

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Escola de Educação Física

Perfil normativo, estrutural e funcional das
infrações no jogo de Futebol:
um estudo exploratório

André Verruck Acker

Porto Alegre, 2013

André Verruck Acker

Perfil normativo, estrutural e funcional das
infrações no jogo de Futebol:
um estudo exploratório

Monografia submetida ao curso de Educação Física – Bacharelado da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. José Cícero Moraes

Porto Alegre, 2013

André Verruck Acker

Perfil normativo, estrutural e funcional das infrações no jogo de Futebol: um estudo exploratório

Conceito Final: _____

Aprovado em de de

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. – UFRGS

Orientador – Prof. Dr. José Cicero Moraes – UFRGS

RESUMO

Perfil de Faltas no Campeonato Europeu de Seleções 2012

O Futebol é uma das modalidades mais investigadas no universo dos Jogos Desportivos Coletivos. Contudo, verifica-se um reduzido número de estudos relacionados ao evento “falta”. Em razão deste esporte caracterizar-se por sua elevada competitividade, cada detalhe do jogo pode resultar na diferença entre a vitória e a derrota. Deste modo, o estudo teve por objetivo identificar o perfil normativo, estrutural e funcional das faltas no âmbito do jogo de Futebol. Foram analisados 31 jogos do Campeonato Europeu de Seleções de 2012 (EUROCOPA), no qual observou-se nove variáveis relacionadas ao evento falta: (i) período e (ii) espaço de ocorrência, (iii) ação do jogo, (iv) placar do momento, (v) tipo de infração, (vi) punição disciplinar, (vii) penalidade, (viii) resultado da falta e (ix) posição do jogador infrator. Nos procedimentos estatísticos, recorreu-se à estatística descritiva, apresentando frequências e percentagens. Como resultados encontrados temos: (i) o momento do jogo no qual ocorreu maior número de faltas foi o último período; (ii) o setor do campo em que um maior número de infrações foram observadas foi o meio campo defensivo central; (iii) o maior número de faltas ocorreu quando as equipes estavam em um momento de ataque, (iv) a maior percentagem maior de faltas ocorreu durante momento de empate entre os times; (v) as infrações de maior ocorrência foram empurrar e trancar o adversário, (vi) houve um baixo índice de indisciplina no campeonato; (vii) a maioria das infrações tiveram como penalidade o Tiro Livre Direto; (viii) o efeito da falta com maior ocorrência foi a posse de bola e (ix) os atletas do setor do meio-campo foram os que apresentaram o maior número de infrações.

Palavra-chave: Faltas, Futebol, EUROCOPA

ABSTRACT

Profile Fouls European Championships Selections 2012

Football is one of the most widely investigated in the universe of Games Sport Collective. However, there is a reduced number of studies relating to the event “fouls”. This sport is characterized by its high competitiveness; therefore, each detail of the game can result in the difference between victory and defeat. In this way, the study aimed to identify the normative, structural and functional profile of fouls in the football game. We analyzed 31 sets of European Championship Selections 2012 (EURO CUP), in which we had nine variables related to fouls event: (i) the period and (ii) occurrence area; (iii) game action; (iv) score moment; (v) type of infraction; (vi) disciplinary punishment; (vii) rates; (viii) fouls results and (ix) defaulter player position. In statistical procedures, we used descriptive statistics, presenting frequencies and percentages. As results were found: (i) the last period of the game was the moment where most fouls occurred; (ii) the sector field where has been observed a greater number of violations is the middle defensive central; (iii) the largest number of fouls occurred when teams were in a moment of attack; (iv) the highest percentage of failures happened during a moment of draw between the teams; (v) the violations occurred more frequently were push and lock the opponent; (vi) there was a low rate of indiscipline in the league; (vii) the majority of the violations have had as punishment the Direct Free Kick, (viii) the effect of the greater failure occurrence was ball possession and (ix) athletes in the sector midfield were those with the highest number of violations.

Key-words: Fouls, Football, EURO CUP.

Lista de Ilustrações

FIGURA 1- Regras do futebol.....	10
FIGURA 2- Número de jogos e gols. 1996 – 2012.....	16
FIGURA 3- Cartões amarelos e vermelhos. 1996- 2012.....	16
FIGURA 4 - Faltas de 2004 – 2012.....	17
FIGURA 5 - Comparativo de todos os jogos, gols, cartões amarelos, cartões vermelhos e faltas – 2004 a 2012.....	17
FIGURA 6 - Relação das Faltas entre as equipes Campeãs e Vices no tempo de jogo – 1996 a 2003.....	22
FIGURA 7 - Campograma utilizado no estudo.....	28
FIGURA 8 - Infrações.....	32
FIGURA 9 – Penalidade.....	33
FIGURA 10 - Punição Disciplinar.....	34
FIGURA 11 – Período.....	35
FIGURA 12 – Espaço.....	37
FIGURA 13 - Placar no momento.....	38
FIGURA 14 - Ação do jogo.....	39
FIGURA 15 - Resultado da Falta.....	40
FIGURA 16 - Posição do Jogador.....	42

Lista de Anexos

ANEXO 1: Planilha de avaliação	50
ANEXO 2: Campograma sugerido por Leitão (2004).....	51

Sumário

1.	INTRODUÇÃO.....	8
1.1.	Pertinência do estudo.....	8
1.2.	Justificativa.....	11
1.3.	Objetivo.....	12
1.3.1	Objetivo Geral.....	12
1.3.2.	Objetivo específico.....	12
1.4.	Estrutura do trabalho.....	12
2.	REVISÃO DE LITERATURA.....	14
2.1.	Futebol.....	14
2.1.1.	Breve Histórico.....	14
2.2.	EUROCOPA.....	15
2.2.1.	História.....	15
2.3.	Análise de jogo.....	18
2.4.	Scout.....	19
2.5.	Falta.....	19
2.6.	Categorias de Análise.....	20
2.6.1.	Normativa.....	20
2.6.1.1.	Infração.....	21
2.6.1.2.	Punição Disciplinar.....	21
2.6.2.	Estrutural.....	21
2.6.2.1.	Período.....	22
2.6.2.2.	Espaço.....	23
2.6.2.3.	Placar do jogo no momento da infração.....	24
2.6.2.4.	Resultado da Falta.....	24
2.6.3.	Funcional.....	24
2.6.3.1	Posição do Jogador.....	24
3.	METODOLOGIA.....	26
3.1.	Amostra.....	26
3.2.	Categorias de Variáveis.....	26
3.2.1.	Normativas.....	26
3.2.2.	Estruturais.....	27
3.2.3.	Funcional.....	28
3.3.	Instrumento de coleta de dados.....	29
3.4.	Coleta de dados.....	29
3.5.	Análise de dados.....	29
3.6.	Fiabilidade da observação.....	30
4.	RESULTADO E DISCUSSÕES.....	31
4.1.	Variáveis Normativas.....	31
4.2.	Variáveis Estruturais.....	34
4.3.	Variáveis Funcionais.....	40
5.	CONCLUSÕES.....	43
6.	REFÊRENCIAS.....	44
7.	ANEXOS.....	49

1. INTRODUÇÃO

1.1. Pertinência do estudo

O futebol é um dos esportes mais praticados no mundo. Segundo Melo (2000) apud Lamas e Borges (2005) existem mais países filiados a Federation Internationale Football Association (FIFA) do que a Organização das Nações Unidas (ONU). Isso demonstra a relevância do futebol no contexto mundial, principalmente nos aspectos econômicos e sociais.

Quando se fala em futebol, esporte que no decorrer dos anos atingiu grande evolução, um alto nível de performance é exigido das equipes e a necessidade e o interesse de estudos a respeito da modalidade são uma consequência natural. Apesar de muitas pessoas ainda o considerarem um esporte onde a sorte ou o aproveitamento das chances são determinantes dos resultados dos jogos e de muitos treinadores continuarem a utilizar métodos conservadores em seus treinamentos, essa subjetividade, pouco a pouco, vem cedendo lugar a interpretações fundamentadas cientificamente (CUNHA et al, 2001, p.111).

Segundo os autores Santos (1979) apud Lamas e Borges (2005) nesse contexto percebe-se enorme evolução do futebol desde a sua criação profissional em 1863, até os dias de hoje. É visível esta evolução, principalmente, no treinamento e no momento do jogo propriamente dito, pois este processo está atrelado a questões técnicas, físicas, táticas e psicológicas dos jogadores de futebol.

Estas questões, no jogo de futebol, possibilitam diferentes acontecimentos, sendo o gol o principal e mais importante deles, pois é o objetivo deste esporte. Porém, o jogo de futebol engloba muitos outros eventos, tais como: a falta, a lateral, o escanteio, a defesa do goleiro, desarme, o drible, entre muitas outras situações corriqueiras, sendo estas, objeto de estudos no meio acadêmico de diferentes áreas de formação.

Segundo Blog do Gaciba (sportv.globo.com/platb/blog-do-gaciba), no campeonato Brasileiro de 2011 série A, houve uma média de 36,2 faltas por partida. Contudo, este índice ocorreu com menor frequência no Torneio Libertadores da América de 2012, havendo uma média de 18,3 faltas por jogo. Estes dados demonstram o quanto a falta é um evento constante em um jogo de futebol, pois através dela é possível criar uma situação de gol, acabar com uma situação de contra ataque ou de ataque da equipe adversária, ou até mesmo possibilitar uma

ação de contra-ataque para a equipe adversária por perder a posse de bola imediatamente após bater a falta.

Cunha (2007) comenta que o número de faltas tem aumentado nos últimos anos devido o futebol estar sendo jogado de forma mais intensa. Para Lamas e Borges (2005), na busca incessante pelo resultado, tem-se observado grande aumento no número de faltas cometidas durante as partidas de futebol, ora por intenção, ora de maneira não intencional.

Segundo Amieiro (2005), analisando o futebol lusitano, as equipes estão buscando somente se defender, e para isso se utilizam de todos os meios possíveis para não sofrerem gols, e com isso, acontece um elevado número de faltas no futebol português. A ideia das equipes é evitar que os adversários façam gol(s), sendo a falta um dos recursos mais utilizados para atendereste propósito.

Para Batista (2004) o conceito de falta é a paralisação de uma jogada por intermédio da arbitragem, ou seja, são infrações cometidas ou recebidas pelos jogadores durante o jogo.

Conforme Fleury (2004) existem 17 regras para guiarem o jogo de futebol. Estas regras são regidas pela International Football Association Board (IFAB), órgão filiado a FIFA. Cabe a IFAB regulamentar, criar e fiscalizar as regras indispensáveis ao desenvolvimento do futebol.

Conforme legislação mundialmente vigente, o conteúdo das faltas engloba todas as variáveis contidas na Regra 12, 13 e 14, a qual está subdividida em vinte categorias e suas respectivas punições (FIFA.com), como mostra a Figura 1. Oficialmente existem tres possibilidades da infração ser penalizada: Tiro Livre Direto, que é caracterizado pela possibilidade do jogador finalizar diretamente a gol; o Tiro Livre Indireto, que exige a necessidade de ocorrer dois toques na bola antes da mesma entrar no gol; a última possibilidade é o Pênalti, que é uma infração de Tiro Livre Direto cometida dentro da grande área, sendo cobrada de um local específico (11m da linha do gol) diretamente para a goleira. Toda a atitude antidesportiva, conforme gravidade pode resultar em uma punição disciplinar: cartão amarelo ou vermelho (expulsão).

