- Pinheiro, F. (2001). *Caraterização do processo ofensivo em equipas de futebol de alto rendimento*. Dissertação de monografia (não publicada). Porto. FCDEF-UP.
- Pino Ortega, J. & Contreras (2000). *La observacion en los deportes de equipo*. Lecturas Educacion Física y Deportes. Revista Digital, Ano 5, Nº 18, Fevereiro de 2000 (em linha) <http://www.efdeports.com>.
- Pinto, J. & Garganta, J. (1989). Futebol: Importancia de jogo no seu desenvolvimento. *Revista Horizonte*, Nº 33, pp. 94-98.
- Pinto, J. & Garganta, J. (1996). *Contributo da modelação da competição e do treino para a evolução do nível do jogo no Futebol*. In. Estrategia nos jogos desportivos coletivos. Oliveira, J. e Tavares, F. editores. CEJD. FCDEF-UP.
- Pollard, R., & Reep, C. (1997). Measuring the effectiveness of playing strategies at soccer. *Statistician*, 46(4), 541-550.
- Quera, V. (1993). Análisis secuencial. En M.T. Anguera (Ed.) *Metodología observacional en la investigación psicológica* (pp. 341-586). Barcelona: P.P.U., Vol. II.
- Queiroz, C. (1986). *Estrutura e organização dos exercícios de treino em futebol*. Lisboa: FPF.
- Queiroz, C. (2003). *Entrevista a Jesus cuadrado Pino*, citado por Nuestra entrevista de mês: entrevista táctica. *Revista Técnica Profesional- Training Futbol*. 95-8-15.
- Ramos, M. (2009). *Fase Ofensiva Em Futebol Análise Sequencial de Padrões de Jogo Ofensivos Relativos à Seleção Nacional de Espanha no Euro 2008*. FDUP-UP, 17.
- Reep, C & Benjamin, B. (1968). Skilland chance citado por Association Football. *Journal Royal Soccer Statistic.*, 1: 581-585.
- Reed, D., & Hughes, M. (2006). An Exploration of Team Sport as a Dynamical System. *International Journal of Performance Analysis* citado por *Sport*, 6, 2, 114-125.
- Reilly, T. (1996). Introduction to science and soccer. In T. Reilly (Ed.), *Science and Soccer* (First Edition, pp. 1-7). London: E.&F.Spon.
- Reilly, T. & Thomas, V. (1976). A motion analysis of work-rate citado por different positional roles citado por professional football match-play. *Journal Human Movements Studies*, 2: 87-97.

- Sackett, G. (1980). Lag sequential analysis as a data reduction technique in social interaction research. In D. Swain, R. Hawkins, L. Walker & J. Penticuff (Eds.), *Exceptional infant. Psychosocial risks in infant-environment transactions* (pp.300-340). New York: Brunner/Mazel.
- Sampaio, A. (2000). *O Poder Discriminatório das Estatísticas do Jogo de Basquetebol em Diferentes Contextos. Novos caminhos metodológicos de análise*. Dissertação de Doutoramento (não publicada). UTAD--UM. Vila-Real.
- Santos, P. (2006). *O planeamento e a periodização do treino em futebol*. Dissertação de Mestrado (não publicada). Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- Sarmiento H. (2012). *Análise do jogo de futebol Padrões de jogo ofensivo em equipas de alto rendimento: uma abordagem qualitativa*. Tese de Doutoramento (não publicada), Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.
- Sarmiento, H., Anguera, M. T., Campaniço, J., & Leitão, J. (2010). Development and validation of a notational system to study the offensive process in football. *Medicina (Kaunas)*, 46(6), 401-407.
- Sarmiento, H., Barbosa, A., Campaniço, J., Anguera, M. T., & Leitão, J. (2011). T-patterns detection in the counter-attack of the F. C. Barcelona. *Scientific report series physical education and sport*, 15(1), 12-16.
- Schmidt, R. C., O'Brien, B., & Sysko, R. (1999). Self-organization of between-person cooperative trials and possible applications to sport. *International Journal of Sport Psychology*, 30, 558-579.
- Seirul-lo, V. (2001). Entrevista. Revista *Training Fútbol*.
- Silva, A. (2000, 5 de Janeiro). Análise das possibilidades de evolução do jogo de Futebol: necessidades e possíveis vias de progresso. *Jornal A voz de Chaves*, p. viii.
- Silva, A. (2004). *Padrões de jogo no processo ofensivo em Futebol de alto Rendimento: Análise dos jogos da segunda fase do campeonato do Mundo Coreia – Japão 2002*. Dissertação de Mestrado (não publicada). Madrid Universidad Autónoma de Madrid.
- Silva, E. (2007). *Análise do jogo de futebol: caracterização do processo de transição defesa-ataque das sequências ofensivas com finalização*. Dissertação de Mestrado (não publicada) (UTAD).119.
- Silva, J. (1998). *Os processos ofensivos no futebol - estudo comparativo entre equipas masculinas de diferentes níveis competitivos*. Tese de dissertação de Mestrado (não publicada). FCDEF-UP.

