



UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE MOTRICIDADE
HUMANA



Relatório de Estágio no escalão de sub-16 do Grupo Sportivo de Loures

A Influência das variáveis situacionais no jogo

Relatório de Estágio elaborado com vista à obtenção do Grau de Mestre em
Treino Desportivo

Orientador: Prof. doutor Pedro Miguel de Sousa Fatela

Júri:

Doutor Ângelo Miguel Pedregal de Brito, professor auxiliar da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa.

Doutor Pedro Miguel de Sousa Fatela, professor auxiliar convidado da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa.

Doutor Fernando Jorge Lourenço dos Santos, professor auxiliar convidado da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa.

Jorge Alexandre Francisco Pereira

2023

Relatório de Estágio em Futebol apresentado à Faculdade de Motricidade Humana, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Treino Desportivo, sob a orientação técnica e científica do Professor Doutor Pedro Fatela

AGRADECIMENTOS

Desde que entrei para o mundo do futebol como treinador, ao longo desta jornada tenho reparado que para chegar ao topo é necessário muito trabalho, perseverança, foco, coragem, distinção, persistência e uma oportunidade. Chegar à elite do futebol é um sonho para muitas pessoas, havendo competição severa, onde facilmente caímos na tentação de mudar para uma personalidade mais egoísta, egocêntrica e invejosa. Por esse motivo, realço esta frase:

“Coragem para seres tu mesmo nesta selva”

Pois, na minha sincera opinião, somente quem é genuíno e verdadeiro consegue alcançar o topo e mantê-lo.

Em primeiro lugar, agradecer aos meus pais por me proporcionarem e garantirem uma vida em que consigo lutar e focar nos meus sonhos, sem o Pa(is)trocínio não seria igual. Agradecer ao meu pai por me mostrar durante a vida a ser correto, fiel, verdadeiro e que com pouco se pode fazer muito. Agradecer à minha mãe, que é a melhor mãe do mundo, que me ajuda e apoia em todas as tarefas, fazendo com que o filho não desista dos seus objetivos.

Agradecer a toda a minha família que me apoiou, em especial aos meus irmãos, que por muitas complicações e convergências que tenhamos, sei que posso confiar a 100% neles e que fazem de tudo para me ver melhor. Ainda, agradecer à minha prima Carolina que me ajudou e apoiou na redação deste documento.

Desde o início deste processo foi importantíssimo a partilha e o apoio do Jorge Picão, do José Amaral e do Luís Afonso, um enorme obrigado, não esquecendo o Paulo Leitão pelo voto de confiança na época passada ao colocar-me no lugar de treinador principal dos sub-16 do Grupo Sportivo de Loures.

A todos os jogadores, desde os petizes até aos sub-19, agradecer por todos os momentos vividos. Um especial agradecimento a todo o plantel dos sub-16 pelo respeito e amizade criada durante esta época.

Aos meus amigos de sempre, desde tenra idade me acompanham para todo o lado, Afonso, André, Arnauth, João, Kalidás, Leandro, Marco, Telmo e Tiago, obrigado por tudo. Não esquecer os amigos que fui ganhando pelo caminho e sempre me apoiaram, obrigado Diogo, Luís, Sr. Paulo e Samuel.

Ao Doutor Professor Pedro Fatela, agradecer pela paciência, orientação, avisos e ajuda para terminar este ciclo.

Por último, agradecer ao Comandante e amigo Henrique Fernandes por me ter motivado e inculcido uma forma de trabalho para a redação deste relatório.

RESUMO

A elaboração do presente relatório tem como suporte a realização de um estágio académico, que permitiu uma aprendizagem enriquecedora na área do Treino Desportivo. O estágio foi realizado ao serviço do Grupo Sportivo de Loures, no escalão de sub-16.

Inicialmente, apresenta os objetivos estabelecidos, a estrutura do relatório, a caracterização do contexto de estágio e uma revisão de literatura que suporta bibliograficamente os temas seguintes.

Na área 1, foi apresentado todo o trabalho realizado no planeamento e metodologia do treino, o modelo de jogo implementado dividido em organizações e momentos de jogo e a preparação para a competição.

Na área seguinte, área 2, foi realizado um estudo científico que teve como objetivo entender se as variáveis situacionais do jogo têm influência no resultado final. Por esse motivo, realizou-se a diferença entre variáveis como a primeira equipa a marcar, o momento do primeiro golo e o local da partida.

Por fim, na área da relação com a comunidade, é descrito um evento desportivo realizado com o desejo de proporcionar uma nova experiência aos atletas, mas com o objetivo de identificar novos talentos.

Palavras-chave: Futebol, Grupo Sportivo de Loures, Variáveis Situacionais, Modelo de jogo, Momentos do jogo, Talento, Golo, Processo de Treino, Fases de Desenvolvimento, Local

ABSTRACT

The preparation of this report is supported by the completion of an academic internship, which allowed enriching learning in the Sports Training field. The stage was held at the service of Grupo Desportivo de Loures, in the under-16 bracket.

Initially, it presents the established objectives, the structure of the report, the characterization of the internship context and a literature review that bibliographically supports the following themes.

In area 1, all the work carried out in planning and training methodology was presented, the game model implemented divided into organizations and game moments and preparation for the competition.

In the next area, area 2, a scientific study was carried out with the objective of understanding whether the situational variables of the game have an influence on the match final result. For this reason, the difference was made between variables such as the first team to score, the moment of the first goal and the location of the match.

Finally, in the area of community relations, a sporting event is described that was held with the desire to provide a new experience for athletes, but with the aim of identifying new talents.

Keywords: Football, Grupo Sportivo de Loures, Situational Variables, Game model, Game moments, Talent, Goal, Training Process, Development Phases, Location

CONTEÚDO

1. Introdução.....	12
1.1 Objetivos do relatório e do processo de estágio	12
1.2 Estrutura do Relatório de Estágio	13
1.3 Caracterização do Contexto de Estágio.....	13
1.3.1 Caracterização do Departamento de Futebol.....	16
.....	17
1.3.2 Caracterização Geral das Condições de Trabalho.....	17
1.3.3 Caracterização do Contexto Competitivo.....	18
1.3.4 Caracterização da Equipa Técnica	20
2. Revisão de Literatura.....	22
2.1 Futebol como modalidade coletiva.....	22
2.2 Análise sistemática e simplificação da estrutura complexa do jogo	24
2.3 Modelo de jogo	28
2.4 Conceção do jogo e processo de treino.....	32
2.5 Construção do exercício de futebol.....	36
2.6 Fases de desenvolvimento na formação de futebol	38
3. Área 1 - Organização e Gestão do Processo de Treino e Competição	40
3.1 Caracterização do Plantel.....	40
3.2 Objetivos da Equipa.....	42
3.3 Planeamento e Periodização da Época Desportiva	43
3.3.1 Macrociclo	43
3.3.2 Mesociclo	44
3.3.3 Microciclo Padrão	45
3.4 Modelo de Jogo Implementado.....	50
3.4.1 Organização Estrutural	51
3.4.2 Organização Funcional.....	53
4. Área 2 - Estudo de Investigação	64
4.1 Introdução	64