Código	Faltas, Advertências, Expulsões e Outros
	FALTA – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE DIRETO
1	Dar ou tentar dar um pontapé no adversário
2	Dar ou tentar dar uma rasteira no adversário
3	Saltar sobre o adversário
4	“Trancar” (carregar contra) o adversário
5	Agredir ou tentar agredir o adversário
6	Empurrar o adversário
7	Dar um pontapé no adversário antes de tocar a bola
8	Agarrar o adversário
9	Cuspir no adversário
10	Tocar a bola com as mãos deliberadamente (com exceção do goleiro dentro da sua própria área penal)
	FALTA – PUNIÇÃO: TIRO DE PENAL
11	Será concedida quando jogador cometer uma das dez faltas acima, dentro da própria área penal.
	FALTA – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE DIRETO
12	Jogar de forma perigosa
13	Obstruir o avanço do adversário
14	Impedir que o goleiro possa jogar a bola com as mãos
15	Cometer qualquer outra falta que não tenha sido anteriormente mencionada, em que o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar o jogador
	FALTA DO GOLEIRO – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE INDIRETO
16	Ficar mais de seis segundos com a bola depois de segurá-la com as mãos
17	Voltar a tocar a bola com as mãos depois de tê-la posto em jogo, sem que outro jogador a tenha tocado
18	Tocar a bola com as mãos depois que um jogador de sua equipe a tenha tocado com o pé
19	Tocar a bola com as mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral lançado por um Companheiro
20	Perder tempo (“cera”)
	ADVERTÊNCIA – CARTÃO AMARELO
21	For culpado de conduta antidesportiva
22	Desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro
23	Infringir persistentemente as regras do jogo
24	Retardar o reinício do jogo
25	Não respeitar a distância regulamentar de um tiro de campo ou tiro livre
26	Entrar ou voltar a entrar no campo de jogo sem permissão do árbitro
27	Abandonar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro
	EXPULSAO – CARTÃO VERMELHO
28	For culpado de jogo brusco grave
29	For culpado de conduta violenta
30	Cuspir em adversário ou em outra pessoa
31	Impedir intencionalmente com a mão um gol ou malograr uma oportunidade manifesta de gol (isso não vale para o goleiro dentro da sua própria área penal)
32	Malograr a oportunidade manifesta de marcar um gol de um adversário que se dirige até a meta do jogador, mediante uma falta punível com tiro livre ou penal
33	Empregar linguagem ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira e obscena
34	Receber uma Segunda advertência na mesma partida

FIGURA 1: Regras do futebol (SAFESP, 1999 e Coelho, 2002)

Considerando a relevância das faltas no jogo de futebol, surgem alguns questionamentos sobre as vantagens ou prejuízos das mesmas. Os períodos do jogo e espaços do campo em que mais ocorrem as faltas, resultado das cobranças. Será que a situação do jogo, placar favorável ou desfavorável, influencia no número e no nível de atitude antidesportiva? Será que marcar menos faltas, ou mais faltas em setores pré-definidos favorece a equipe que as realiza?

Segundo Ramos e Oliveira (2008), o espaço de tempo de quatro anos entre cada EUROCOPA torna este evento raro e muito cobiçado pelos países participantes, garantindo desta forma o máximo de empenho para a conquista do título.

O resultado desta grande importância que é atribuída ao Campeonato Europeu de Seleções é a convocação dos melhores jogadores e a aplicação das melhores estratégias de jogo de cada seleção (Ramos et al., 2008; Campos, 2004).

1.2. Justificativa

Sabe-se que os jogos são definidos nos pequenos detalhes, e para isso, é preciso conhecer ao máximo cada variável que possa ter alguma influência no jogo de futebol, seja positivamente, ou negativamente. Como afirma Cristiano Ronaldo, um dos maiores jogadores de atualidade, em entrevista publicada no site Clicrbs (2011), antes de um jogo importante no seu clube Real Madrid-ESP contra o Barcelona-ESP, “Está partida será decidida nos detalhes...”.

Silva (2006) destaca que a relevância de estudar os detalhes do futebol está diretamente ligada com a evolução do esporte. Isto possibilita melhorar as formas de treinamento e preparação das equipes, conseqüentemente, melhora o nível dos jogos e aumenta as chances de cada equipe manter seu estilo altamente competitivo.

Valdano (1997, P25) apud Cunha (2007) cita uma frase de Paolo Maldini que afirmou “*Não se pode jogar a dar PATADAS, mas há PATADAS que não se pode deixar de dar*”. Com essa afirmação de um grande treinador e jogador italiano, observamos a importância da falta. Se em algum momento do jogo será necessário recorrer a infração, quando e como é mais aconselhável e benéfico ao time recorrer a este recurso.

Isso demonstra que é necessário entender todas as questões técnicas e táticas do futebol. Sendo assim, conhecer o perfil de faltas na EuroCopa 2012 é algo relevante porque pode subsidiar técnicos, jogadores e clubes no aprimoramento da prática, treinamento e do ensino do futebol.

Diante disso, percebe-se cada vez mais o futebol regulamentado, competitivo e globalizado, porém carente de pesquisas sobre algumas variáveis, entre elas, o

evento falta, endossando assim a necessidade e interesse de aprofundar o conhecimento sobre a Regra 12, que diz respeito a Faltas e Atitudes Antidesportivas no futebol e suas consequências no jogo.

Deste modo, apresentamos a seguinte questão de estudo: Qual é o perfil normativo, estrutural e funcional das faltas no jogo de futebol?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo Geral

Descrever o perfil normativo, estrutural e funcional das faltas no jogo de futebol.

1.3.2. Objetivos específicos:

Identificar qual tipo de falta ocorre com maior frequência.

Identificar qual espaço de jogo ocorre a maior frequência de faltas.

Identificar nos espaços de jogo a frequência de cada tipo de falta

Identificar em qual período do jogo ocorre a maior frequência de faltas.

Identificar o resultado (efeito) da falta no prosseguimento do jogo.

Identificar quais são as advertências que mais ocorrem.

Identificar quais as punições com maior frequência durante o jogo.

Identificar se as faltas possuem maior ocorrência com o placar favorável, desfavorável ou empate.

Identificar em qual situação do jogo ocorre a falta, ataque ou contra ataque.

1.4. Estrutura do trabalho

Na perspectiva de cumprimento dos objetivos propostos, a estrutura do presente estudo obedeceu a seguinte organização. No presente capítulo 1, encontra-se a **Introdução**, onde é apresentado o enquadramento teórico do estudo,

sua justificação e pertinência, o problema de pesquisa, os objetivos e a respectiva estrutura do trabalho.

No capítulo 2 apresenta-se a **Revisão de Literatura**, onde se procura atender ao quadro conceitual de referencia do presente estudo. No primeiro momento se realiza uma abordagem referente a história do futebol e da EUROCOPA. No segundo momento se faz uma referencia a Análise de jogo, ao Scout, e a Falta. No terceiro momento é realizada uma abordagem sobre o que há na literatura referente a cada uma das variáveis que foram objeto de estudo.

No capítulo 3 encontra-se a **Metodologia**, onde aborda-se o desenho metodológico da investigação. Deste modo, faz-se uma descrição da amostra, do enquadramento conceitual das variáveis de estudo, do instrumento de avaliação e observação, da apresentação das variáveis e das categorias de estudo, e por último, dos procedimentos estatísticos utilizados para a análise dos dados e da fiabilidade dos dados encontrados.

O capítulo 4 é reservado à apresentação dos **Resultados e Discussão**. Neste tópico apresenta-se todos os dados encontrados juntamente com a discussão dos mesmos, alicerçada pela literatura inerente ao tema do estudo.

No capítulo 5 apresenta-se as **Conclusões**, onde é exposto as considerações finais referentes ao estudo desenvolvido. No Capítulo 6 são citadas as **Referências Bibliográficas**, e por último na sequencia se encontram os **Anexos**.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1. Futebol

2.1.1. Breve Histórico

Segundo Unzelte (2002), historiadores na busca pela origem do futebol, mencionam jogos com bola de bambu nos quais se usavam os pés e mãos desde cinco mil anos a.C., na china e 4500 a.C. no Japão.

O futebol hoje é o esporte de maior repercussão mundial, porém ninguém sabe ao certo qual é o local exato de sua criação, diversos povos brigam por esta paternidade, entre eles, os japoneses, os gregos, os italianos, os chineses e os ingleses (PRADO & BENETTI, 2005).

O início do futebol no Brasil data de abril de 1895. Herdado pela Inglaterra, a primeira partida país foi organizada em São Paulo pelo descendente de inglês e escocês Charles William Miller. Nascido em Monsenhor Andrade, São Paulo, Miller havia acabado de chegar de Southampton, cidade inglesa, onde fora estudar, trazia consigo duas bolas da marca Shoot, e o objetivo de ensinar o esporte aos brasileiros. Assim os funcionários da Companhia de Gás e Estrada de Ferro de São Paulo Railway foram apresentados ao jogo que seria um dos mais aclamados no Brasil no próximo século. (UNZELTE, 2002, p.20)

O futebol, tal como o conhecemos hoje, começou por volta de 1863 com a unificação das regras pelos ingleses, através da IFAB. O futebol era essencialmente ofensivo e contava com oito atacantes, um meio campista e um zagueiro. Anos mais tarde, uma sucessão de fatos ocorrem para a evolução do jogo, dentre os quais se podem citar: realização de jogos internacionais, difusão de novas regras, técnica e implementação de variados esquemas táticos para buscar maior equilíbrio entre defesa e ataque, tudo isso em função de muita experiência, acertos e enganos dos jogadores, estudiosos e treinadores, SANTOS (1979) apud Lamas e Borges(2005).

Durante um jogo coletivo cada jogador irá atuar de forma diferente em determinadas situações, "estabelecendo uma hierarquia de relações de exclusão e de preferência", podendo agir de forma negativa ou positiva para a equipe, influenciando no resultado final da ação (Batista, 2004). Com isso pode-se notar que

um jogador pode usar a falta em certos momentos como uma atitude individual, porém ela causará um efeito no todo, podendo ser positivo, ou negativo.

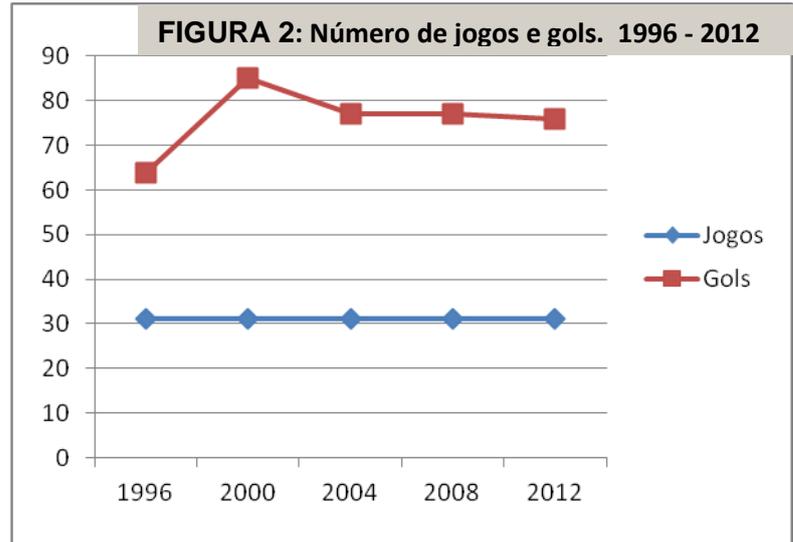
2.2. EUROCOPA

2.2.1. História

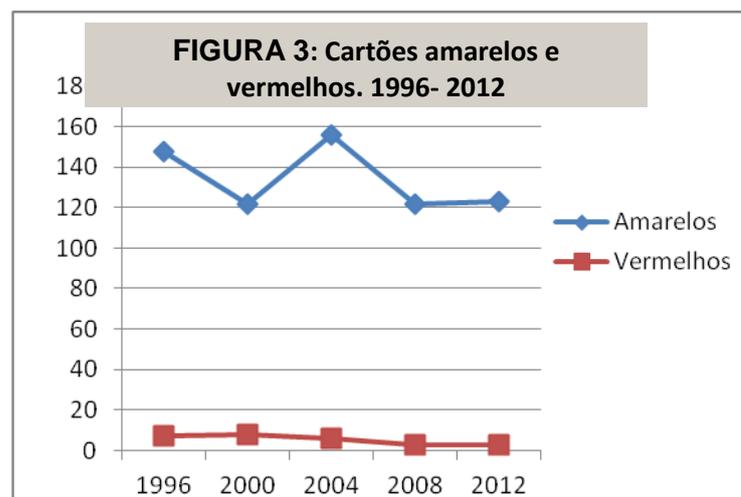
Segundo Frisseli e Montovani (1999), após uma longa disputa política, em 1960 foi realizado o primeiro Campeonato Europeu de Seleções (EUROCOPA), e ficou estabelecido que ele fosse disputado de quatro em quatro anos. Segundo o site da UEFA (UEFA.com), a primeira competição contou com a participação de 17 equipes e teve como a grande campeã a extinta URSS. A competição passou por mudanças no número de competidores e no formato de disputa desde seu início. Até o ano de 1968 todos os jogos eram eliminatórios, e o número de participantes foi de, 17 equipes do primeiro ano, 16 equipes no segundo ano e 8 equipes no terceiro ano. A partir de 1980, criou-se uma primeira fase classificatória em grupos de 4 equipes cada e após a disputa desses jogos iniciais, os 2 melhores de cada chave se classificavam e disputavam jogos eliminatórios até o final da competição. O número de equipes participantes continuou em 8 até 1992, e em 1996 passou a ter 16 equipes por campeonato.