- Silva, J. (2008). *Modelação Tática do Processo Ofensivo em Andebol. Estudo de situações de igualdade numérica, 7 vs 7, com recurso à Análise Sequencial*. Porto: J. Silva. Dissertação de Doutoramento (não publicada) FD-UP.
- Sousa, P. (2005). *Organização do Jogo de Futebol. Proposta de mapeamento de situações táticas a partir da revisão da literatura e do entendimento de peritos*. Dissertação de Mestrado (não publicada). FCDEF-UP.
- Suárez, A. (1998). *Análisis de los patronos de juego en fútbol a 7. Estudio de las acciones ofensivas. Tesis Doctoral*. Universidad de Lã Coruna – Departamento de Medicina, Instituto Nacional de Educación Física de Galicia. *Lecturas Educación Física Y Deportes Revista Digital*, Año 5, 22, Junho de 2000 (em linha) [www.efdeports.com](http://www.efdeports.com).
- Taylor, J., Mellalieu, S., James, N., & Shearer, A. (2008). The influence of match location, quality of opposition, and match status on technical performance in professional association football. *Journal of Sports Sciences*, 26(9), 885 – 895.
- Teissie, J. (Ed.). (1969). *Le football* (2ª Ed. ed.). Paris.
- Tenga, A., Holme, I., Ronglan, L., & Bahr, R. (2010a). Effect of playing tactics on achieving score-box possessions in a random series of team possessions from Norwegian professional soccer matches. *Journal of Sports Sciences*, 28(3), 245-255.
- Tenga, A., Holme, I., Ronglan, L., & Bahr, R. (2010b). Effect of playing tactics on goal scoring in Norwegian professional soccer. *Journal of Sports Sciences*, 28(3), 237-244.
- Teodorescu, L. (1977). *L. Théorie et méthodologie des jeux sportifs*, Les Editeurs Français Reuni; Paris.
- Teodorescu, L. (2003). *Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos* (2ª Ed.). Lisboa: Livros Horizonte.
- Valdano, J. (2007). Guardiola: el guardian de la memoria por Jorge Valdano. <http://www.elpais.com>.
- Van Gaal, L. (1998). *Discuta-se o Futebol português*; Suplemento do jornal “A Bola”; 14 de Maio.
- Wilson, G. (2002). A Framework for teaching tactical game knowledge. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 73 (1), 21-26.
- Zanone, P. G., & Kelso, J. A. S. (1992). Evolution of behavioral attractors with learning: Nonequilibrium phase transitions. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 18, 2, 403-421.
- Zubiaga, A. Z. (2006). *La actividad del jugador de fútbol en alta competición: Análisis de variabilidad*. Unpublished doctoral thesis. Malaga: Universidad de Málaga.

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> - Dimensão estratégico-tática enquanto polo de atração, campo de configuração e território de sentido das tarefas dos jogadores no decurso do jogo (adaptado de Garganta, 1997).	<b>20</b>
<b>Figura 2</b> - Fases do processamento da informação de uma ação tática complexa (adaptado de Mahio, 1969; Tavares, 1998, citado por J. Silva, 2008).	<b>21</b>
<b>Figura 3</b> - Hierarquização do processo de tratamento de informação (adaptado de Melo et al., 2002).	<b>22</b>
<b>Figura 4</b> - Conceitos descritivos do jogo de futebol (adaptado de Gréhaigne et al., 1997).	<b>23</b>
<b>Figura 5</b> - Comportamento estratégico dos jogadores (adaptado de Bayer, 1994).	<b>29</b>
<b>Figura 6</b> - Segmentação do fluxo condutor do jogo de futebol (adaptado de Castellano-Paulis, 2000).	<b>30</b>
<b>Figura 7</b> - Modelo unitário da organização do jogo de futebol (adaptado de Cervera & Malavés, 2001).	<b>32</b>
<b>Figura 8</b> - Modelo de organização da dinâmica do jogo de Futebol (adaptado de Barreira 2006).	<b>33</b>
<b>Figura 9</b> - Evolução do processo de análise do jogo em futebol, da dimensão quantitativa à dimensão qualitativa (adaptado de Garganta, 2000).	<b>46</b>
<b>Figura 10</b> - Diferentes situações que se produzem no jogo (adaptado de Ortega & Contreras, 2000).	<b>54</b>
<b>Figura 11</b> - Processo de análise da performance (adaptado de Robertson, 2000).	<b>56</b>
<b>Figura 12</b> - Interação do processo de análise do jogo com o treino e a <i>performance</i> (adaptado de Garganta, 1998).	<b>56</b>
<b>Figura 13</b> - Situações motoras desportivas (adaptado de Ortega & Contreras, 2000).	<b>58</b>