4.2	Métodos.....	66
4.2.1	Amostra.....	66
4.2.2	Desenho experimental.....	67
4.2.3	Instrumentos.....	67
4.2.4	Tratamento estatístico.....	68
4.3	Resultados.....	68
4.4	Discussão.....	73
4.5	Conclusão.....	75
5.	Área 3 – Relação com a Comunidade.....	76
5.1	Talento Desportivo.....	76
5.2	Análise e deteção de talento.....	77
5.3	Qual a importância dos processos de detetar talento.....	77
5.4	Objetivo do evento.....	78
5.5	Organização do Evento.....	79
5.6	Instalações.....	79
5.7	Regulamento.....	80
5.8	Formato.....	80
5.9	Ficha do atleta.....	81
5.10	Divulgação do Evento.....	82
5.11	Balanço do Evento.....	83
5.12	Conclusão do evento.....	85
5.13	Reflexão Final do Evento.....	88
6.	Conclusões e Perspetivas futuras.....	89
7.	Referências.....	92
8.	Anexos.....	96

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1	19
Tabela 2	37
Tabela 3	42
Tabela 4	69
Tabela 5	70
Tabela 6	72
Tabela 7	73
Tabela 8	86
Tabela 9	86
Tabela 10	87
Tabela 11	87
Tabela 12	88

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	14
Figura 2	16
Figura 3	17
Figura 4	23
Figura 5	31
Figura 6	44
Figura 7	45
Figura 8	46
Figura 9	46
Figura 10	47
Figura 11	48
Figura 12	49
Figura 13	52
Figura 14	52
Figura 15	53
Figura 16	56
Figura 17	57
Figura 18	58
Figura 19	59
Figura 20	61
Figura 21	62
Figura 22	63
Figura 23	63
Figura 24	65
Figura 25	67
Figura 26.	71
Figura 27	81
Figura 28	82
Figura 29	83

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

GSL – Grupo Sportivo de Loures

AF Lisboa – Associação de Futebol de Lisboa

FPF – Federação Portuguesa de Futebol

UEFA – *Union European Football Associations* (União das Associações Europeias de Futebol)

EAS Torres Vedras – Escola Academia Sporting de Torres Vedras

CFSI – Clube de Futebol Santa Iria

GDAC – Grupo Desportivo de Águias de Camarate

CFEA – Clube Futebol Estrela Amadora

GR – Guarda Redes

DL – Defesa Lateral

DC – Defesa Central

MD – Médio Defensivo

MC – Médio Centro

MI – Médio Interior

MO – Médio Ofensivo

Ext – Extremo ou Ala

PL – Avançado Centro ou Ponta de Lança

TGfU – *Teaching Games for Understanding*

1. Introdução

1.1 Objetivos do relatório e do processo de estágio

Com o objetivo de obter o grau de Mestre em Treino Desportivo, pela Faculdade Motricidade Humana, é apresentado o presente relatório de estágio que descreve objetivamente as atividades desenvolvidas ao longo do estágio realizado no “Grupo Sportivo de Loures”.

O relatório de estágio é o culminar da formação académica na área de Treino Desportivo e aplicação de conhecimentos que foram adquiridos durante todo o ciclo de estudos. O processo de estágio descrito no relatório tem uma vertente de formação académica profissionalizante, que se baseou sobretudo num conjunto de experiências vividas e adquiridas, pretendendo-se fazer uma análise crítica e reflexiva.

Sendo assim, ficaram definidos como objetivos individuais para este processo:

- Desenvolver competências teóricas do controlo e monitorização do treino que possam ter aplicação no futuro;
- Adquirir conhecimentos importantes para a realização da atividade laboral de uma forma mais consciente e com um grau de conhecimento elevado;
- Desenvolver atletas capazes de transitarem para próxima etapa exigida pelo clube e participarem em campeonatos nacionais;
- Desenvolver capacidades de comunicação e relações interpessoais através do envolvimento;
- Melhorar na área da liderança com a responsabilidade dada pelo clube;
- Desenvolver competências na área de prescrição e planeamento do treino, bem como, organização e atribuição de responsabilidade em determinados momentos do treino;
- Desenvolver capacidades de identificar várias estratégias e modelos de jogo aplicados pelos adversários;
- Aprender e partilhar ideias através da interação com treinadores da mesma ou outra estrutura;
- Desenvolver capacidades de adaptação devido aos constrangimentos encontrados no treino, como por exemplo, a recriação e criação de exercícios e unidades de treino devido ao restringimento de material;

- Trabalhar com uma faixa etária importante no desenvolvimento do atleta;
- Obter os resultados desejados na competição inserida;

1.2 Estrutura do Relatório de Estágio

A elaboração do presente relatório rege-se pelos requisitos da instituição para a realização de documentos desta natureza. Assim, de modo a contextualizar o processo de estágio, procedeu-se à caracterização geral do clube, das condições dadas durante o estágio, dos quadros competitivos e das funções desempenhadas. Após essa caracterização, é realizada uma revisão de literatura de suporte à prática profissional, onde são abordados vários temas considerados importantes para enquadrar os capítulos seguintes do relatório, que estão divididos em três partes, das quais:

Área 1: Organização e Gestão do Processo de Treino e Competição – neste capítulo são tratados os métodos de planeamento, operacionalização do treino e competição, ou seja, a execução prática profissional do processo.

Área 2: Estudo de Investigação - neste capítulo é apresentado um estudo realizado com amostra do plantel que foi acompanhado durante o estágio, onde se relacionam algumas variáveis contextuais (e.g., jogo em casa ou fora; classificação do adversário) e algumas variáveis situacionais (e.g., equipa que marca primeiro golo da partida; advertências com direito a cartão; resultado final).

Área 3: Relação com a Comunidade – por último é apresentado um evento organizado para a comunidade, seja académica, profissional ou até mesmo cidadãos comuns, com o objetivo de melhorar, criar, ensinar ou demonstrar algo aos mesmos. Neste caso, foi realizado um torneio de futebol de 7 onde foi dada oportunidade aos atletas de terem o seu primeiro contacto com tal e onde se envolveu uma grande comunidade, designadamente, os atletas, árbitros, treinadores e encarregados de educação.

Por fim, será realizado uma conclusão onde estará a reflexão do processo do estágio realizado na modalidade de futebol.

1.3 Caracterização do Contexto de Estágio

Foi no Clube “Grupo Sportivo de Loures”, doravante GSL, que se realizou o estágio a que se refere o presente relatório. Localizado no distrito de Lisboa, concelho de Loures e

Freguesia de Loures, o GSL foi fundado no dia 13 de agosto de 1913, pela vontade de alguns jovens, que jogavam num local designado, na altura, de Casaréus, atualmente, designada por Praça da Liberdade. Inicialmente, com 35 elementos, foi iniciado o processo de formação do clube, com direção, estatutos e cores.