O campeonato EUROCOPA atualmente tem dezesseis equipes participantes na primeira fase (classificatória), divididos em quatro grupos de quatro equipes. Cada equipe joga na primeira fase três vezes. Na segunda fase (eliminatória), participam somente os dois melhores colocados de cada grupo, num total de oito equipes que se enfrentaram em jogos eliminatórios (RAMOS et al, 2008).

Nos últimos 16 anos de EUROCOPA, o número de jogos foram sempre os mesmos, 31 por competição, resultando em um total de 155 jogos. Foi registrado um total de 379 gols, com uma média de 2,44 gols por partida. Na FIGURA 2 pode ser observado o número jogos e de gols ao longo dos anos.

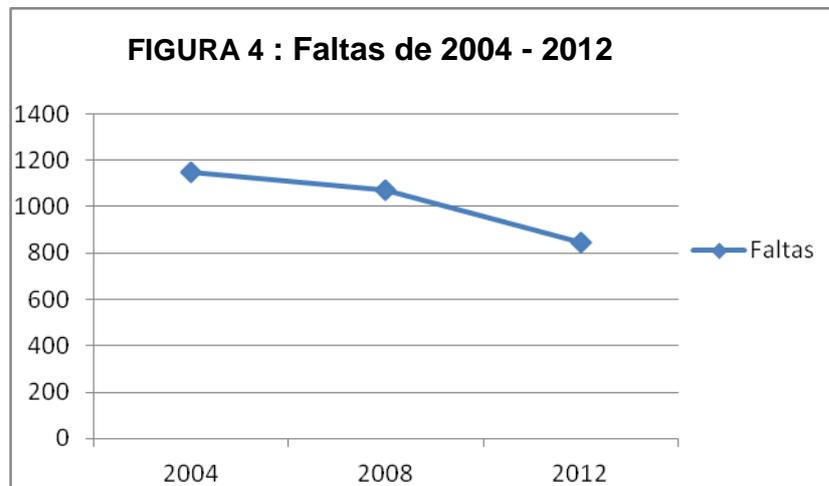


Também nos últimos 16 anos de EUROCOPA foram aplicados um total de 671 cartões amarelos, com uma média de 4,3 cartões amarelos por jogo. Os cartões vermelhos apareceram em um número muito menor, somente 27 cartões vermelhos, resultando em uma média de somente 0,17 por jogo. O número de cartões vermelhos foi diminuindo ao longo dos anos, como pode ser observado na FIGURA 3, onde também é possível ver o número de cartões amarelos em cada ano de competição.

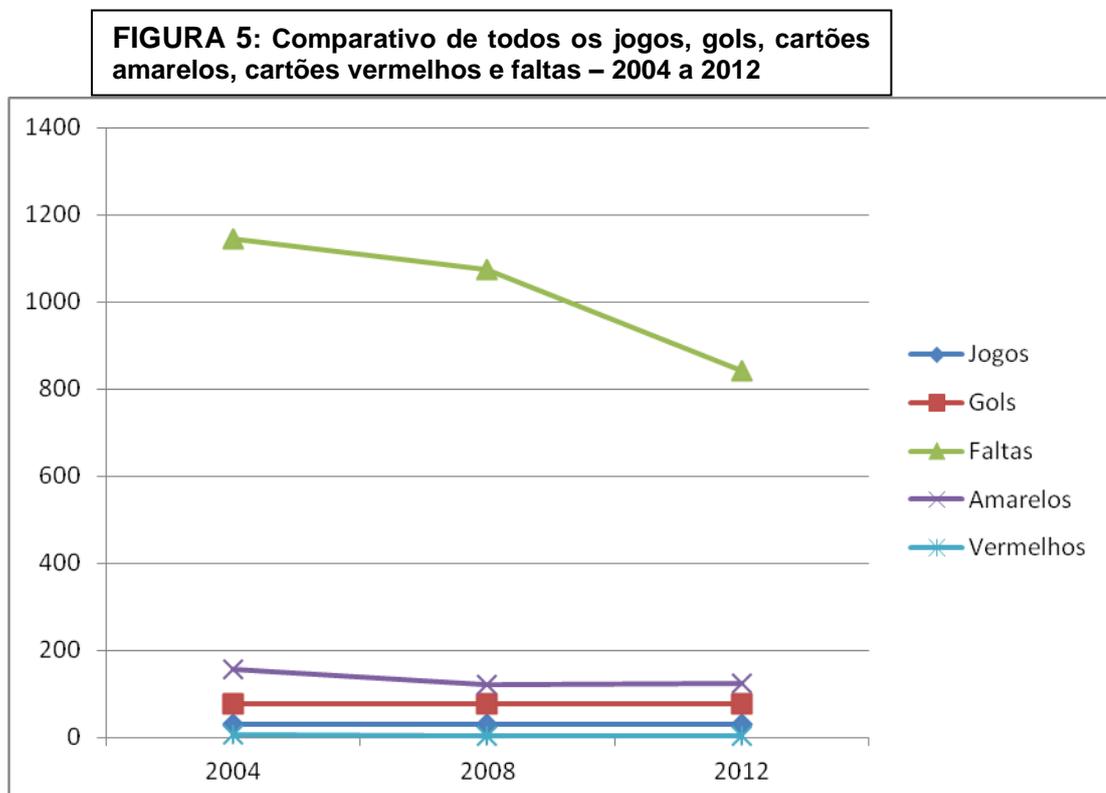


Quanto ao número de faltas, ele somente começou a ser contabilizado estatisticamente a partir da EUROCOPA 2004. Em três competições foram disputados 93 jogos com um total de 3063 faltas cometidas, o que resulta em uma

média de 32,9 faltas por jogo. O número de faltas vem diminuindo ao decorrer do tempo, como é possível ver na Figura 4.



Observamos a FIGURA 5, onde constam as cinco variáveis, número de jogos, de gols, de faltas, de cartões amarelos e de cartões vermelhos.



2.3. Análise de jogo

Segundo Godik (1996) apud Batista, (2004), no futebol o registro das análises das ações individuais técnico-tática foi apresentado pela primeira vez em 1936, onde foi proposto que em cada jogo seria necessário fixar a quantidade de passes e outras técnicas de jogo, bem como a efetividade das mesmas na evolução das ações de ataque e defesa. Apesar deste primeiro passo para análise individual, as análises coletivas começaram a ser feitas somente nos anos de 1970.

A análise de jogo serve para a identificação e a classificação do atleta, bem como o delineamento de suas atitudes, ou da equipe durante a realização de um jogo. Tal posicionamento busca a variabilidade e a espontaneidade das ações que podem ser mensuradas e embasadas cientificamente num processo de análise de variáveis (BARROS et al, 2002).

Segundo Cunha et al (2001), com o objetivo de coletar o maior número de informações possíveis a respeito da movimentação de jogadores de futebol diversas metodologias foram sendo desenvolvidas e aperfeiçoadas ao longo do tempo. Torna-se então necessário entender o jogo de futebol na sua complexidade, no antagonismo das equipes face o concurso para um objetivo comum (GARGANTA, 1997).

A análise de jogo em processo competitivo, atualmente, é essencial para que uma comissão técnica saiba os detalhes a serem trabalhados durante a preparação de uma equipe, sendo que estes pontos, minuciosamente relatados, são fatores de extrema relevância durante os períodos de trabalho e as fases de assimilação de propostas de resultados (BARROS e GUERRA, 2004).

Para Bogo et al (2005), uma partida de futebol possui vários elementos que interagem entre si e com o contexto como o esquema tático, a habilidade e a parte psicológica dos jogadores, entre outros. A habilidade de saber analisar os estados desses elementos e como eles afetam o ambiente dá ao treinador de uma equipe maiores possibilidades de sucesso na partida e ao longo da temporada.

A distribuição dos dados no campo de jogo, quanto a sua localização e forma das ações, baseia-se no procedimento desenvolvido por Garganta (1997), denominado campograma. Um exemplo é o proposto por Leitão (2004), como mostra o Anexo 2.

Garganta (1997) diz que se o jogo não fosse ligado a “*possíveis previsíveis*” (p.134), ou seja, saber o que poderia ocorrer em determinada situação, a preparação dos atletas e equipes de Futebol se tornariam sem propósito.

Por mais que exista uma gama muito grande de possibilidades para acontecer durante a partida de futebol, há uma lógica e certa previsibilidade de determinadas situações, com isso, a importância de se estudar as faltas.

2.4. Scout

Drubscky (2003) apud Campos (2004) afirma que o Scout é um mecanismo que auxilia na tomada de decisões e ajustes técnico-táticos durante os jogos e treinos, com o objetivo de evitar erros de avaliação e tomada de decisões. Os resultados podem ser observados em curtos, médios e longos espaços de tempo.

Leitão (2004) fala da importância da estatística no esporte, conhecida como scout, que é capaz de coletar muitas informações que os técnicos não retêm apenas por observação. É um trabalho de análise muito relevante que evidencia os erros e acertos cometidos no jogo, além de movimentações, comportamentos dos atletas e alterações nas estratégias de jogo.

Fernandes (1994, p.113) diz que o scout “mede a eficiência de cada jogador e da equipe”.

2.5. Falta

Sempre ouvimos a palavra falta, mas não sabemos qual é o seu real significado. Neste sentido, apresentamos sua aceção, segundo o Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa (1995): “(...) 9. *Transgressão das regras de um jogo ou esporte; infração.* 10. *Chute, arremesso manual ou jogada a que o adversário tem direito, como punição dessa transgressão; (...)*”. Ou seja, falta será a consequência do descumprimento de uma das regras do futebol.

“A falta, por sua vez, é o fundamento de confronto ao adversário, que destrói a sequência ofensiva adversária, mas não garante a recuperação da posse de bola. Tem um caráter de recurso extremo para impedir o gol e

ainda serve como ferramenta para garantir a reorganização do equilíbrio defensivo.” (LEITÃO, 2004, p.69)

Podemos perceber que nos últimos 30 anos as maiores modificações realizadas nas regras do futebol referem-se a regra 12 que trata das faltas e conduta anti-esportiva. A maior parte das modificações aprovadas tem por objetivo de elevar as punições e com isso diminuir o nível de violência, apesar de nem todas terem este sentido (BOSCHILIA, 2008). A melhoria do espetáculo também justifica estas alterações na especificidade da regra no âmbito da falta (GIULIANOTTI, 2002).

Porém mesmo com as mudanças das regras com o intuito de melhorar o esporte o que se viu foi o oposto. Lamas e Borges (2005) entendem que houve um aumento nas transgressões as regras, principalmente as faltosas.

Comportamentos agressivos ou faltas são classificados em psicologia do esporte como instrumental (tático) e hostil. Em ambos os tipos a ideia principal é fazer mal fisicamente ou psico-emocionalmente (GREGOR, 1998 apud GÜMÜSDAG et al., 2011).