<b>Figura 14</b> - A observação em competição (adaptado de Ortega & Contreras,2000).	<b>59</b>
<b>Figura 15</b> - Processo da metodologia observacional (adaptado de Anguera et al., 2001).	<b>65</b>
<b>Figura 16</b> - Proposta de fatores condicionantes do método de jogo ofensivo.	<b>70</b>
<b>Figura 17</b> - Proposta de modelo de gestão do controle do processo ofensivo.	<b>72</b>
<b>Figura 18</b> - Proposta: modelo conceptual de organização da dinâmica do jogo de futebol.	<b>73</b>
<b>Figura 19</b> - Proposta: modelo conceptual de organização da dinâmica do jogo ofensivo em futebol.	<b>79</b>
<b>Figura 20</b> - Desenhos observacionais em quadrantes definidos (adaptado de Anguera, 2003b).	<b>84</b>
<b>Figura 21</b> - Folha de cálculo utilizada para o registo das sequências de eventos.	<b>99</b>
<b>Figura 22</b> - Ilustração do processo de recolha de dados, através da projeção, observação e codificação do objeto em estudo.	<b>106</b>
<b>Figura 23</b> - Início do processo ofensivo através de desarme.	<b>107</b>
<b>Figura 24</b> - Desenvolvimento do PO através de passe curto/médio.	<b>107</b>
<b>Figura 25</b> - Desenvolvimento do PO através de passe longo.	<b>108</b>
<b>Figura 26</b> - Desenvolvimento do PO através de duelo.	<b>108</b>
<b>Figura 27</b> - Desenvolvimento do PO através de receção e controle.	<b>108</b>
<b>Figura 28</b> - Desenvolvimento do PO através de passe curto/médio.	<b>109</b>
<b>Figura 29</b> - Desenvolvimento do PO através de receção e controle.	<b>109</b>
<b>Figura 30</b> - Final do PO com golo.	<b>109</b>
<b>Figura 31</b> - Demonstração gráfica do método de deteção de um <i>T-pattern</i> (adaptado de Magnusson, 2000).	<b>124</b>

<b>Figura 32</b> - Representação gráfica de um t-pattern relativo a um jogo Liverpool vs Sunderland, English premiership (Bloomfield, Polman, Butterfly, & O`Donoghue, 2005b).	<b>125</b>
<b>Figura 33</b> - <i>T-pattern</i> nº1, com ilustração, relativo ao contra-ataque Real Madrid.	<b>130</b>
<b>Figura 34</b> - <i>T-pattern</i> nº2, com ilustração, relativo ao ataque posicional Real Madrid.	<b>133</b>
<b>Figura 35</b> - <i>T-pattern</i> nº3, com ilustração, relativo ao ataque posicional Real Madrid.	<b>1335</b>
<b>Figura 36</b> - <i>T-pattern</i> nº4, com ilustração, relativo ao ataque rápido do Real Madrid.	<b>136</b>
<b>Figura 37</b> - Representação da análise pela técnica de <i>retardos</i> ou transições, análise retrospectiva.	<b>143</b>
<b>Figura 38</b> - Representação da análise pela técnica de <i>retardos</i> ou transições, análise prospectiva.	<b>144</b>
<b>Figura 39</b> - Representação da análise pela técnica de <i>retardos</i> ou transições, análise retrospectiva e prospectiva.	<b>144</b>
<b>Figura 40</b> - Exemplo de padrão que termina, por falta de <i>retardos</i> ativados.	<b>145</b>
<b>Figura 41</b> - Exemplo de padrão de conduta onde se verifica a existência de dois <i>retardos</i> consecutivos vazios (sem condutas excitatórias).	<b>146</b>
<b>Figura 42</b> - Exemplo de padrão de conduta onde se verifica a existência de dois <i>retardos</i> consecutivos com várias condutas excitadas.	<b>146</b>