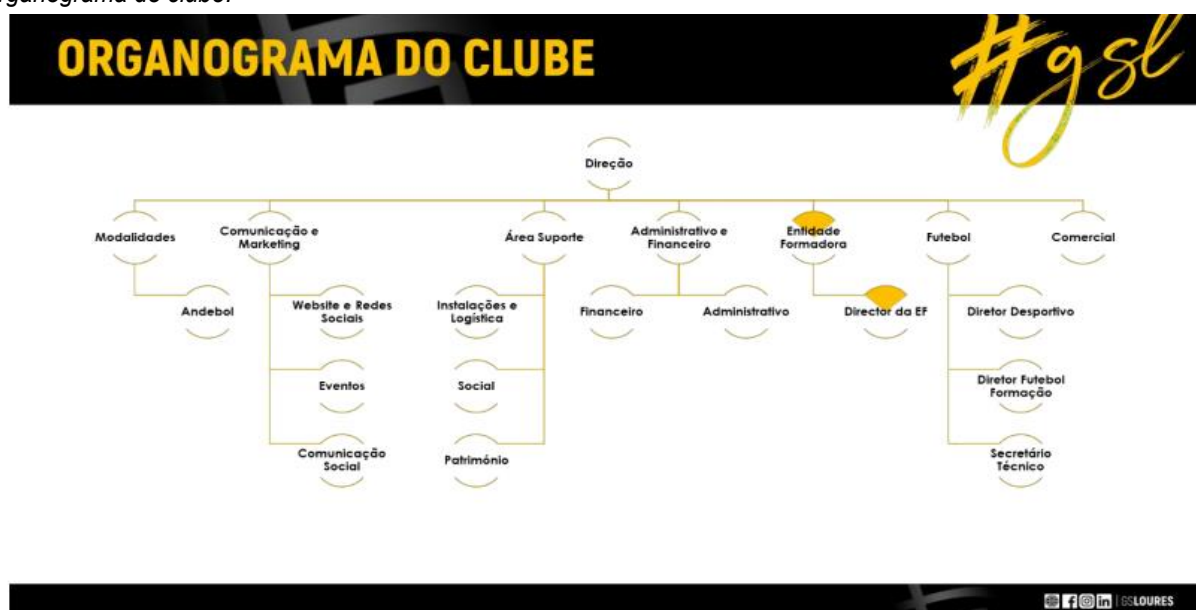
Enquanto membro do clube, Rafael Sérgio da Costa Vieira, designou os primeiros membros da direção, o nome do clube e as suas cores, tornando-se ainda capitão e treinador da equipa principal.

Criado inicialmente para a prática de futebol, ao longo dos tempos foi evoluindo e adquirindo outras modalidades sendo que teve um grande impulso na década de 50 com a expansão para as modalidades como ciclismo, atletismo, ténis de mesa e hóquei de patins. Presentemente, conta com as modalidades de Futebol e Andebol, sendo que o Futsal teve como última participação oficial na época de 2013/2014 participando na 2º nacional de seniores. O escalão sénior do clube encontra-se a disputar o Campeonato de Portugal que compete a nível nacional, organizado pela Federação Portuguesa de Futebol. O escalão sénior do clube encontra-se a disputar o Campeonato de Portugal que compete a nível nacional, organizado pela Federação Portuguesa de Futebol.

O GSL é uma entidade formadora classificada com três estrelas e como tal, delinearam uma visão, missão e objetivos estratégicos para um melhor crescimento e desenvolvimento dos seus atletas, não só a nível de rendimento desportivo como também a nível de crescimento pessoal.

Figura 1

Organograma do clube.



Portanto, a visão do GSL passa por “Criar os Lourenses do Futuro” com uma cultura de reflexão sobre a educação e formação dos jovens, ou seja, o Clube pretende ser um motor de desenvolvimento da criança até ao “homem maturado” e desenvolve um processo com medidas exequíveis em todas as áreas, predominante nas vertentes do crescimento humano, tais como o cognitivo, o morfológico e o mental.

Assim, a missão passa por formar jovens com qualidade reconhecida pela sociedade ao nível de valores humanos, desportivos, sociais e que relevem sucesso. Por esse motivo, o GSL propõe-se a fomentar, divulgar e promover a prática desportiva dos jovens atletas, também formar jogadores com identidade, solidariedade e mística do clube, defendendo os seus princípios e valores, tais como inovação, organização, responsabilidade social, colaboração, competência e integridade. O GSL ainda tem como missão consolidar e elevar a qualidade da formação do clube no concelho, distrito e até nível nacional.

Tendo em conta a missão e visão do clube, este tem como objetivos, promover a prática desportiva com cultura desportiva e valores, formar integralmente em todas as suas vertentes o jovem atleta e promover os jovens às seleções distritais, nacionais e para o plantel sénior. De igual importância, promover a oportunidade de praticar a sua atividade física com prazer e com um crescimento harmonioso, também como promover o sucesso escolar dos jovens atletas.

O GSL contém uma dimensão ética-desportiva com o objetivo de promover comportamentos alicerçados na Ética Desportiva e Valores, junto de todos os envolvidos direta ou indiretamente na prática desportiva. O slogan para esta campanha da Bandeira da Ética é: *“Deixem-nos jogar, juntos não há limites!”* com a iniciativa de sistematizar os valores que devem respeito à prática desportiva e incluí-los na gestão diária no clube e incentivar a todos os intervenientes do processo como os pais, adeptos, treinadores, dirigentes e atletas.

1.3.1 Caracterização do Departamento de Futebol

A formação do Grupo Sportivo de Loures contém 12 escalões de formação que vai desde os petizes aos Juniores, tendo assim cerca de 200 atletas inscritos. O recrutamento dos jovens atletas para o clube foi realizado de duas maneiras. Em primeiro lugar, os treinadores responsáveis por uma equipa podiam recrutar atletas que já lhes interessava anteriormente. A segunda forma de recrutamento foi através de *flyers* e posters espalhados pelo concelho de forma a dinamizar um dia de treino, bem como publicações em várias redes sociais, que serviu para avaliar os jovens atletas e seleccionar os que interessavam à coordenação da formação do clube e equipa técnica.

Figura 2

Organograma do Departamento de Futebol de Formação



A seleção dos jogadores por escalão foi de acordo com a faixa etária dos atletas, portanto, no escalão de juvenis, os atletas nascidos em 2007 correspondem à equipa B (Sub-16), enquanto os nascidos em 2006 correspondem à equipa A (Sub-17). As equipas A de Juniores, Juvenis e Iniciados participam em campeonatos nacionais, enquanto as equipas B dos mesmos escalões participam nos campeonatos distritais da Associação de Futebol de Lisboa.

Figura 3

Exemplo de horários da ocupação do campo de uma semana

Campo José da Silva Faria - LOURES

Atualizado: 26/02/2023

		2a feira					3a feira					4a feira					5a feira					6a feira						
Início	Fim	A1	A2	B1	B2	C	A1	A2	B1	B2	C	A1	A2	B1	B2	C	A1	A2	B1	B2	C	A1	A2	B1	B2	C	Início	Fim
17:00	17:30																										17:00	17:30
17:30	18:00																										17:30	18:00
18:00	18:30																										18:00	18:30
18:30	19:00	S12	S13	S10	S7 S8		S14B	S13				S10 S11	S12	S7 S8		S14	S13					S14B	S12	S10			18:30	19:00
19:00	19:30			S11	S9																		S11	S10			19:00	19:30
19:30	20:00	S14	S14B							S15		S14			S16	S16	S15					S15	S16			19:30	20:00	
20:00	20:30																										20:00	20:30
20:30	21:00																										20:30	21:00
21:00	21:30	S17	S15																								21:00	21:30
21:30	22:00						S16	S23																			21:30	22:00
22:00	22:30																										22:00	22:30

1.3.2 Caracterização Geral das Condições de Trabalho

O GSL vive atualmente um período que pode ser considerado como financeiramente delicado o que, evidentemente, se reflete nas condições de trabalho. A sede social situa-se na Rua da República, com código postal de 2670-472, em Loures. O GSL conta com dois relvados sintéticos para treinar, sendo um dos campos arrendado, portanto, conta com o Campo José Silva Faria que é da sua propriedade e com o campo Major Rosa Bastos que está à responsabilidade do Sporting Clube Pinheiro de Loures. A utilização deste último campo foi interrompida, devido ao não cumprimento por parte do GSL.