Fleury (2004), diz que as faltas fazem parte do jogo em função do alto nível de competitividade somado ao intenso contato físico que caracteriza essa modalidade. De certa forma, as faltas demonstram o grau de combatividade da equipe e podem ser importantes para os resultados do time.

Para o ex-jogador e colunista Tostão⁷, do jornal Folha de São Paulo, temos no Brasil um número absurdo de faltas e uma das maiores médias do futebol mundial (cerca de 50 por partida), números estes que podem interferir diretamente na dinâmica do espetáculo. Vemos então que a falta utilizada como estratégia tática de parar a jogada e de cometer atos de violência tem se tornado uma frequência no futebol brasileiro (Jornal Folha de São Paulo, 2003).

Para Vendite et al (2006), podemos entender como um jogador combativo e que consegue neutralizar com sucesso o ataque adversário, podendo realizar isso de duas maneiras, pelo recurso da falta ou pelo desarmes. É imperativo não confundir falta com violência. Esse é um exemplo, entre vários, onde não sendo os dados lidos de forma correta pode levar a conclusões erradas.

2.6. Categorias de Análise

2.6.1. Faltas da dimensão normativa

Através da revisão de literatura sobre a dimensão normativa, apresentamos a seguir alguns estudos realizados relativamente à variável infração, penalidade e punição disciplinar.

2.6.1.1. Infração:

No estudo de Fleury (2004), as infrações que ocorreram com maior frequência nas partidas decisivas do Campeonato Brasileiro (1994 a 2003) foram classificadas como: Trancar (31%), Rasteira (26%), Empurrar (20%), Agarrar (8%), Jogo Perigoso (5%), Mão na Bola (5%), Saltar sobre Adversário (3%) e Pontapé (2%).

O tipo de falta quando utilizados os três modelos da psicologia do esporte sugeridos por Gümüşdağ et al. (2011), foram analisadas por este mesmo autor no campeonato nacional da Turquia, onde ele encontrou que 1,2% das faltas foram sem intenção, 11% foram faltas intencionais hostis e 87,8% das faltas foram intencionais instrumentais(táticas). Com isso observamos uma constante utilização da falta como um meio de parar a ação ofensiva da equipe adversária.

2.6.1.2. Punição Disciplinar:

Nas finais do campeonato Brasileiro séria A de 1994 a 2003, foram registradas 438 faltas, com 50 cartões amarelos e 4 vermelhos. Durante estes 10 anos de campeonato Brasileiro foram realizadas 3351 partidas. O número de cartões amarelos foi de 17.701(média de 5,3 por partida) e o número de cartões vermelhos foi de 1884(média de 0,6 por partida). Foi constatado um aumento significativo nas condutas anti-desportivas e isto pode representar uma tendência de aumento da agressividade física e psicológica (FLEURY, 2004).

Para Fleury (2004), enquanto as equipes campeãs registram mais faltas, em especial no segundo tempo, as vices apresentam mais cartões e isso pode significar um maior domínio emocional e estratégico das equipes campeãs.

2.6.2. Faltas da dimensão Estrutural:

Através da revisão de literatura sobre a dimensão estrutural apresentamos a seguir alguns estudos realizados relativamente à variável período, espaço, placar no momento no momento da infração, ação do jogo e resultado da falta.

2.6.2.1. Período:

Fleury (2004) relata que as faltas e condutas antidesportivas (total de 492), concentram-se no primeiro tempo de jogo (53%). Nos 15 minutos iniciais, o número de faltas demonstra a ansiedade típica do início de uma competição, em especial, durante as partidas decisivas. Conforme os minutos passam, as faltas diminuem quantitativamente, mas o número de cartões (amarelo e vermelho) aumenta significativamente. Pode-se observar que a maior parte das faltas cometidas está concentrada nos 15 primeiros minutos do primeiro tempo (84 faltas), seguido dos 30 minutos subseqüentes (76 faltas). Isso significa que no primeiro tempo o número de faltas mostra-se equilibrado tanto para as equipes campeãs (116), quanto para as Vices (117). A partir do segundo tempo, as equipes que ficaram com o título, apresentaram um número maior de faltas 124, em comparação com as vices, com 81 no total. Isso demonstra que a competitividade entre o campeão e o vice fica mais evidente no segundo tempo da partida, ver FIGURA 6 (FLEURY, 2004).

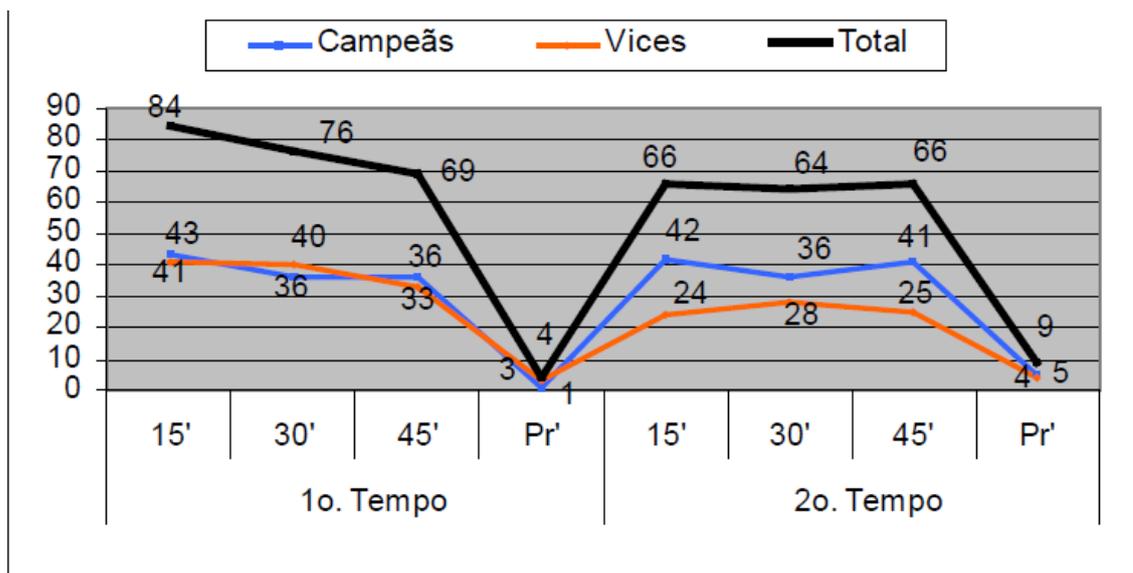


FIGURA 6: Relação das Faltas entre as equipes Campeãs e Vices no tempo de jogo – 1996 a 2003. Fleury, (2004).

No estudo de Fornazieiro (2009), analisando um campeonato da categoria Junior, encontrou-se que não houve diferença significativa no número de faltas tanto sofridas quanto cometidas com relação ao primeiro e segundo tempo de jogo.

Houve uma diminuição significativa no número de faltas no quinto período de jogo, ou seja, dos 61 a 75 minutos de jogo, comparando jogos em casa e jogos fora de casa (GÜMÜSDAG et al., 2011).

Leitão (2004) encontrou um aumento no número de faltas nos períodos finais de cada tempo de jogo. O autor considera que isso pode ser condicionado a dinâmica do jogo e também a influencia do arbitro da partida com o objetivo de controlar o jogo do ponto de vista disciplinar.

As faltas intencionais instrumentais (táticas) obtiveram uma diminuição significativa no quinto período de jogo, quando comparado com os três primeiros períodos do jogo (GÜMÜSDAG et al., 2011).

2.6.2.2. Espaço

As faltas possuem sua maior incidência no setor de meio de campo defensivo (Campos 2004; Leitão 2004). Observou-se uma grande ocorrência de faltas no setor de transição ofensivo, possivelmente para interromper a transição rápida da equipe adversária, nos jogos da EUROCOPA e adversários do Brasil na Copa América. Na EUROCOPA também notou-se um elevado número de faltas no setor de meio campo ofensivo, e acredita-se que isso ocorra pelo modelo de marcação ofensivo imposto pelas equipes europeias.

Segundo Leitão (2004), a incidência das faltas na zona defensiva é maior para as equipes que saem derrotadas ao final do jogo.

As faltas cometidas pelas equipes demonstraram ser a forma de interrupção da sequencia ofensiva mais perigosa para o sistema defensivo, quando cometidas na zona de transição defensiva (da equipe que se defende) (LEITÃO, 2004).

No estudo de GÜMÜSDAG et al., (2011), verificou-se um grande número de faltas cometidas no setor do meio campo. Para os autores, isso pode ser explicado devido ser o local com o maior número de ações e contatos em um jogo, com isso a constante luta por um mesmo objetivo acaba por causar uma abundancia de faltas neste espaço de campo.

Um estudo realizado sobre o campeonato nacional da Turquia mostrou que 33,9% das faltas foram cometidas nas zonas de meio campo defensivo e meio campo ofensivo (GÜMÜSDAG et al., 2011).

2.6.2.3. Placar do jogo no momento da infração

Quanto ao momento do jogo, nas finais do campeonato Brasileiro (1994 a 2003), observou-se que a equipe que estava com desvantagem no placar recebeu o maior número de cartões amarelos e vermelhos. De 54 cartões, a equipe com desvantagem levou 57% enquanto a equipe com vantagem levou 43% (Fleury 2004).

Segundo Barroso et al, 2007, o placar afeta diretamente a agressividade dos atletas, e é preciso uma intervenção de diversos profissionais para atenuar este comportamento. O psicólogo, para trabalhar a manutenção da calma e do objetivo perante a adversidade. O Preparador físico, para trabalhar a parte física dos atletas e eles tenham condições de buscar o resultado desejado. E o técnico, que é o responsável por guiar os atletas, com todos os cuidados técnicos e táticos individuais e coletivos.

2.6.2.4. Resultados da Falta

No estudo de Campos (2004), sobre a EUROCOPIA 2004, observou-se que 18% das finalizações realizadas pelas equipes iniciaram após uma falta sofrida, porém houve um baixo aproveitamento destas situações.

Leitão (2004) relata que 38% das finalizações iniciaram a partir de uma falta sofrida. Também relata que 85% das finalizações foram resultantes de faltas sofridas no meio campo ofensivo.

2.6.3. Faltas da dimensão Funcional

Através da revisão de literatura sobre a dimensão Funcional apresentamos a seguir dois estudos realizados relativamente à variável posição do jogador.

2.6.3.1. Posição do jogador

Segundo Fleury, (2004) quando se analisa a conduta antidesportiva (cartões amarelo e vermelho) em relação à posição dos atletas dentro de campo, nas decisões do Brasileirão, (1994 a 2003), pode-se observar, em ordem de maior frequência que:

- Volantes* = 14 amarelos e 1 vermelho;
- Zagueiros* = 11 amarelos e nenhum vermelho;
- Meias* = 9 amarelos e 2 vermelhos;
- Atacantes* = 7 amarelos;
- Laterais* = 6 amarelos e 1 vermelho;
- Goleiros* = 3 amarelos e nenhum vermelho;

No campeonato nacional da Turquia encontrou-se que 50,8% das faltas são cometidas por jogadores do meio campo (GÜMÜSDAG et al., 2011).

3. METODOLOGIA

3.1. Amostra

A amostra deste estudo foi composta por 31 jogos de futebol da EUROCOPA 2012. Os jogos foram obtidos através do site WSCOUT (www.wscout.com), com a utilização de licença autorizada (rafavieirafutebol@gmail.com). Todas as partidas foram analisadas através da gravação da transmissão oficial da competição para a televisão através de uma planilha montada por este autor (Anexo1), onde foi possível anotar todas as variáveis que se tinha por objetivo estudar.

3.2. Categorias de Variáveis

3.2.1. Normativas: Se refere as regras do jogo, neste caso mais especificamente as regra 12, 13 e 14 do Código Regras Oficiais da FIFA (fifa.com), a qual rege toda as ocorrências relativas ao evento falta.