## Índice de tabelas

<b>Tabela 1</b> - Principais trabalhos realizados na área de futebol, recorrendo a análise sequencial.	<b>67</b>
<b>Tabela 2</b> - Critério de formato de campo 1 - caracterização do jogo.	<b>88</b>
<b>Tabela 3</b> - Critério de formato de campo 2 - método de jogo ofensivo.	<b>89</b>
<b>Tabela 4</b> - Critério de formato de campo 3 - recuperação da posse de bola: início do processo ofensivo.	<b>90</b>
<b>Tabela 5</b> - Critério de formato de campo 4 - desenvolvimento do processo ofensivo.	<b>91</b>
<b>Tabela 6</b> - Critério de formato de campo 5 - final do processo ofensivo/sequência ofensiva finalizada.	<b>92</b>
<b>Tabela 7</b> - Critério de formato de campo 6 - direção e sentido do passe.	<b>93</b>
<b>Tabela 8</b> - Critério de formato de campo 7 - altura do passe.	<b>93</b>
<b>Tabela 9</b> - Critério de formato de campo 8 - ritmo de jogo.	<b>94</b>
<b>Tabela 10</b> - Critério de formato de campo 9 - caracterização espacial.	<b>95</b>
<b>Tabela 11</b> - Critério de formato de campo 10 - centro do jogo.	<b>96</b>
<b>Tabela 12</b> - Jogos relativos a amostra observacional.	<b>102</b>
<b>Tabela 13</b> - Exemplo da descrição dos dados, marco utilizada para o processamento dos dados.	<b>110</b>
<b>Tabela 14</b> - Análise da qualidade de dados. Resultados da fiabilidade para cada um dos critérios.	<b>115</b>
<b>Tabela 15</b> - Sector do campo, comportamento e contexto de interação no processo de recuperação da posse da bola (percentagem).	<b>117</b>
<b>Tabela 16</b> - Zonas do campo e contextos de interação para ações de "último passe" e "final do processo ofensivo" (percentagem).	<b>119</b>
<b>Tabela 17</b> - Comportamento assumido no final do processo ofensivo.	<b>120</b>
<b>Tabela 18</b> - Descrição dos dados para tratamento no <i>software Theme</i> .	<b>126</b>

<b>Tabela 19</b> - Exposição da análise sequencial realizada. Identificação da perspectiva de processamento de dados através <i>T-patterns</i> .	<b>128</b>
<b>Tabela 20</b> - Descrição dos dados para <i>software</i> SDIS-GSEQ.	<b>147</b>
<b>Tabela 21</b> - Exposição da análise sequencial realizada. Identificação da perspectiva prospectiva, retrospectiva e retrospectiva-prospectiva. Condutas critério início do PO, desenvolvimento do PO, final do PO.	<b>149</b>
<b>Tabela 22</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério recuperação por intercepção.	<b>151</b>
<b>Tabela 23</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desarme.	<b>152</b>
<b>Tabela 24</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início por ação do GR.	<b>153</b>
<b>Tabela 25</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério interrupção regulamentar a favor.	<b>155</b>
<b>Tabela 26</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe curto/médio.	<b>157</b>
<b>Tabela 27</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe longo.	<b>159</b>
<b>Tabela 28</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por condução.	<b>161</b>
<b>Tabela 29</b> - Padrão de conduta ou <i>max lag</i> definitivo para a conduta critério desenvolvimento por recepção/controlado.	<b>163</b>
<b>Tabela 30</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por dribble (Ddr).	<b>165</b>
<b>Tabela 31</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por duelo.	<b>167</b>
<b>Tabela 32</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por cruzamento.	<b>169</b>

<b>Tabela 33</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por remate.	<b>171</b>
<b>Tabela 34</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por intervenção sem êxito do adversário.	<b>173</b>
<b>Tabela 35</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária.	<b>175</b>
<b>Tabela 36</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com obtenção de golo.	<b>177</b>
<b>Tabela 37</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com remate.	<b>178</b>
<b>Tabela 38</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final atingindo o quarto ofensivo de forma controlada.	<b>180</b>
<b>Tabela 39</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final por recuperação da posse da bola pelo adversário.	<b>181</b>
<b>Tabela 40</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final por infrações às leis de jogo.	<b>182</b>
<b>Tabela 41</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com passe para dentro da grande área adversária.	<b>183</b>
<b>Tabela 42</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início PO por interceção.	<b>193</b>
<b>Tabela 43</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início PO por desarme.	<b>194</b>
<b>Tabela 44</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início PO por ação do guarda-redes.	<b>195</b>
<b>Tabela 45</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início PO por Interrupção regulamentar a favor.	<b>197</b>
<b>Tabela 46</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe curto/médio.	<b>200</b>

<b>Tabela 47</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe longo.	<b>203</b>
<b>Tabela 48</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por condução.	<b>206</b>
<b>Tabela 49</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por receção/controlado.	<b>209</b>
<b>Tabela 50</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por drible.	<b>211</b>
<b>Tabela 51</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por duelo.	<b>214</b>
<b>Tabela 52</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por remate.	<b>216</b>
<b>Tabela 53</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por cruzamento.	<b>218</b>
<b>Tabela 54</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por intervenção do adversário sem êxito.	<b>220</b>
<b>Tabela 55</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento com ação do guarda-redes da equipa adversária.	<b>221</b>
<b>Tabela 56</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com obtenção de golo.	<b>223</b>
<b>Tabela 57</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com remate.	<b>224</b>
<b>Tabela 58</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada.	<b>225</b>
<b>Tabela 59</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final por recuperação da posse de bola pelo adversário.	<b>227</b>