O complexo desportivo José Silva Faria tem ainda à disposição dos seus utilizadores, uma sala de reuniões e palestras com um projetor de vídeo, um balneário comum a todos os treinadores, quatro balneários para atletas, uma sala para exercícios de recuperação e mobilidade, um posto médico, um gabinete de futebol de formação, uma lavandaria e rouparia, uma secretaria e tesouraria, um refeitório, uma sala de troféus e tribuna e dois gabinetes administrativos. A nível de acessibilidade e serviços, o complexo conta com dois portões de acesso a viaturas, dois portões de acesso a peões, duas bilheteiras, WC feminino e masculino, um bar e um desfibrilhador automático externo.

Em relação aos equipamentos a utilizar nos treinos, o GSL, devido à sua situação financeira, tem muitos equipamentos antigos e danificados. O material que estava à disposição do escalão de Sub-16, consistem em: cerca de 50 cones de delimitação de vários tamanhos, 10 arcos de secção redonda, um conjunto de 40 unidades de multi-sinalizadores, 80 bastões multifunções de vários tamanhos, 10 bolas, dois conjuntos de 10 coletes, 2 escadas de agilidade e coordenação, 8 mini balizas de 1,8m x 1,5m, 30 tapetes de fitness e 6 bolas medicinais de vários pesos.

1.3.3 Caracterização do Contexto Competitivo

Na época 2022/2023, o escalão de Sub-16 do GSL encontrou-se a disputar a 2ª divisão distrital de Lisboa do escalão de Juvenis. Este Campeonato foi constituído por 32 clubes que foram divididos em duas séries de 16 equipas.

As equipas de cada série jogaram entre si duas vezes, uma na condição de visitante e outra na condição de visitado e a classificação foi realizada por pontuação. Em caso de vitória, a equipa ganhava 3 pontos, em caso de empate ganhava 1 ponto e em caso de derrota ou falta de comparação, não pontuava qualquer ponto. No caso de dois ou mais clubes ficarem com a pontuação empatada na classificação seria desempatado de acordo com várias disposições seguindo uma ordem prioritária.

Em primeiro lugar, devido ao número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, no jogo ou jogos que, entre si, realizaram e em caso de igualdade de pontos alcançados nos jogos entre si recorreu-se à diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos nos jogos que se defrontaram.

Caso exista, ainda assim, um empate na classificação, a associação procede ao seguinte procedimento para a ordenação classificativa pela ordem descrita:

Primeiramente, atende-se ao maior número de vitórias. De seguida, recorre-se ao maior número de golos marcados, na Fase em que, na altura, estiverem inseridos e, por último, se ainda se registar empate e só houver duas equipas, realizar-se-á, em campo neutro, um jogo de desempate entre elas. Caso o jogo acabe empatado após o tempo regulamentar é realizado um desempate por grandes penalidades.

Neste campeonato desce automaticamente ao Campeonato Distrital Sub-17 da III Divisão as duas equipas com pior classificação, ou seja, o 15º e o 16º lugar. Caso exista duas ou mais equipas do Campeonato Nacional a descer de divisão, automaticamente desce o mesmo número de equipas.

A promoção ao Campeonato Distrital Sub-17 da I Divisão é destinada ao 1º e 2º lugar de ambas as séries, sendo que o 1º classificado da série A e B disputam uma final para apurar o Campeão Distrital. Essa Final é realizada num campo neutro e em caso de empate após tempo regulamentar é desempatado pela disputa de grandes penalidades.

Os jogos deste campeonato normalmente eram disputados ao Domingo de manhã, exceto caso os clubes estivessem em acordo para mudar o dia de jogo. A Associação de Futebol de Lisboa (AF Lisboa) oferece uma Taça para o Vencedor da Prova e 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube vencedor, bem como 30 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencido e 4 Medalhas para a equipa de arbitragem.

Tabela 1

Distribuição dos clubes por séries no Campeonato Distrital sub-17 II Divisão da AF Lisboa

SÉRIE A	SÉRIE B
1º DEZEMBRO	ADC Encarnação e Olivais
ATLÉTICO POVOENSE	Algés
CARREGADO	Atlético Cacém
EAS TORRES VEDRAS	CAC
ERICEIRENSE	Carcavelos
FC DESPERTAR	Casa Pia B
GS LOURES	Damaiense B
LOURINHANENSE	EFB Oeiras
PERO PINHEIRO	EFB Estádio Restelo
PONTE FRIELAS	Futebol Benfica
SACAVENENSE C	Linda-A-Velha
SÃO PEDRO	Oeiras B
SINTRENSE B	Olivais Sul
SPORTING LOUREL	São João de Brito
TORRIENSE B	SL Olivais
VENDA DO PINHEIRO	União de Tires

1.3.4 Caracterização da Equipa Técnica

No contexto inserido foi difícil obter equipa técnica para o decorrer da época devido a vários fatores logísticos, tais como, como o baixo leque de conhecimento de staff na área por parte do treinador principal ou a falta de incentivo monetário para completar a mesma. Por esse motivo a equipa técnica foi constituída por treinador principal e *team manager*.

As funções do treinador principal, com inscrição de treinador estagiário, passam por ser responsável pela componente técnica, tática e pedagógica dos atletas, devendo exercer uma ação essencialmente educativa, mas exigir e incentivar níveis elevados de cariz físico, técnico, tático e psicológico. O treinador principal também é responsável por:

- Planear mensalmente e semanalmente os ciclos de treino, bem como as unidades de treino;
- Manter atualizado o Dossier de treinador com toda a informação pedida pelo gabinete de formação;
- Elaborar e passar informação ao *Team Manager* da convocatória, bem como completar toda a informação em plataformas online com a documentação pedida pelo coordenador técnico;
- Demonstrar nos treinos, deslocações e jogos um comportamento ético e exemplar para a equipa;
- Exigir dos atletas assiduidade, pontualidade e empenho, além de atitudes de respeito pelos colegas, treinadores, Delegados, funcionários, associados, adversários, árbitros e espectadores;
- Comunicar ao Coordenador técnico, Team Manager ou qualquer delegado algum comportamento incorreto de um atleta, bem como colaborar com os mesmos no cumprimento dos objetivos do clube;
- Responsável por todo o tipo de material usado na sessão de treino, ou seja, na manutenção dos equipamentos, na boa utilização dos mesmos e por fim, garantir que tudo fica arrumado para o treino seguinte;
- Disponibilizar informação do ponto de vista técnico e tático ao coordenador técnico sempre que este solicite;
- Participar de forma ativa nas reuniões convocadas pelo clube, de forma a garantir cruzamento de informação para um melhor futuro do clube.