Infração: é o tipo de infração que a equipe comete segundo a regra 12 do código disciplinar. As infrações podem ser divididas em treze diferentes situações, que foram organizadas da seguinte maneira:

- 1 - pontapé no adversário;
- 2 - rasteira no adversário;
- 3 - saltar sobre o adversário;
- 4 - trancar o adversário;
- 5 - agredir o adversário;
- 6 - empurrar o adversário;
- 7 - pontapé antes de tocar à bola;
- 8 - agarrar o adversário;
- 9 - cuspir o adversário;
- 10 - tocar a bola com as mãos;
- 11 - jogo perigoso;
- 12 - obstruir o adversário;

- 13 - impedir o goleiro de jogar a bola;
- 14 – outras;

Penalidade: se refere a punição que a equipe infratora recebe devido um de seus jogadores ter cometido uma falta. Segundo as Regras Oficiais 13 e 14 da FIFA, elas podem se subdividir em três possibilidades, sendo assim, 1 (Tiro Livre Direto), 2 (Tiro Livre Indireto), 3 (Tiro Penal).

Punição Disciplinar: Se refere a advertência que o jogador infrator irá receber conforme o juiz interpretar sua infração de acordo com as regras oficiais. Para este estudo foi considerado três possibilidades, sendo elas, 1 (nenhuma), 2 (amarelo) e 3 (vermelho). Salientando que o cartão vermelho exclui o jogador imediatamente da partida, assim como o atleta o qual receber dois cartões amarelos no mesmo jogo.

3.2.2 Estruturais: São as variáveis relativas a estrutura do jogo, na questão espacial, como na questão do desenvolvimento do jogo e seus respectivos acontecimentos.

Período: se refere ao momento do jogo em que ocorreu a falta. Para realizar esta análise o tempo total de jogo (90 minutos) foi dividido em seis períodos de 15 minutos cada. Ficando esta variável assim sub-dividida: 1 (0 a 15min.), 2 (16 a 30min.), 3 (31 a 45min.), 4 (46 a 60min.), 5 (61 a 75min.) e 6 (76 a 90min.)

Espaço: é o local do campo onde ocorreu a infração, sendo sempre considerado este o campo de quem cometeu a falta, ou seja, a área defensiva descrita no campograma se refere ao setor defensivo da equipe que comete a infração. O campo foi dividido em 18 setores (Figura7) para que seja possível uma análise posterior dos dados. Esse campograma foi retirado do estudo de Batista (2004). Leitão (2004) dividiu o campo em três corredores, um central e dois laterais, também dividiu em seis zonas, Zona defensiva, zona de transição defensiva, zona de meio campo defensivo, zona de meio campo ofensivo, zona de transição ofensiva e zona ofensiva (ANEXO 2).



FIGURA 7: Campograma utilizado no estudo. Retirado do estudo de Leitão (2004)

Placar no momento: se refere ao placar do jogo no momento da infração, sendo considerado o placar referente a equipe que cometeu a falta. Está variável se divide em três possibilidades, vitória, derrota, e empate.

Ação do Jogo: se refere a ação de jogo que a equipe está realizando no momento do qual ela sofre a falta. Esta variável foi subdividida para a realização da análise em dois momentos. O de ataque, onde a equipe está construindo sua jogada de ataque de forma organizada e gradual. A outra variável é o contra-ataque, onde se caracteriza pela transição defesa ataque muito rápida com o intuito de surpreender o adversário antes que o mesmo se reorganize defensivamente.

Resultado da falta: se refere aos acontecimentos que ocorreram imediatamente após a cobrança da falta, sendo considerado um efeito do mesmo. Esta variável foi observada através de oito situações pré-estabelecidas para estudo, sendo elas:

- 1- Gol direto;
- 2- Gol indireto na grande área (até três toques);
- 3- Gol indireto fora da grande área (até três toques);
- 4- Posse de bola;
- 5- Lançamento para a área que não resulta em gol;
- 6- Posse de bola ao adversário;
- 7- Posse de bola com transição rápida ao adversário;
- 8- Posse de bola com transição rápida ao adversário e gol;

3.2.3. Funcional: São as variáveis referentes a posição desempenhada pelos participantes diretos do jogo, os jogadores, e suas características.

Posição/função: está é uma variável que se refere a posição/função tática do jogador que cometeu a infração, desempenhada na sua equipe. A mesma é dividida em quatro possibilidades, 1- goleiro, 2- defesa, 3- meio campo e 4- atacante.

3.3. Instrumento de coleta de dados

O instrumento de coleta de dados (anexo 1) foi elaborado pelo autor e utilizado para registrar as 09 variáveis pré-estabelecidas. O registro na planilha de dados foi realizado concomitante a visualização dos jogos gravados em DVD.

3.4. Coleta de dados

Neste estudo foi analisado o perfil de faltas da EUROCOPA 2012 através de 09 variáveis.

Os dados foram coletados a partir da observação das filmagens oficiais dos jogos da EUROCOPA 2012, e retirados do site oficial da competição. O presente estudo teve a participação de um avaliador. Inicialmente assistiu-se as filmagens para se obter uma visão preliminar e global do jogo, sendo nesta ocasião registrado o momento em que ocorria cada uma das faltas/infrações. Posteriormente, foi analisado novamente cada uma das faltas, sendo descrito pelo pesquisador todas as variáveis que se busca identificar presentes na planilha de avaliação.

Segundo o autor Campos (2004), a desvantagem observada na utilização deste tipo de recurso, vídeo gravação, está ligado ao fato de as transmissões utilizarem um alto número de repetições (replay), este fato faz com que se percam ações que estão ocorrendo no jogo enquanto é repetida uma outra jogada.

3.5. Análise de dados

Tendo como objetivo descrever o perfil do fenômeno observado, recorreremos a estatística descritiva unidimensional das variáveis, representado pelas frequências absolutas e percentuais relativos para cada uma das categorias que comportam cada variável de estudo. O software utilizado para a obtenção dos valores apresentados neste estudo exploratório foi o SPSS v.20.

3.6. Fiabilidade da observação

Com a finalidade de testar a confiabilidade das observações realizadas no presente estudo, verificou-se a percentagem de acordos intra-observador apenas para as seguintes variáveis observadas: *espaço*, *ação de jogo*, *infração* e *resultado da falta*. A opção do autor em privilegiar estas variáveis é justificada em razão dos outros eventos observados não demandarem questões interpretativas. Para isto, aplicou-se o índice *Kappa* de *Cohen*, pois este concebe uma medida de concordância ou de semelhança entre categorias homólogas das variáveis. Os graus de concordância verificados no teste apresentam as seguintes interpretações (Pestana & Gageiro, 2005): para valores maiores ou iguais a 0,75, existe uma excelente posição de concordância; para valores entre 0,40 e 0,75, existe uma concordância de suficiente a boa; para valores menores que 0,40, existe uma fraca concordância. Neste estudo, os índices encontrados após emprego deste procedimento, relativamente às quatro variáveis selecionadas, mostraram excelentes valores de concordância (acima de 0,83, para intra-observador).

4. RESULTADO E DISCUSSÕES

4.1. Variáveis Normativas:

Infração

As faltas são resultado de diversas ações realizadas pelo jogador em confronto/disputa com o adversário na busca de se recuperar a posse de bola ou mesmo de parar a jogada de ataque da equipe adversária. Neste estudo, relativamente a esta variável, observou-se (Fig 8) que as infrações com maior ocorrência foram empurrar o adversário com 23,0% e trancar o adversário com 22,5% do número total de infrações cometidas. Na investigação de Fleury (2004), foi observado que as três infrações com maior incidência foram, 31% trancar o adversário, 26% rasteira no adversário e 20% empurrar o adversário. Este resultado encontrado por Fleury (2004) vai ao encontro daquilo que se observou neste estudo. Através destes dados parece possível se admitir as faltas com maior incidência nos jogos de futebol se caracterizam por empurrar e trancar o adversário. Isso talvez ocorra devido estas infrações serem as maneiras de se interromper uma jogada intencionalmente e ao mesmo tempo não ser agressivo, com isso tem menor chance de causar uma lesão ao adversário e também menos chance de levar uma advertência mais grave.

Também é possível observar que outras três infrações tiveram percentuais consideráveis neste estudo. Foram elas, agarrar o adversário com 13,9%, rasteira no adversário com 11,2% e pontapé antes de tocar na bola com 9,3%. As demais infrações analisadas neste estudo apresentaram um percentual baixo, ficando entre 4,3% e 0,1% dos casos.

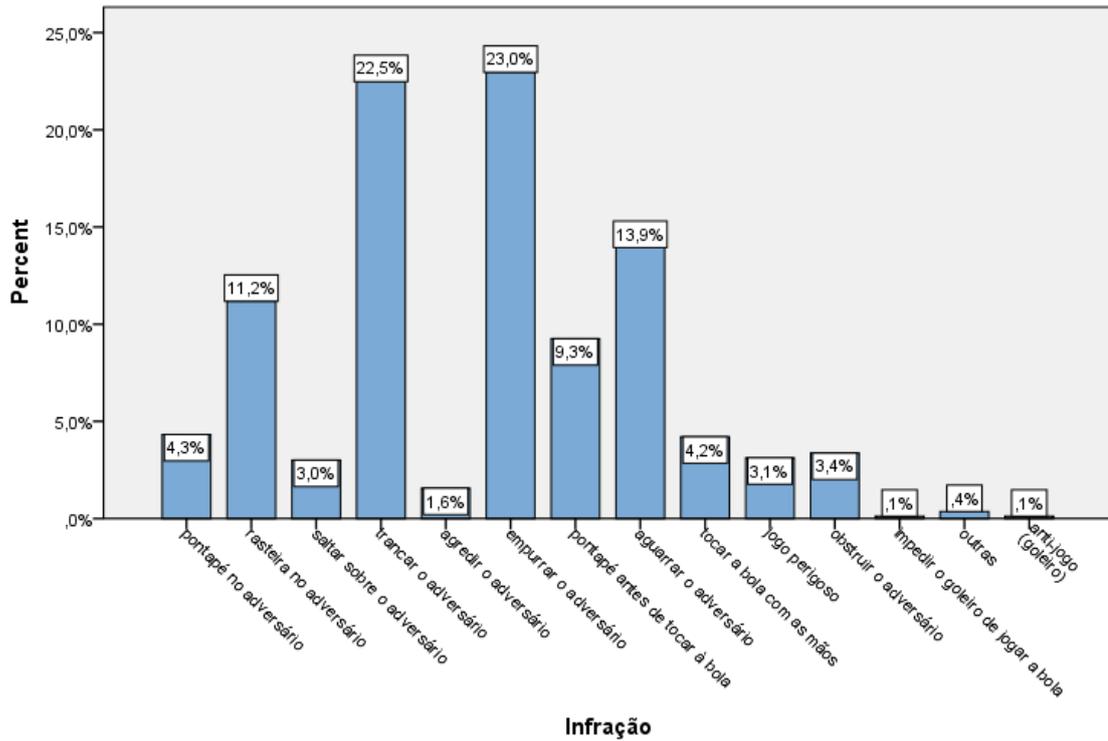


FIGURA 8: Infrações

Penalidade

Na penalidade, variável que refere qual foi à punição que a equipe recebeu por cometer a infração, verificou-se (Fig 9) que 98,8% das faltas consistiram em Tiro Livre Direto para a equipe adversária. Isso pode ser explicado devido este tipo de penalidade ser o mais comum realizado nos jogos, normalmente resultado de disputas de bola entre os oponentes.

Em 1,0% das faltas da competição analisada, foi assinalado tiro livre indireto ao adversário, valor com baixíssimo índice de ocorrência. Já o Tiro Penal, foi marcado somente em 0,2% dos casos, fruto certamente do grande receio das equipes de realizarem faltas em locais onde a infração resulta em máxima penalidade, pois neste caso existe uma elevadíssima probabilidade de resultar em gol da equipe adversária.