<b>Tabela 60</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final por infrações às leis de jogo.	<b>228</b>
<b>Tabela 61</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com passe para dentro da grande área adversária.	<b>229</b>
<b>Tabela 62</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início por interceção.	<b>237</b>
<b>Tabela 63</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início por desarme.	<b>239</b>
<b>Tabela 64</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início por ação do GR.	<b>240</b>
<b>Tabela 65</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério início por interrupção regulamentar a favor.	<b>242</b>
<b>Tabela 66</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe curto/médio.	<b>244</b>
<b>Tabela 67</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por passe longo.	<b>247</b>
<b>Tabela 68</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por condução.	<b>249</b>
<b>Tabela 69</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento recepção/controle.	<b>252</b>
<b>Tabela 70</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por drible.	<b>254</b>
<b>Tabela 71</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por duelo.	<b>257</b>
<b>Tabela 72</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por remate.	<b>259</b>
<b>Tabela 73</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por cruzamento.	<b>262</b>

<b>Tabela 74</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por intervenção do adversário sem êxito.	<b>265</b>
<b>Tabela 75</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa adversária.	<b>267</b>
<b>Tabela 76</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério desenvolvimento por ação do guarda-redes da equipa em fase ofensiva.	<b>269</b>
<b>Tabela 77</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com obtenção de golo.	<b>271</b>
<b>Tabela 78</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com remate.	<b>272</b>
<b>Tabela 79</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final tendo o portador da bola atingido o quarto ofensivo de forma controlada.	<b>273</b>
<b>Tabela 80</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final por recuperação da posse de bola pelo adversário.	<b>274</b>
<b>Tabela 81</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final por infração às leis de jogo.	<b>275</b>
<b>Tabela 82</b> - Padrão de conduta ou " <i>max lag</i> " definitivo para a conduta critério final com passe para dentro da grande área adversária.	<b>2766</b>

**Anexos**

---

## Anexo 1

### Níveis e eventos relativos aos *T-patterns*

De seguida, procedemos à apresentação dos resultados obtidos, relativos ao processo ofensivo no futebol, detetados no nosso estudo utilizando os *T-patterns*.

i) O conjunto de tabelas expõe, recorrendo a gráficos e legendas, os dados relativos ao número de eventos verificados pelos padrões.

Quanto ao método ofensivo contra-ataque, no gráfico relativo à equipa do Inter de Milão, poderemos constatar um mínimo de dois eventos até ao máximo de três eventos. Por sua vez, na equipa do Real Madrid verificamos um mínimo de dois eventos até ao máximo de quatro eventos.

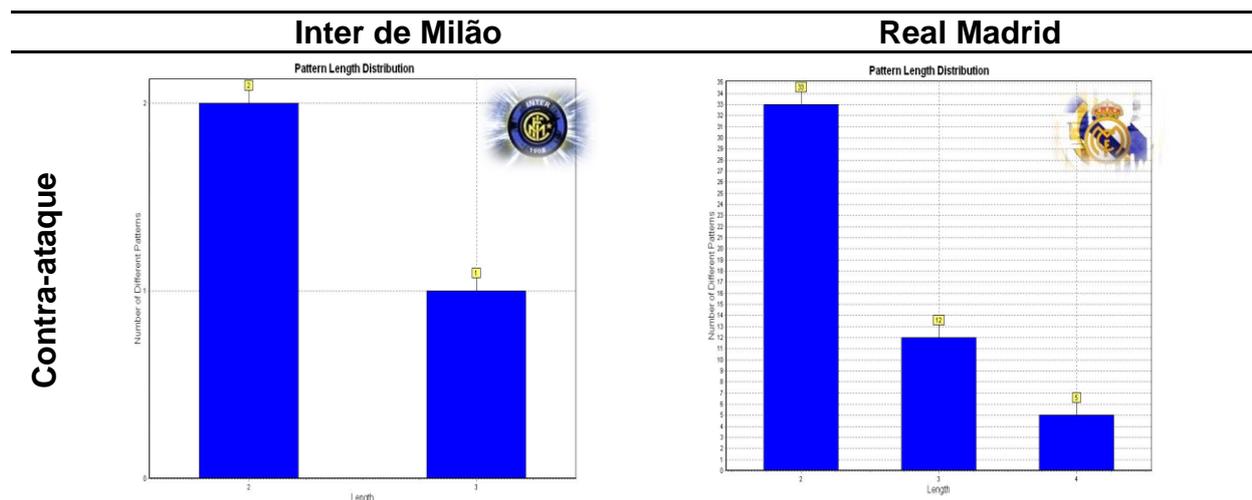


Figura 1 - Distribuição de *T-patterns*, relativamente ao número de eventos. Os gráficos expostos são relativos ao método de jogo ofensivo contra-ataque.