Em relação ao *Team Manager* deste escalão, teve como funções:

- Solicitar ao Diretor de Futebol de Formação a convocação de reuniões extraordinárias caso exista algum problema de cariz urgente;
- Angariar apoios e organizar logística para o bom funcionamento das atividades do clube, seja jogos ou treinos, como por exemplo, solucionar questões de transporte, bem como equipamentos para os mesmos;
- Zelar pela aplicação dos Regulamentos não só do Clube, mas também das provas em que o Clube participa;
- Denunciar atos não éticos que ponham em causa a atividade decorrida ou até mesmo o nome do clube;
- Recolher todos os dados e documentos necessários para a inscrição de qualquer elemento no clube, sejam jogadores, treinadores, fisioterapeutas e entre outros;
- Organizar os cartões e estabelecer comunicação com a equipa de arbitragem e com a equipa adversária;
- Colaborar com o treinador e com o gabinete de apoio escolar o acompanhamento escolar dos atletas, propondo soluções que possam contribuir para um melhor desempenho;
- Estabelecer contacto com os pais, seja na abordagem de atletas, resolução de problemas ou outro motivo e fazer o elo de ligação com o treinador.

2. Revisão de Literatura

2.1 Futebol como modalidade coletiva

O futebol é um desporto que pertence a um grupo de modalidades, que pelas suas características, são designados como jogos desportivos coletivos, que resulta na oposição de duas equipas em cooperação no mesmo espaço, com ações de ataque e defesa, onde a bola é a referência e a baliza o alvo a disputar, por esse motivo, é considerado um desporto de oposição- cooperação (Azevedo, 2011; Garganta, 1997; Garganta & Gréhaigne, 1999; Pereira & Anon, 2020). Os jogos desportivos coletivos são marcados pela natureza da oposição entre duas equipas com a relação de cooperação entre elementos da mesma, por esse motivo podemos classificar o futebol como jogo de oposição- cooperação (Azevedo, 2011; Garganta & Gréhaigne, 1999).

Por muitos, o futebol é considerado o desporto mais popular e apaixonante, conseguindo mover e gerar paixões em milhões de pessoas, tendo a suscitar uma crescente adesão de praticantes, treinadores, espectadores e entre outros envolvidos no meio. O motivo principal por esse acontecimento deve-se ao objetivo principal (Araújo et al., 2020; Garganta et al., 2013; Pereira & Anon, 2020). As interações entre elementos da mesma equipa são um sistema que realiza ações tendo em conta o objetivo do jogo, realizando interações como recuperar, conservar ou fazer progredir a bola até à zona de finalização e marcar (Azevedo, 2011; Garganta & Gréhaigne, 1999).

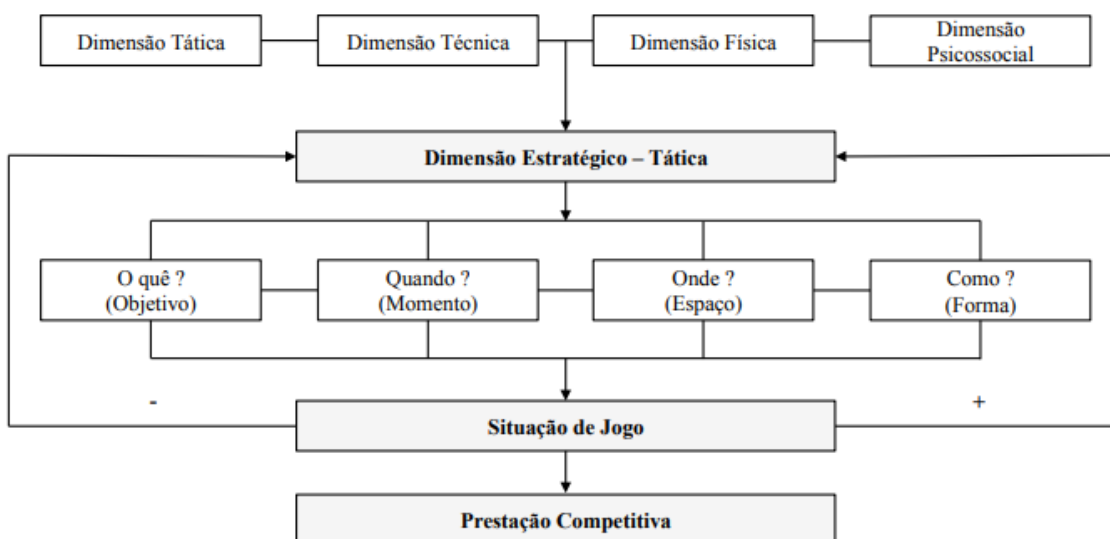
O golo é o objetivo principal e o momento mais importante do jogo, em qualquer competição seja qual o seu nível, sendo a sua realização uma ocorrência rara num jogo, distinguindo-se assim de outras modalidades coletivas como basquetebol e andebol. O golo é o que determina o resultado, sendo por esse motivo, um indicador de sucesso (de Freitas Silvino et al., 2022; Garganta & Gréhaigne, 1999; Pereira & Anon, 2020), onde a sua reduzida realização torna a modalidade das mais populares do mundo (Araújo et al., 2020; Pereira & Anon, 2020).

Este desporto é considerado complexo, dinâmico e imprevisível, devido à ordem e desordem, certezas e incertezas que são criadas pela alta variabilidade de situações que contribui para o desenvolvimento pessoal, físico, tático expresso na relação de processos cognitivos que servem para auxiliar a tomada de decisão para a resolução de acontecimentos gerados pela oposição- cooperação do jogo (Araújo et al., 2020; Costa et

al., 2009; de Freitas Silvino et al., 2022; Garganta, 1997; Garganta & Gréhaigine, 1999; Góes et al., 2021). Por esse motivo, devido a fatores técnicos, táticos, psicológicos e físicos em constante relação devido a vários constrangimentos criados pelas diversas possibilidades de interação, torna o jogo de futebol num resultado que advém de uma lógica interna complexa de acontecimentos de certa forma, previsíveis e imprevisíveis, chamando atenção para utilidade estratégica-tática do futebol (Costa et al., 2009; de Freitas Silvino et al., 2022; Garganta, 1997; Garganta & Gréhaigine, 1999; Pereira & Anon, 2020; Tojo, 2017).

Figura 4

Fatores do rendimento desportivo e a relação com a componente estratégica-tática (Matos, 2017)



De acordo com Garganta (1997) a componente estratégica-tática nos jogos coletivos é cada vez mais primordial, pois tem influência nos restantes fatores. Ainda assim, esta perspetiva não anula a importância dos mesmos. Como afirma Garganta e Gréhaigine (1999), a abordagem sistémica consiste numa estratégia e explicação das ações e interações complexas, criando uma modelação sistémica que ajuda na utilização de certos instrumentos conceptuais bem definidos. Esta modelação sistémica baseia-se em quatro categorias fundamentais como a interação, a globalidade, a complexidade e a organização.

Em suma, o futebol é caracterizado pela imprevisibilidade e aleatoriedade, em que duas equipas em diferentes fases do jogo vão interagindo para conquistar o mesmo objetivo (Azevedo, 2011; Góes et al., 2021; Garganta & Gréhaigine, 1999; Pereira & Anon, 2020), ou seja, uma forma de jogar específica para atingir o sucesso da modalidade, considerando o contexto e o sistema complexo (Azevedo, 2011; Tobar, 2018).

2.2 Análise sistemática e simplificação da estrutura complexa do jogo

No Futebol existem quatro dimensões que constituem o futebol, sendo elas a tática, a técnica, a física e a psicológica, (Carvalho, 2014; Garganta 1997; Nicolau, 2022) sendo que a dimensão tática é manifestada pela relação das restantes (Azevedo, 2011; Tobar, 2018). Ainda, Costa et al., 2009 afirma que a capacidade tática e os processos cognitivos subjacentes à tomada de decisão são considerados requisitos essenciais para o bom funcionamento do jogo (Queiroz, 1986).