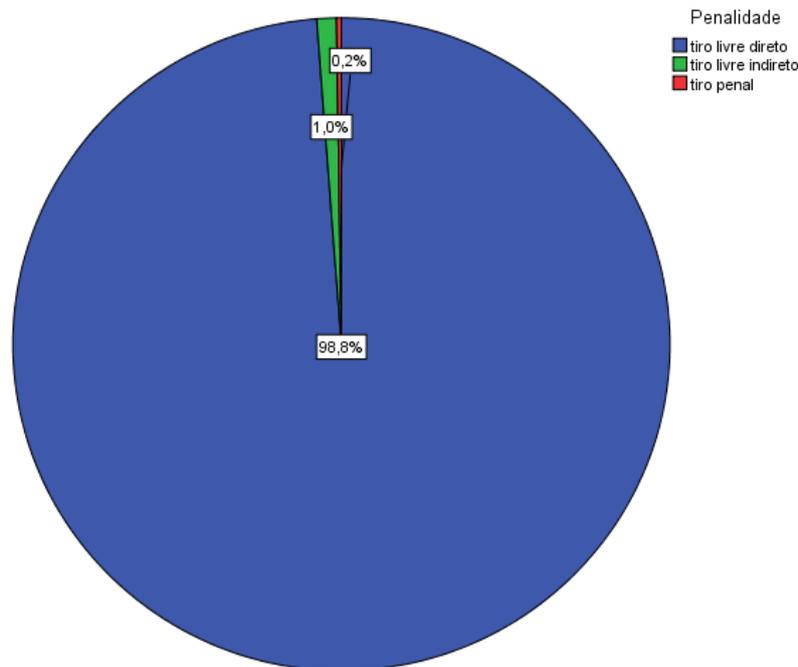


FIGURA 9: Penalidade

Punição Disciplinar

Os dados obtidos nesta variável (Fig10) demonstram que em 87,6% das faltas, de toda a competição analisada, foram consideradas pela arbitragem como normais, ou seja, sem a aplicação de cartão amarelo (advertência) ou vermelho (expulsão).

Contudo, em 12% das faltas o jogador da equipe que realizou a infração recebeu o cartão amarelo. E somente em 0,3% das infrações o jogador que a cometeu recebeu o cartão vermelho, sendo que em todos os casos que isto ocorreu foi resultante do segundo cartão amarelo para o mesmo atleta. Embora o campeonato tenha apresentado um grande número de faltas, decorrente de jogos muito intensos e com constantes disputas de bola entre as equipes, os dados demonstram um baixo nível de indisciplina das equipes, sinalizando para um saudável sentido de fair-play entre os companheiros de profissão durante os jogos desta Eurocopa.

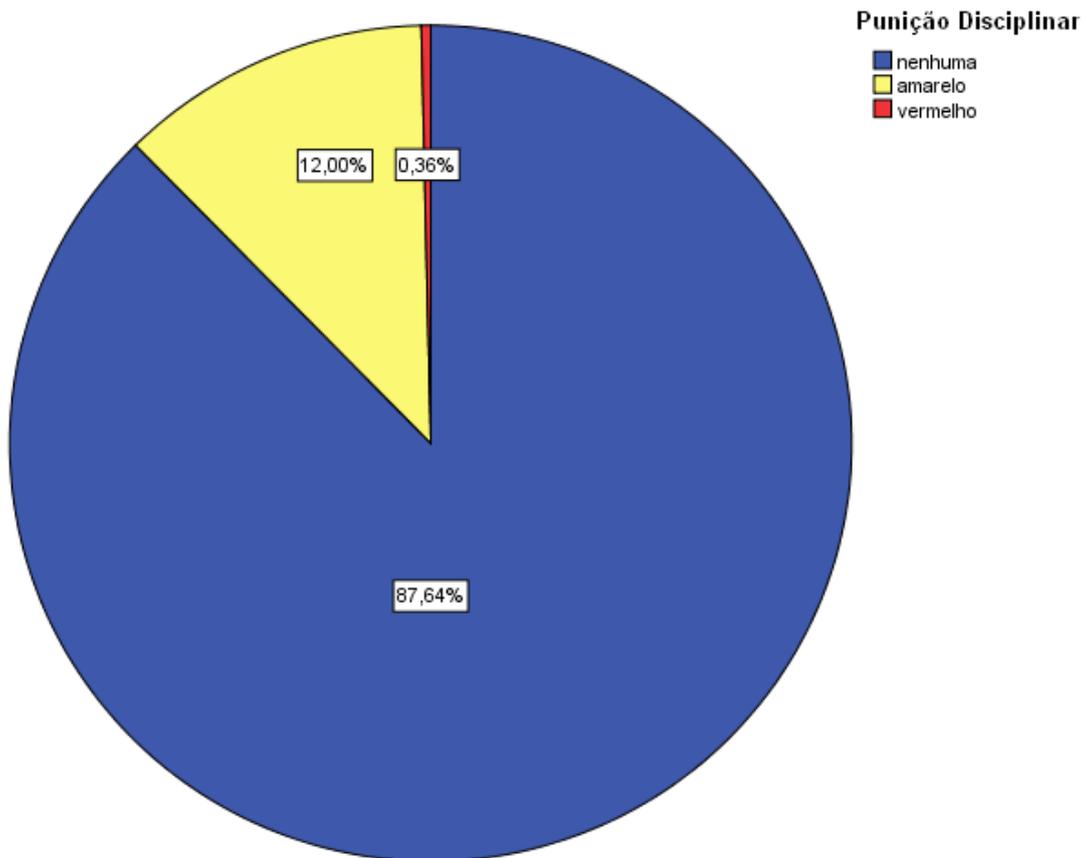


FIGURA 10: Punição Disciplinar

4.2. Variáveis Estruturais

Período

Nos poucos estudos sobre faltas, encontrados na literatura, percebemos que existe contradição relativa aos resultados sobre qual período ocorre um maior número de infrações. No estudo de Fleury (2004) encontramos um maior número de faltas no primeiro período da partida. Para a autora, isto acontece devido ao estado emocional (nervosismo) que caracteriza todo o início de jogo. Já, Leitão (2004), encontrou um maior número de faltas nos momentos finais de um jogo. O autor acredita que isso se deva ao fato de com o passar dos minutos, em cada tempo de jogo, os jogadores vão aumentando seu grau de nervosismo, associado à tensão pela busca do objetivo do jogo. No estudo ora apresentado, constatamos que o primeiro período foi justamente o com menor número de infrações (14,9%), contrapondo o que foi encontrado no estudo de Fleury (2004).

Na análise da EUROCOPA de 2012, é possível observar que houve um maior número de infrações no período final da partida. A Figura 11 demonstra que 20.6% das faltas aconteceram no período 6 (76 a 90). Também é possível identificar que o primeiro período do jogo (0 a 15 min) foi o momento no qual ocorreu o menor número de faltas, 14,9%. Entre o período 2 (16 a 30 min) e o período 5 (61 a 75 min) houve uma pequena variação crescente do número de faltas, com a ocorrência ficando entre 15.4% e 16,7%.

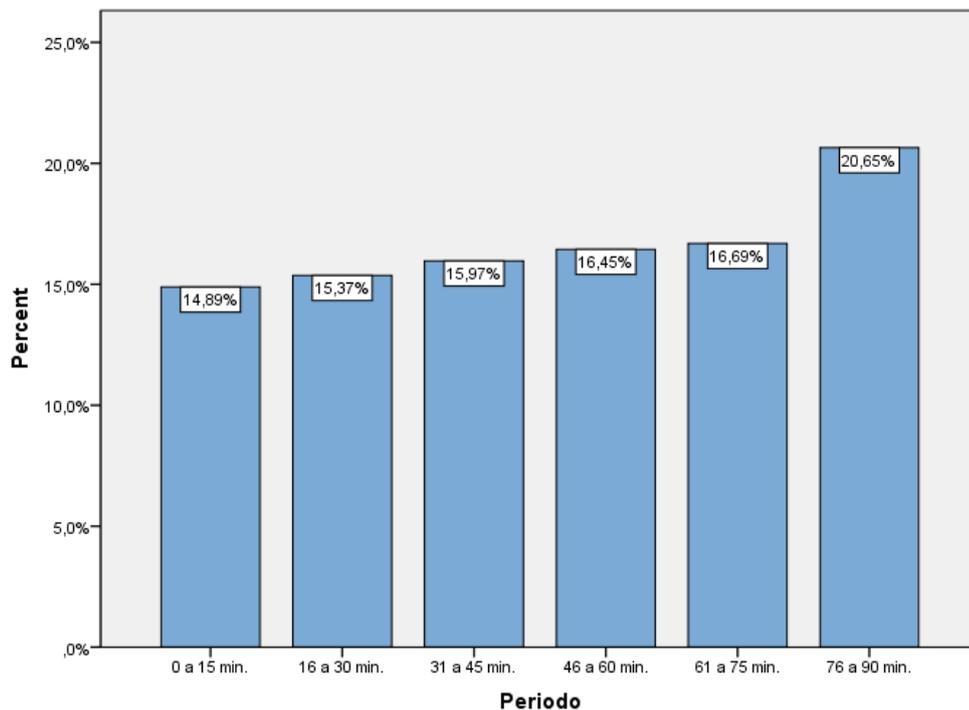


FIGURA 11: Período

Em seu estudo, Leitão (2004) observou que nos períodos 3 (31 a 45 min) e 6 (76 a 90 min) do jogo há um aumento do número de faltas com relação aos outros momentos. Constatação que vai parcialmente ao encontro do resultado encontrado no estudo ora apresentado, pois neste caso, foi observado que somente no último período do jogo há um aumento no número de infrações. Este índice, verificado no último período do jogo, talvez possa ser justificado pelo cansaço físico/mental das equipes e pela tensão do final do confronto, motivado pela necessidade de se tentar manter ou buscar o resultado desejado. Enquanto isso, no terceiro período não foi possível observar uma variação considerável e também não há uma maior frequência de faltas do que nos períodos que se sucederam no restante da partida.

Espaço

Neste estudo, podemos observar que, conforme a Figura 12, 45,8% das faltas cometidas ocorreram no setor defensivo e 54,2% no setor ofensivo. O local com a maior incidência de faltas cometidas foi o espaço 8, que fica localizado no setor de meio campo defensivo central. Estes valores encontrados no meio campo defensivo correspondem aos identificados em outros estudos encontrados na literatura (GÜMÜSDAG et al 2001; Leitão 2004; Campos 2004). Essa ocorrência pode ser motivada devido o setor do meio campo defensivo ser a zona do campo onde a circulação da bola é bastante acentuada, ocorrendo, também por consequência, um maior contato entre os jogadores e, sendo assim, a probabilidade de ocorrência de faltas aumenta consideravelmente. Os espaços 9, 11, e 14 tiveram percentuais semelhantes ficando entre 9,1% e 9,8%. Nos demais espaços o percentual de ocorrência mostrou índices abaixo de 7%. Isto talvez possa ser justificado por serem zonas onde não existe uma acentuada disputa pela posse de bola, caracterizando-se por serem espaços de jogo onde se busca mais o passe ou o cruzando para a grande área.

O estudo mostrou, também, um grande número de faltas no setor de meio campo ofensivo e no setor da intermediária ofensiva. Campos (2004) encontrou este mesmo resultado, e acredita que isto possa ser motivado pelo esquema de marcação avançada que as equipes europeias costumam utilizar em seus modelos de jogo.

O espaço 2, que corresponde a grande área defensiva e uma falta nele resultaria em um tiro livre direto, foi o com menor porcentagem, ficando com apenas 0,2% das faltas. Acredita-se que este baixo percentual ocorreu devido o temor dos jogadores de cometerem pênalti, pois existe uma elevadíssima probabilidade que através desta situação ocorra o gol.