Podemos constatar a diferença relativa ao máximo. Na equipa do RM, o máximo é superior ao do IM.

No que concerne ao método ofensivo ataque rápido, a equipa do IM, evidencia um mínimo de dois eventos até ao máximo de seis eventos. Por sua vez, na equipa do RM, poderemos constatar de um mínimo de dois eventos até ao máximo de nove eventos.

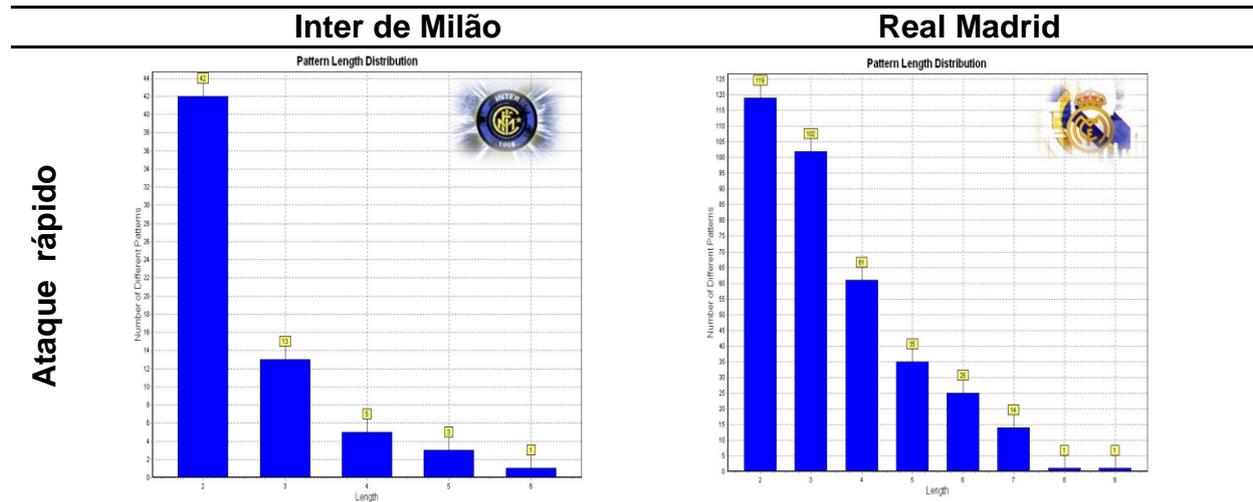


Figura 2- Distribuição de *T-patterns*, relativamente ao número de eventos. Gráficos relativos ao método de jogo ofensivo ataque rápido.

Da análise comparativa, apuramos que o número mínimo é igual, mas o máximo difere em três níveis: a equipa do RM tem a mais três níveis. Relativamente ao método ofensivo ataque posicional, na equipa do Inter de Milão, verificamos um mínimo de um evento até ao máximo de dezassete eventos. Por sua vez, na equipa do Real Madrid, poderemos averiguar um mínimo dois eventos até ao máximo de dez eventos.

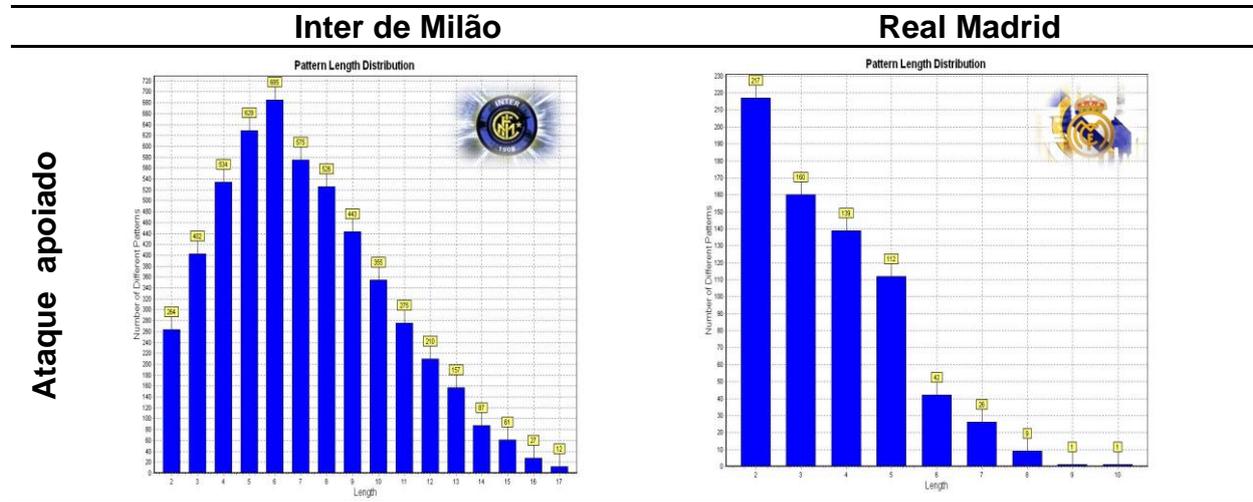


Figura 3 - Distribuição de *T-patterns*, relativamente ao número de eventos. Gráficos relativos ao método de jogo ofensivo, ataque posicional.