Durante um jogo, as equipas de futebol deparam-se com constantes alterações, tendo a capacidade de auto-ajuste, manifestando-se assim, em qualquer ação de jogo, as dimensões supramencionadas. Portanto, a dimensão tática envolve uma decisão, a dimensão técnica envolve uma ação, a dimensão fisiológica exige um determinado movimento e a dimensão psicológica diz respeito aos estádios emocionais (Azevedo, 2011; Tobar, 2018).

Anteriormente, foi justificado que o Futebol é um conjunto de interações caracterizado como um sistema complexo. A palavra sistema deriva do grego *Synhistanai* que significa “ficar junto”, (Azevedo, 2011; Tobar, 2018) relacionando com a palavra complexo proveniente das interações e incertezas do jogo, caracterizamos um sistema complexo como a interconexão e interação de ambas as partes (Azevedo, 2011; Garganta & Gréhaigne, 1999). É importante referir que este sistema se encontra envolvido num meio ambiente característico, manifestando a forma tática, moldando as interações, princípios e comportamentos escolhidos entre uma grande variedade, que vai afetar o seu funcionamento e rendimento (Azevedo, 2011; Garganta & Gréhaigne, 1999; Tobar, 2018).

Ao longo dos tempos, o futebol assumiu uma divisão em duas fases ou processos, que divide as ações coletivas em posse de bola, fase ofensiva, das ações coletivas sem posse de bola, fase defensiva. Isto significa, que a fase ofensiva é caracterizada por uma ação positiva, pois a equipa tem a posse de bola e fica mais perto de alcançar o objetivo, enquanto a fase defensiva é caracterizada por uma ação de recurso, em que o objetivo é recuperar a posse de bola, para controlar a mesma e passar a atacar (Azevedo, 2011; Costa et al., 2009; Daniel, 2016; Tobar, 2018).

Entretanto, foi fundamental para a perspetivação do jogo a divisão em quatro momentos, devido à necessidade de o sequenciar, sendo que não basta “só defender ou só atacar”, sendo decisivo “ligar” os momentos de forma a potenciar o rendimento com

base na compreensão do jogo. Neste sentido, a divisão em quatro momentos permite-nos entender a lógica do jogo, pois estes estão interligados numa sequência lógica, conferindo um carácter mais fluido, permitindo reduzir a complexidade sem nunca perder a articulação do jogo (Azevedo, 2011; Tobar, 2018).

Deste modo, os quatro momentos identificados para uma melhor perspetivação do jogo são a Organização Ofensiva, a Organização Defensiva, a Transição Defensiva ou Ataque-Defesa e a Transição Ofensiva ou Defesa-Ataque, caracterizadas respetivamente:

- Organização Ofensiva – Momento em que a equipa se encontra com posse de bola e adota comportamentos posicionais e dinâmicos de modo a gerir a posse de bola e preparar para situações de finalização;
- Organização Defensiva – Momento em que a equipa se encontra sem posse de bola, realizando comportamentos posicionais e dinâmicos, procurando organizar-se de modo a evitar que o adversário consiga preparar situações de finalização ou de forma a recuperar a posse de bola;
- Transição Ofensiva – Momento definido pelo instante em que a equipa recupera a bola, assumindo comportamentos durante os segundos após a recuperação, de forma a aproveitar o desequilíbrio e desorganização do adversário, explorando os seus espaços vulneráveis. Momento crucial no jogo, pois a equipa adversário encontra-se mais permeável defensivamente.
- Transição Defensiva – Momento definido pelo instante em que a equipa perde a posse de bola, assumindo comportamentos durante os segundos após perda, de forma a contrariar a desorganização momentânea, ocupando espaços vulneráveis que o adversário pode aproveitar (Azevedo, 2011; Carvalhal et al., 2014; Daniel, 2016; Nicolau, 2022; Oliveira, 2003; 2004; Tobar, 2018).

Os momentos de jogo são a organização mais conhecida e vieram facilitar a compreensão lógica do jogo, (Daniel, 2016) podendo estes serem sistematizados, assumindo várias escalas de manifestação:

- Individual – Comportamento de um determinado jogador;
- Sectorial ou grupal – Comportamento de um setor ou grupo de jogadores;
- Coletiva – Comportamento de toda a equipa.

Esta sistematização serve para organizar e compreender os comportamentos das equipas e jogadores em cada um destes itens (Azevedo, 2011; Nicolau, 2022; Tobar, 2018).

Ainda Queiroz, (1983; 1986) designa essa divisão por outras palavras, afirmando que fatores são a caracterização de ações individuais e coletivas do jogo nas suas fases, correspondendo a fatores de ações individuais, fatores de ações coletivas elementares e fatores ações coletivas complexas.

Para uma melhor leitura e compreensão do jogo, foi desenvolvido uma divisão em três fases ofensivas e três fases defensivas mais específicas. A fase ofensiva trata de gerar situações de modo a provocar instabilidade no adversário e criar situações de golo, estando dividida por:

- Fase de Construção – Início do processo ofensivo, havendo diversas opções de decisão, sendo o setor onde se deve ser mais cauteloso;
- Fase de criação – Setor importante, tratando essencialmente de promover a circulação de bola de modo a instabilizar o adversário e fazer a ligação entre o meio-campo e a baliza;
- Fase de Finalização – Final do processo ofensivo, zona essencialmente de risco, onde o objetivo é ocupar os espaços certos para finalizar e alcançar o objetivo.

Por outro lado, a fase defensiva retrata essencialmente as zonas em que a equipa tenta recuperar a posse de bola, dividindo-se em:

- Fase de equilíbrio defensivo – Remete para o setor ofensivo, são situações em que a equipa se encontra organizada, mantendo o adversário longe, definindo zonas de pressão para direcionar o adversário;
- Fase de recuperação defensiva – Refere-se ao setor médio, circunstância em que a equipa pretende manter a sua estrutura e controlar a profundidade, retratando onde lances em que o adversário se aproxima da baliza;
- Fase de proteção da baliza – Encontra-se no setor defensivo, significando que o adversário se aproximou da baliza e está próximo do golo, definindo assim referências defensivas para as várias ações possíveis (Daniel, 2016; Nicolau, 2022; Queiroz, 1983; 1986).

De forma a uma melhor compreensão, para distinguir fases de etapas, vários autores deram outra designação a estas fases de jogo, sendo elas, etapas, setores ou parciais. As etapas ofensivas podem ser designadas como etapa de construção, criação e finalização e as etapas defensivas como a etapa de equilíbrio defensivo, recuperação defensiva e proteção da baliza. (Castelo, 2004; Matos 2017, as cited in Duarte, 2006; Nicolau, 2022)

Outro aspeto fundamental na simplificação do jogo são os métodos de jogo. Os métodos ofensivos que diz respeito ao “ataque organizado, ataque rápido e contra-ataque”, por outro lado, os métodos defensivos podem ser identificados como “uma defesa mista, uma defesa individual, uma defesa zona, uma defesa pressing” (Nicolau, 2022).