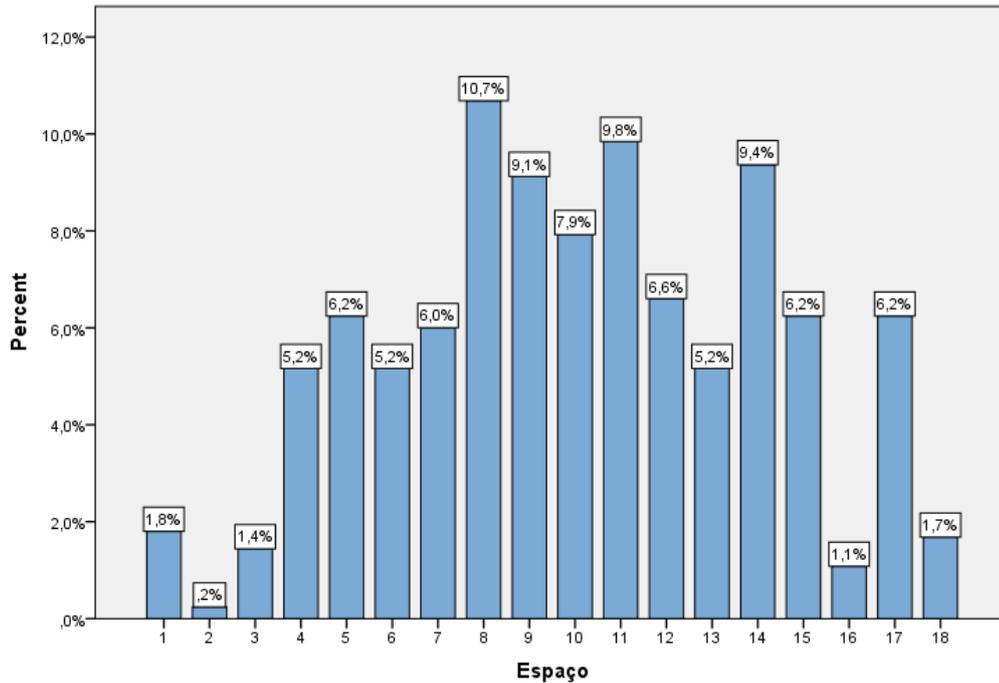


FIGURA 12: Espaço

Placar no momento

O placar no momento da infração teve como resultado que 51,9% das faltas foram realizadas enquanto o jogo apresentava igualdade no placar (Fig13). Isso pode ser considerado algo esperado, devido os jogos já iniciarem com este resultado. Relativamente a este aspecto, foi observado também que do tempo total (90min ou mais), 55,9% do tempo os jogos ficaram com o placar empatado.

Os resultados mostraram que a equipe que estava ganhando o jogo cometeu 23,6% das faltas, ficando muito próximo do percentual de 24,3% referente às infrações enquanto a equipe estava perdendo. Este valor, de certa forma, surpreende, pois se esperava que as equipes que estivessem momentaneamente sendo derrotadas, realizassem um percentual maior de infrações, devido à necessidade de buscar um resultado favorável. Aliado a este fato, também ser gerado um sentimento de frustração por não conseguir o resultado esperado, provocando atos de indisciplina ou entradas mais viris contra o adversário. Como não encontramos na literatura outros estudos da mesma natureza, ficamos sem parâmetros para realizar comparações relativamente a esta variável estudada.

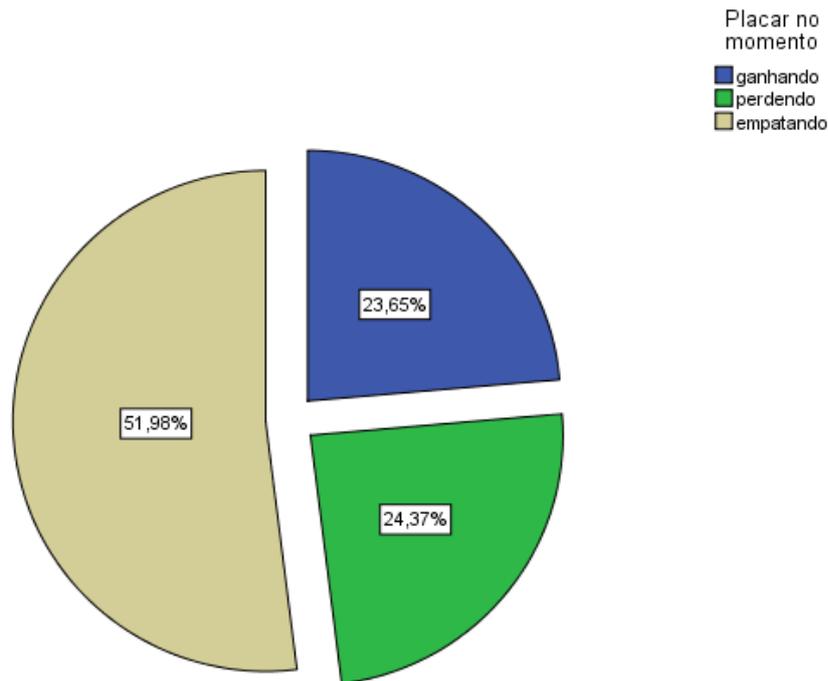


FIGURA 13: Placar no momento

Ação do Jogo

Nesta variável do estudo, observou-se (Fig14) que as equipes que sofreram as faltas, em 74,79% dos casos estavam em um momento de ataque. Já em 25,21% dos casos, as faltas ocorreram no momento que a equipe beneficiada realizava uma ação ofensiva de contra ataque, ou seja, uma transição rápida na busca de surpreender o adversário no momento de recomposição defensiva.

Acreditamos que este resultado mostra grau de coerência com a perspectiva organizacional do jogo. Pois, durante um jogo de futebol, o esperado é que as equipes construam suas jogadas ofensivas de forma organizada, através da troca de passes e movimentações, buscando criar espaços de vulnerabilidade e de desequilíbrio nas ações defensivas adversárias, objetivando, na razão inversa, ações ofensivas adversárias para realizarem o ataque. E como isso é o que ocorre na maior parte das jogadas ofensivas, o número de faltas é muito superior, neste caso, se comparado com as infrações sofridas realizando uma ação de contra-ataque.

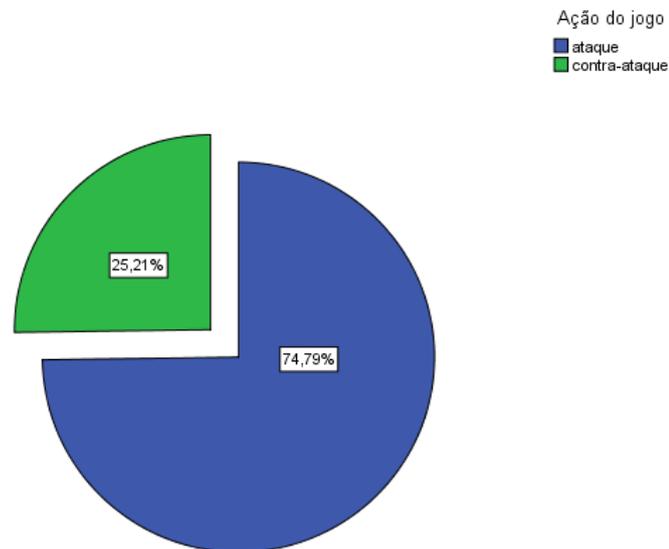


FIGURA 14: Ação do jogo

Resultado da falta

Na análise realizada com o intuito de identificar qual foi o resultado da falta no jogo, observou-se (Fig15) que em 79,8% das infrações, ou seja, a grande maioria, a falta teve como resultado a posse de bola para a equipe que sofreu a infração. Este resultado era esperado devido as equipes estarem continuamente buscando a posse bola e também, em razão das faltas sofridas no campo defensivo, onde, invariavelmente, as equipes costumam utilizar passes curtos para iniciar sua organização ofensiva. Também é possível se considerar que no momento em que a equipe comete a falta, ela se reorganiza defensivamente, com isso a equipe que sofreu a infração precisa utilizar a posse de bola para tentar novamente desorganizar o adversário com o objetivo de buscar o gol.

As demais situações da variável falta apresentaram valores muito baixos, entre 10,8% e 0,4%. Somente em 0,4% das faltas o resultado foi gol direto, e em 0,8% dos casos foi gol indireto. Isso vai ao encontro do resultado encontrado nos estudos de Campos et. al (2004) e Leitão (2004), onde foi observado baixíssima efetividade das faltas para resultarem em gol. Ainda, para Leitão (2004), em razão

destes dados, pode se considerar que existe uma falta de treinamento para melhor aproveitamento destes momentos de ataque, já que em 38% das finalizações de seu estudo foram consequência de uma cobrança de falta.

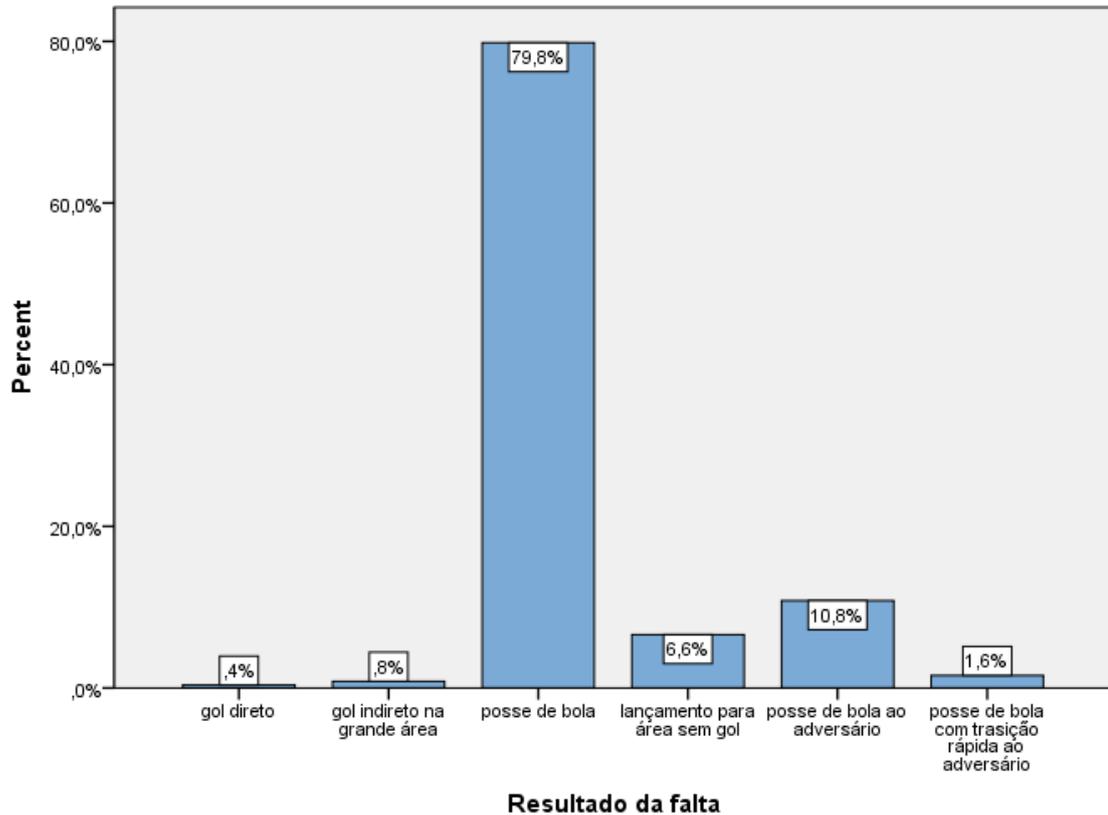


FIGURA 15: Resultado da Falta

4.3. Variáveis Funcionais

Posição do jogador

A análise desta variável teve como objetivo buscar entender quais as posições, goleiro, zagueiro, meio campo e atacante, cometem o maior número de infrações.

Como se observa na FIGURA 16, os jogadores de meio campo foram os responsáveis por realizarem 44,5% de todas as infrações do campeonato europeu de 2012, caracterizando-se como a posição que mais realizou faltas. Isso pode ser explicado pelo fato das zonas de meio campo terem apresentado o maior percentual de faltas realizadas. Esses dados encontrados vão ao encontro dos resultados da pesquisa de GÜMÜSDAG et al (2001) no campeonato Nacional da Turquia, onde os

pesquisadores observaram que 50,8% das faltas foram cometidas por jogadores do meio campo.