No ataque posicional, devido ao diferencial quantitativo das amostras, tivemos necessidade de aumentar o número mínimo de ocorrências, no processo de procura de padrões. O IM tem um número mínimo de ocorrência de três vezes; por sua vez, o RM tem um número mínimo de ocorrência de cinco repetições.

Atendendo à amostra recolhida, se analisada sob o ponto de vista quantitativo, o número de jogadas codificadas é significativamente maior na equipa do RM. Este facto leva-nos a deduzir uma tendência: os máximos são superiores no método de jogo ofensivo contra-ataque e ataque rápido. No ataque posicional, não se verifica essa constante, uma vez que o *software* não procederia ao processamento de dados com valores inferiores. Como tal, no método ofensivo contra-ataque, verificamos uma diferenciação.

ii) O conjunto de tabelas expõe, recorrendo a gráficos e legendas, os dados relativos aos níveis verificados.

No que se refere ao método ofensivo, relativamente à equipa do IM, verificamos um mínimo de um nível até ao máximo de dois níveis; comparativamente, no mesmo ponto, poderemos verificar na equipa do RM um mínimo de um nível até ao máximo de três níveis.

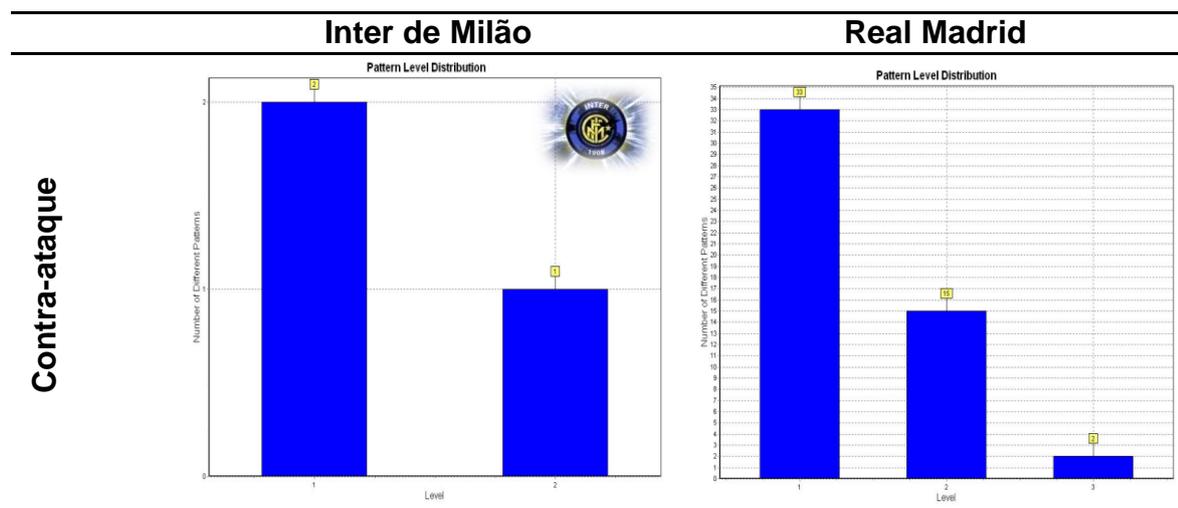


Figura 4 - Distribuição de *T-patterns*, relativamente ao número de níveis. Os gráficos expostos são relativos ao método de jogo ofensivo contra-ataque.

A equipa do RM possui mais um nível, relativamente à equipa do IM. Quanto ao método ofensivo ataque rápido, no gráfico respeitante à equipa do IM, aferimos um mínimo de um nível até ao máximo de quatro níveis. Por sua vez, nos dados relativos à equipa do RM, apurámos um mínimo de um nível até ao máximo de cinco níveis.