Após definir momentos, fases e métodos de jogo torna-se essencial dominar os princípios de jogo ou táticos, diferenciando a dominação de autor para autor. Estes princípios ajudam a definir o comportamento de cada atleta em todos os momentos de jogo, simplificando a transmissão e operacionalização da execução da ação necessária à situação (Azevedo, 2011, Costa et al., 2009; Garganta et al., 2013; Nicolau, 2022). Os princípios fundamentais/gerais são recusar inferioridade numérica, evitar igualdade numérica e criar superioridade numérica (Azevedo, 2011; Costa et al., 2009; Garganta et al., 2013; Queiroz, 1983; 1986).

Consequentemente, os princípios específicos são divididos em ataque e defesa. Os princípios específicos do ataque são definidos do primeiro ao quarto, respetivamente, por penetração, cobertura ofensiva, mobilidade e criar superioridade ou espaço. Por outro lado, os princípios específicos da defesa são definidos do primeiro ao quarto, respetivamente, por contenção, cobertura defensiva, equilíbrio e concentração (Azevedo, 2011; Costa et al., 2009; Garganta et al., 2013; Queiroz, 1983; 1986; Nicolau, 2022). Além desses princípios, Costa et al. (2009) acrescenta um princípio ofensivo e um defensivo, designados como “unidade ofensiva” e “unidade defensiva”, que se baseiam na coesão, efetividade e equilíbrio das equipas.

Portanto, princípios correspondem a um conjunto de normas comportamentais que ajudam na organização da equipa, sendo interpretada pela interação em cada momento relacionado com a ideia de jogo, usado como base de referência que serve para guiar o comportamento tático de forma aberta (Azevedo, 2011; Costa et al., 2009; Daniel, 2016; Garganta et al., 2013; Garganta & Gréhaigne, 1999).

Desse modo, princípio define-se como um comportamento que a equipa apresenta em termos coletivos e os jogadores em termos individuais, garantindo a organização necessária para qualquer jogador cumprir a sua ou outra função dentro do sistema de jogo (Azevedo, 2011; Costa et al., 2009; Garganta et al., 2013; Garganta & Gréhaigne, 1999). Todavia, existe diferença entre princípios gerais do jogo e os princípios relacionados com o modelo de jogo (Azevedo, 2011).

Diante disso, os princípios relacionados com o modelo de jogo especificam o jogar de uma equipa, salientando a identidade do coletivo e a linguagem comum entre a equipa, manifestando-se por princípios, subprincípios e subsubprincípios. Especificando, os princípios são auxiliares para definir, por exemplo, o recuo em organização ou as zonas de pressionar para forçar o erro do adversário, não devendo contrariar os “princípios culturais do jogo de futebol” (Azevedo, 2011; Daniel, 2016).

2.3 Modelo de jogo

Uma equipa de futebol pode ser vista como um “superorganismo”, caracterizado pelas relações de cooperação que tentam criar harmonia nas tomadas de decisão, de modo a contrariar o adversário. Por esse motivo, as equipas aprendem a usar a inteligência coletiva cujo a evolução depende da diversidade do grupo, da especialização dos indivíduos que constituem e de uma estratégia, delineada por um modelo (Azevedo, 2011; Garganta et al., 2013; Garganta & Gréhaigne, 1999).

Anteriormente, foi referido que o futebol deve partir de uma lógica sistémica, para que uma equipa seja orientada através de uma modelação que permita a interação de todos (Azevedo, 2011; Garganta & Gréhaigne, 1999). Em concordância com o Dicionário português, “modelo” poderá ter vários conceitos como “imagem, desenho ou objeto que serve para ser imitado” ou até mesmo “profissionais da moda” (Tobar, 2018). Devido a esta palavra possuir vários conceitos, surge o “modelo de jogo” associado a algo que identifica uma equipa, a forma como os jogadores estabelecem interações em cada momento de jogo. Este conceito foi expressando interesse a televisões e jornais, destacando-se na literatura, mesmo que o seu significado varie de pessoa para pessoa e seja mal interpretado (Azevedo, 2011; Tobar, 2018). Deste modo, o modelo de jogo é a forma como os treinadores idealizam o seu “jogar”, como eles pensam e gostariam que a sua equipa se comportasse, ou seja, comportamentos que são pretendidos no momento que a equipa ataca, defende ou realiza transições (Nicolau, 2022; Oliveira, 2003; Tobar, 2018).

A contratação de um treinador é um momento crucial para o sucesso da equipa, pois este traz consigo ideias, convicções e formas de jogar (Carvalho, 2014; Daniel, 2016; Tobar, 2018). Por esse motivo, no futebol é decisivo a capacidade de analisar o contexto inserido, isto é, o país, a cidade, a história, a cultura e a mentalidade dos adeptos do clube (Carvalho, 2014; Daniel, 2016; Nicolau, 2022; Tobar, 2018). Também nesta profissão, a

preferência por métodos ofensivos e defensivos dependem sempre das características dos jogadores ao seu dispor e os que poderão vir a ser contratados (Daniel, 2016; Nicolau, 2022).

Segundo Oliveira (2003), o modelo de jogo deverá potenciar o melhor das características e das capacidades dos jogadores para que a equipa corrija as deficiências e incapacidades que possam existir. Tendo em conta as características dos jogadores e não esquecendo a ideia de jogo, é importante definir a estrutura de jogo ou sistema tático, diferenciando consoante o autor. Entendemos estrutura de jogo como disposição dos jogadores no terreno de jogo, ou seja, a forma como os jogadores vão se colocar no campo. A sua definição leva aos jogadores uma sensação de maior conforto, pois ficam a saber o espaço a ocupar no campo, as dinâmicas, as intencionalidades coletivas e a identificar os momentos ideias dos seus comportamentos (Nicolau, 2022; Garganta & Gréhaigne, 1999; Tobar, 2018).

Para um melhor entendimento do espaço a ocupar em campo foram criados estatutos posicionais que se enquadram em qualquer estrutura de jogo, representando apenas o papel dominante do jogo (Defesa, Médio, Atacante), pois, dadas as exigências atuais do jogo, os comportamentos executados pelos jogadores transcendem largamente o limite imposto por qualquer dominação (Garganta & Gréhaigne, 1999; Nicolau, 2022). Os estatutos posicionais foram definidos pelas posições: Guarda-redes (GR); Defesa Lateral (DL); Defesa Central (DC); Médio Defensivo (MD); Médio Centro (MC); Médio Interior (MI); Médio Ofensivo (MO); Extremo ou ala (Ext); Avançado Centro ou Ponta de Lança (PL) (Nicolau, 2022).

Neste momento, o futebol exige que o jogador seja capaz de cumprir todas as funções, ou seja, o jogador não se pode limitar somente a ocupar o espaço no terreno de jogo. Por esse motivo, a noção de posição tem perdido relevância, sendo a noção de função mais atual (Garganta & Gréhaigne, 1999; Nicolau, 2022). Deste modo, o modelo de jogo depende de todas as dimensões, partindo da ideia que o treinador pretende como forma de “jogar” da sua equipa, apoiando nas suas filosofias e conceções sobre o jogo, considerando as características dos jogadores e o contexto inserido (Daniel, 2016; Nicolau, 2022; Tobar, 2018).

Na verdade, compreender que existe várias formas de jogar é fácil, pois a relação entre as conceções do treinador e o contexto da equipa faz manifestar um jogar específico, uma identidade coletiva dinâmica, um Modelo de Jogo (Azevedo, 2011; Carvalhal et al., 2014). Assim, a relação com a ideia sistematizada pelo treinador e as condicionantes do

contexto envolvente gera o Modelo de Jogo caracterizado pelas intenções individuais e coletivas adaptadas a um determinado contexto, provocando uma identidade tática.