Os atacantes cometeram um total de 32,8% das faltas. Um percentual que pode ser considerado alto devido a função principal dessa posição seja atacar. Porém, este resultado talvez possa ser explicado pelo fato de no futebol moderno muitos treinadores estão adotando em seu modelo de jogo esquemas onde os atacantes possuam uma maior responsabilidade defensiva, sendo normalmente eles os jogadores encarregados de realizarem a primeira marcação no campo ofensivo para dificultar a saída de bola da equipe adversária. Entretanto, como o fundamento defensivo destes jogadores (atacantes) normalmente apresenta maior fragilidade que as demais posições (meio-campistas e defensores) as probabilidades de cometerem infrações é aumentada. Talvez, também possa ser justificado este alto número de faltas dos atacantes em razão do espaço de jogo onde eles costumam atuar e realizar a marcação não expor sua equipe a maiores riscos (distância de sua meta) decorrentes da cobrança da infração.

Os jogadores de defesa realizaram 22,4% das infrações do campeonato enquanto os goleiros cometeram 0,1% das faltas. Estas são as duas posições com menor percentual de infrações cometidas. Estes dados talvez possam ser explicados devido às faltas feitas por estes jogadores serem potencialmente realizadas na zona defensiva, e conseqüentemente, as infrações cometidas neste setor podem representar uma grande chance de finalização a gol à equipe adversária.

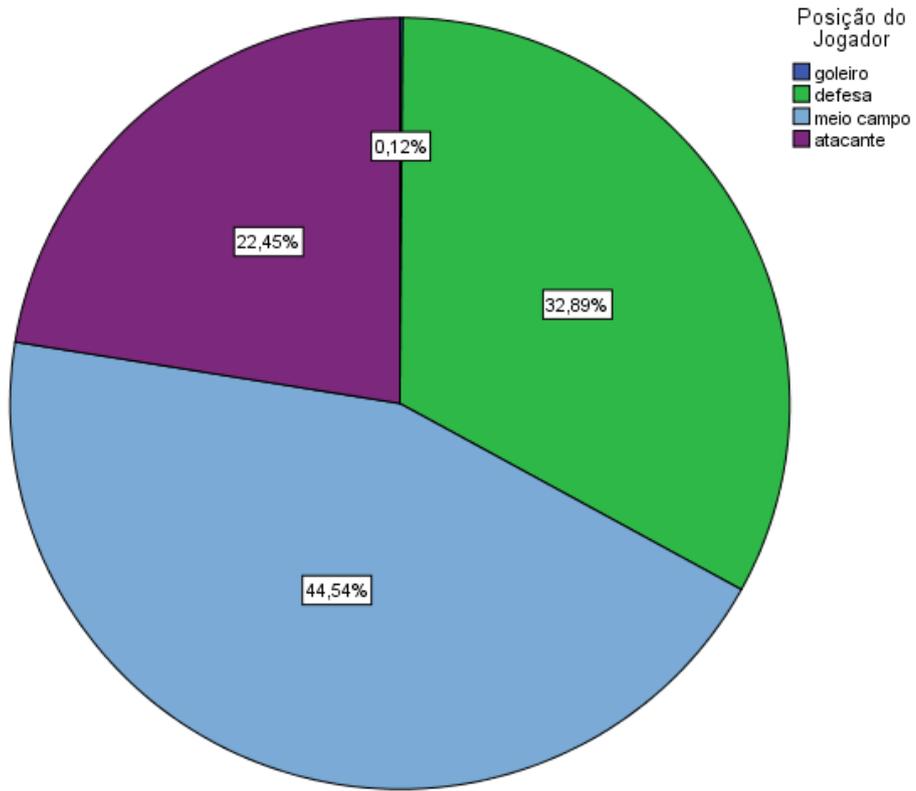


FIGURA 16: Posição do jogador

5. CONCLUSÕES

Atendendo aos objetivos estabelecidos para este estudo, podemos concluir que:

- Período: O momento do jogo no qual ocorreu maior número de faltas neste estudo, foi no último período de jogo, de 76 a 90min.;
- Espaço: o setor de campo em que foi observado um maior número de infrações foi o meio campo defensivo central;
- Ação do jogo: o maior número de faltas ocorreu quando as equipes estavam em um momento de ataque;
- Placar no momento: o instante que ocorreu mais infrações foi percentualmente maior enquanto o jogo empatado;
- Infração: o descumprimento da regra 12 ocorreu com a equipe utilizando o “empurrar” e o “trancar o adversário” na maioria das faltas;
- Punição Disciplinar: observou-se um baixo índice de indisciplina nas equipes da EUROCOPA 2012;
- Penalidade: as infrações tiveram como penalidade na maioria dos casos o Tiro Livre Direto;
- Resultado da falta: o efeito que a falta resultou no jogo após a sua cobrança foi em sua grande maioria a posse de bola a equipe que sofreu a infração;
- Posição do jogador: os atletas que cumprem a função tática de meio-campistas foram os que cometeram o maior número de infrações;

Entendemos que este estudo exploratório foi de grande valia para compreender um pouco mais sobre este esporte que tanto nos fascina. Da mesma forma, acreditamos que esta investigação possa de alguma forma contribuir para treinadores, professores, alunos e interessados nesta modalidade esportiva, e que estejam imbuídos em avançar no conhecimento esportivo.

6. REFERÊNCIAS

AMIEIRO, N. (2005). **Defesa a zona no futebol. Um pretexto para reflectir sobre o “jogar”...Bem, Ganhando!** Edição do autor.

BARROS, R. M. L. et al (2002). **Sistema para anotação de ações de jogadores de futebol.** Rev. Bras. de Ciên. e Movim., Brasília, DF, v. 10, n. 2, p. 7-14.

BARROS, N. T. L.; GUERRA, I. (2004). **Ciência do futebol.** São Paulo: Editora Manole, 2004.

BARROSO M. et. al. (2007) **Fatores que geram violência no futebol: uma análise psicológica na região sul do Brasil.** Rev. Bras.Cineantropom. Desempenho Hum.9(2):154-158.

BATTISTA R. (2004) **Scout- Reflexões a respeito de uma aplicação prática.** 2001. 43f. (Monografia Conclusão de Curso) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas.

BETTI M. (1997). **Violência em campo: dinheiro, mídia e transgressão às regras no futebol espetáculo.** Ijuí: Unijuí.

Blog do Gaciba. <http://sportv.globo.com/platb/blog-do-gaciba/2012/03/06/libertadores-mito-ou-verdade/> . Acesso dia 20 de novembro de 2012.

BOGO, L. H. et al. **Sistema Especialista Probabilístico Para Definição De Esquemas Tácticos.** UFSC, Florianópolis, 2005.Disponível em: <<http://www.dcc.ufsc.br/infocomp/artigos/v4.4/art10.pdf>>. Acesso em:[21 de outubro de 2012].

BOSCHILLA B. (2008). **Futebol e violência em campo: análise das interdependências entre árbitros, regras e instituições esportivas**. 2008. 192p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Federal do Paraná.

CAMPOS N. M. O. (2004). **Futebol: análise quantitativa e qualitativa das ações de recuperação da posse de bola e uma explanação sobre jogadas de finalizações**. 2004. 53f. Monografia (Bacharel em Treinamento Desportivo).- faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

Clicrbs. <http://www.clicrbs.com.br/anoticia/jsp/default2.jsp?uf=1&local=1&source=a2867506.xml&template=4187.dwt§ion=11> . Acesso dia 20 de novembro de 2012.

CUNHA, S., BINOTTO, M. & BARROS, R. (2001). **Análise da variabilidade na medição de posicionamento tático no futebol**. *Revista Paulista de Educação Física*, 15 (2), 111 – 116.

CUNHA N. (2007). **A importância dos lances de bola parada (livres, cantos e pênaltis) no futebol de 11. Análise de situações finalizadas com golo na 1ªliga Portuguesa 2005/06 e no campeonato do Mundo'2006**. Porto: Dissertação de Licenciatura apresentada a Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

FERNANDES, J.L. (1994). **Futebol: ciência, arte ou... Sorte! Treinamento para profissionais – Alto rendimento: preparação física, técnica, tática e avaliação**. São Paulo. EPU. 1994.119p.

FIFA. **Federação Internacional de Futebol**. www.fifa.com.

FIFA (2013). **Laws of the game**. Disponível em Fifa.com. acessado dia 09 de setembro de 2013.

FLEURY S. F. (2004). **Estudo das faltas e condutas antidesportivas de atletas de futebol profissional em decisões de campeonato brasileiro**. 2004. 97f.

Dissertação (Mestrado em Psicologia do Esporte) – Universidade Autônoma de Madrid. São Paulo.

FORNAZIEIRO A. M. (2009). **Efeito de um jogo de futebol sobre marcadores fisiológicos, bioquímicos e de performance**. 124f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Federal do Paraná.

FRISSELLI, A. & MANTOVANI, M. (1999). **Futebol. Teoria e prática**. 1^o edição. São Paulo. Phorte.

GARGANTA, J. M. (1997). **Modelação tática do jogo de Futebol: estudo da organização da fase ofensiva em equipes de alto rendimento**. 150 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, Porto.

GIULIANOTTI, R. (2002). **Sociologia do futebol: dimensões históricas e socioculturais do esporte das multidões**. São Paulo: Nova Alexandria.

Gümüşdağ H. et al (2011). **Aggression and fouls in professional football**. Biomedical Human Kinetics, 3, 67 – 71.

LAMAS F. & BORGES C. (2005). **Reflexão sobre o número de faltas no futebol brasileiro e sua interferência na dinâmica do jogo**. R. Min. Educ. Fís., Viçosa, v. 13, n. 2, p. 83-95.

LEITÃO, R.A.A. (2001). **Futebol Tático – Análises qualitativas como ferramentas de avaliação**. 50f. Monografia (Bacharelado em Treinamento Desportivo): Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

LEITÃO, R.A.A. (2004). **Futebol - Análises qualitativas e quantitativas para verificação e modulação de padrões e sistemas complexos de jogo**. 99 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas.

MORAES, J. C. (2009). **Determinantes da dinâmica funcional do jogo de Voleibol. Estudo aplicado em seleções adultas masculinas.** Porto: J. C. Moraes. Dissertação de Doutoramento apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

PESTANA, M., & GAGEIRO, J. (2005). **Análise de dados para ciências sociais. A complementariedade do SPSS.** 4ª Edição. Lisboa: Edições Sílabo.

PRADO, D.A. & BENETTI, W. (2005). **As características físicas, táticas e técnicas do jogador profissional de futebol em suas respectivas posições dentro do campo.** 44f. Monografia graduação em Educação Física, Centro Universitário Clarentiano.

RAMOS, L.A. (2003). **Análise do scout individual da equipe profissional de futebol do Londrina Esporte Clube no campeonato paranaense de 2003.** 30 f. Monografia (Conclusão de Curso) - Faculdade de Ciência do Esporte, Universidade Estadual de Londrina. Londrina.

RAMOS L.A. & OLIVEIRA J.M.H. (2008). **Futebol: Classificação e análise dos gols da EuroCopa 2004.** Rev Bras Futebol 2008 Jan-Jul; 01(1): 42-48

SILVA, P. (2006). **A análise do jogo em Futebol. Um estudo realizado em clubes da Liga Betandwin.com.** Dissertação de Mestrado. Lisboa: FMH-UTL.

TOSTÃO. **Triste espetáculo.** Folha de São Paulo, São Paulo, 13 de abril de 2003. Folha de esportes, p.7.

UEFA – **Union des Associations Européennes de Football.** EUROCOPA. Disponível em: <http://pt.uefa.com/uefaeuro/index.html> acesso dia 12 de novembro de 2012.

UNZELTE, C. (2002). **O livro de ouro.** São Paulo: Ediouro.

VENDITE, L.L., MORAES, A.C. & VENDITE, C. (2005). **Scout no futebol: Uma ferramenta para a imprensa esportiva.** In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Uerj.

7. ANEXOS

ANEXO 2: Campograma sugerido por Leitão (2004).