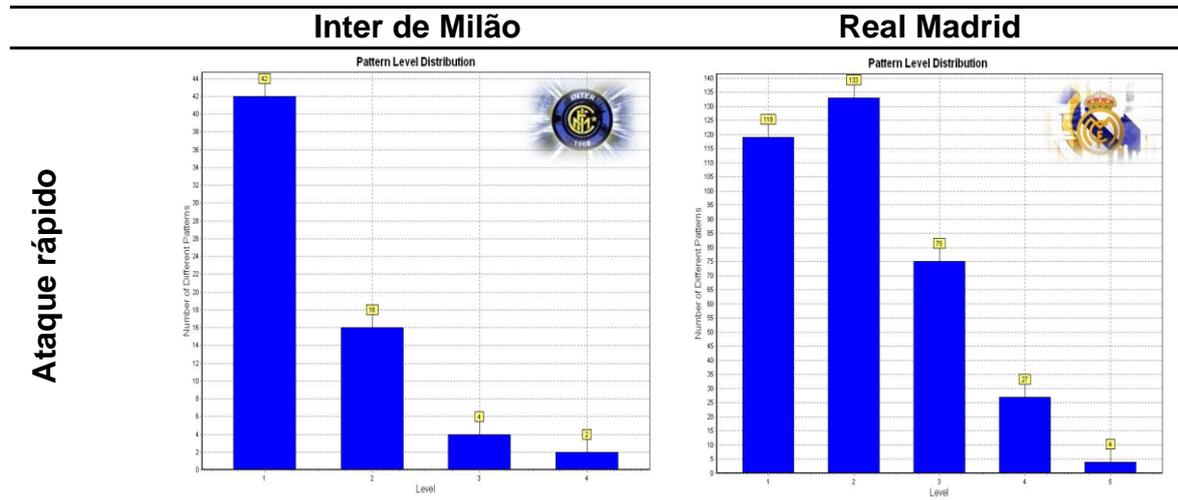


Figura 5 - Distribuição de *T-patterns*, relativamente ao número de níveis. Os gráficos expostos são relativos ao método de jogo ofensivo ataque rápido.

Verifica-se a diferença de um nível: a equipa do RM tem mais um nível do que a equipa do IM. Relativamente ao método ofensivo ataque posicional constatamos que, na análise da equipa do IM, podemos apurar um mínimo de um nível até ao máximo de dez níveis. Por sua vez, a equipa do RM apresenta um mínimo de um nível e um máximo de sete níveis.

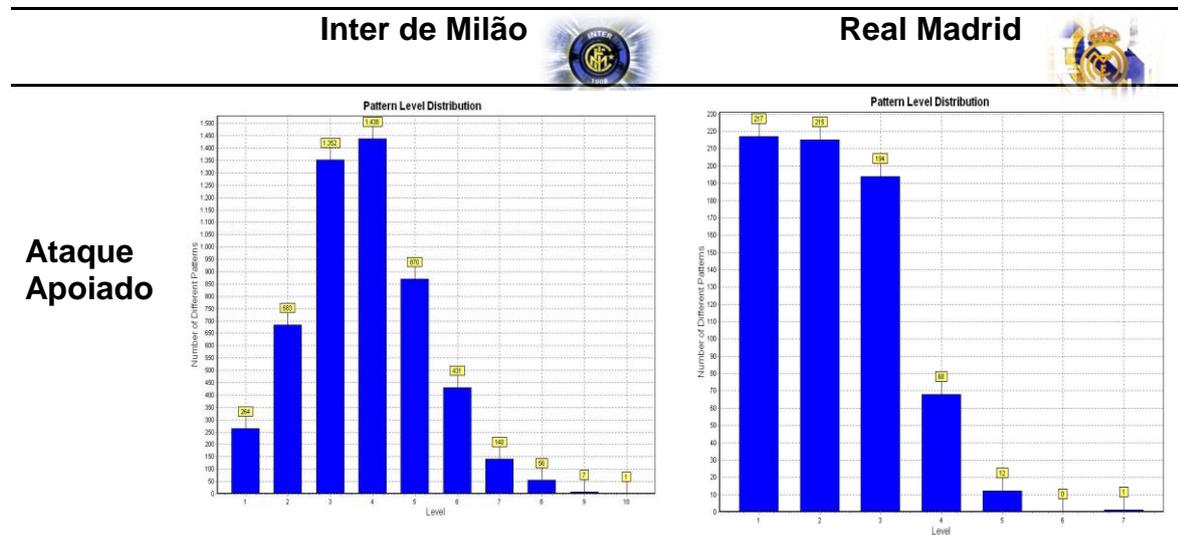


Figura 6 - Distribuição de *T-patterns*, relativamente ao número de níveis. Os gráficos expostos são relativos ao método de jogo ofensivo, ataque posicional.

Como foi referido anteriormente, o facto de o número de ocorrências mininas ser superior na equipa do RM condiciona o resultado final.

Em relação aos eventos já observados, a equipa do RM demonstra mais níveis do que a equipa do IM. Pensamos que este facto se relaciona com o valor quantitativo

da amostra ser superior na equipa do RM. No ataque posicional não se averigua este aspeto, uma vez que o número mínimo de ocorrências é desigual.