Desse jeito, a construção de uma identidade remete para a Modelação do Modelo de Jogo, que consiste na articulação e transformação de um conjunto de ideias e comportamentos individuais e coletivos em regularidade táticas, ou seja, tendo como base referencial o coletivo, possibilita uma relação coordenada entre jogadores, revelando algo que está para além da soma das partes (Azevedo, 2011; Daniel, 2016; Tobar, 2018).

Afinal, modelo de jogo representa uma visão futura simplificada da realidade, baseada num conjunto de ideias e concepções definidas pelo treinador nos diferentes momentos de jogo, ou seja, refere-se à forma como os treinadores idealizam, inicialmente de forma abstrata, os princípios pretendidos nos comportamentos coletivos e individuais (Azevedo, 2011; Nicolau, 2022).

Portanto, o modelo de jogo diz respeito a uma ideia de jogo alicerçada num conjunto de princípios, regras e gestão de jogo que são definidos para serem seguidos em cada momento. Assim, o modelo de jogo será constituído por princípios, subprincípios e sub-subprincípios definidos para os quatro momentos de jogo, que articulam e divulgam uma organização própria, criando uma identidade (Azevedo, 2011; Daniel, 2016; Nicolau, 2022). Porém, após a definição dos princípios e subprincípios com a consciência da imprevisibilidade do futuro, a ideia de jogo vai-se modificando, sem perder a sua matriz inicial. Isto significa, que o modelo de jogo nunca está acabado, sofrendo reconstruções e construções, tendo em consideração os problemas que são colocados a todo o momento (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014; Daniel, 2016; Tobar, 2018).

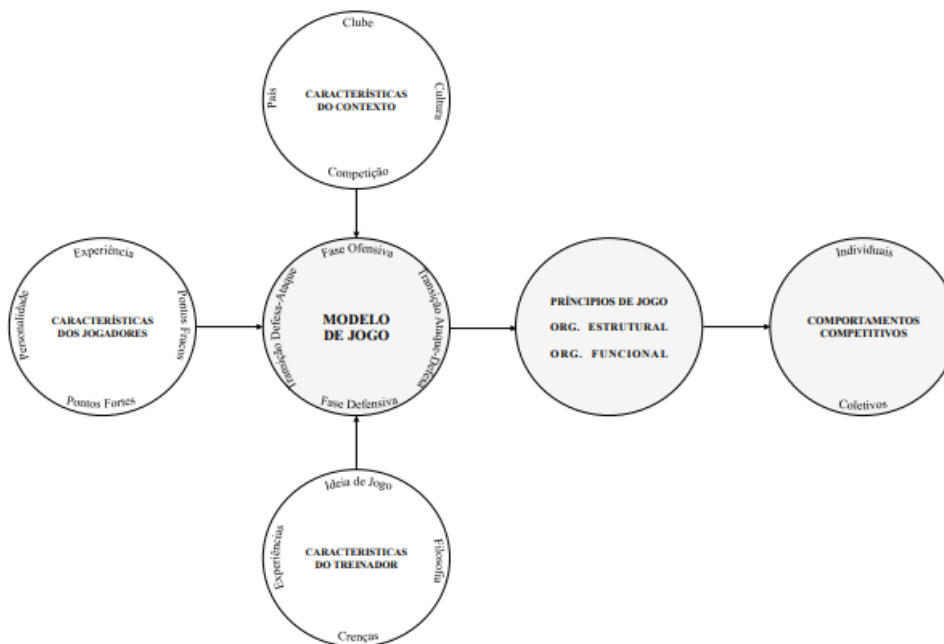
Assim sendo, modelo de jogo deve ser entendido como um todo, ou seja, a ideia de jogo e o contexto envolvente criam um referencial coletivo que durante o processo de operacionalização vai sofrendo recriações devido aos comportamentos que efetivamente acontecem em campo e à reflexão do treinador (Carvalhal, 2014; Nicolau, 2022; Tobar, 2018).

Consequentemente, a construção de um modelo de jogo implica necessariamente a relação de vários temas, definindo o sucesso da implementação de uma determinada identidade de jogo. Ao longo deste tema, foi explicado o conceito de modelo de jogo, descrevendo alguns fatores influenciadores do mesmo. Por último, será explicado de forma específica os temas que implicam uma construção de um modelo de jogo.

Os diferentes temas que se relacionam para construir um modelo de jogo, como anteriormente abordados, são a cultura, os objetivos e estruturas do clube, a ideia do treinador, a capacidade dos jogadores, a organização funcional e por último, a organização estrutural (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014; Oliveira, 2003).

Figura 5

Diferentes temas que se relacionam na construção de um modelo de jogo (Matos, 2017)



Em primeiro lugar, quando o treinador chega a um clube é imprescindível conhecer a cultura que o envolve. É importante para a criação de um modelo conhecer os costumes e hábitos da região para compreender as implicações diretas, como por exemplo, o envolvimento da massa associativa ou nos hábitos culturais dos jogadores (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014).

De seguida, o treinador centra atenção nas estruturas e objetivos que o clube impõe, pois, não deve ir contra os ideais que o clube e massa associativa pretendem. Por exemplo, se a estrutura põe como objetivo do clube um futebol de posse de bola e dominador, não se deve contrariar a ideia desejada, mas sim adaptar à mesma (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014).

O terceiro tema a abordar, passa pela ideia do treinador, pois, este aspeto determina a organização de uma equipa, visto que é o treinador que decide o modelo de jogo. O

treinador tem de rever as suas concepções e ideias de “jogar” e relacionar com os temas anteriores, de modo a ter sucesso (Azevedo, 2011; Tobar, 2018).

Para que seja definido o modelo de jogo, não se pode excluir o quarto tema, sendo importante saber as capacidades dos jogadores na decisão final do modelo. Para o treinador, é fundamental conhecer o nível dos jogadores, ou seja, o nível de conhecimento do jogo, as capacidades e características específicas que cada um domina. Assim, não esquecendo os temas anteriores, o treinador deve definir o modelo de acordo com os jogadores à sua disposição para retirar mais proveito coletivo (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014; Daniel, 2016; Nicolau, 2022).

Após a definição dos temas anteriores, o treinador necessita de delinear os comportamentos específicos individuais, setoriais e coletivos. Por esse motivo, o treinador recorre aos momentos de jogo e princípios de jogo anteriormente abordados, para descrever os comportamentos pretendidos, que se articulando entre si, manifestam uma dinâmica coletiva, determinando uma identidade específica, que se designa de organização funcional (Azevedo, 2011; Oliveira, 2003; Tobar, 2018).

Por último, o treinador define a organização estrutural em campo, ou seja, o posicionamento que os jogadores têm em campo levando a equipa a assumir uma determinada disposição (Azevedo, 2011; Oliveira, 2003).

Em suma, o processo de construção de um modelo de jogo de uma equipa de futebol é algo dinâmico e não estático, implicando um conjunto de temas que devem ser relacionados e considerados permanentemente. Esses temas tem a mesma porção de importância na construção do modelo de jogo, sendo fundamental a identificação e comunicação do modelo de olhos fechados, pois, assim todos sabem qual o comportamento a ter em qualquer momento (Azevedo, 2011; Garganta et al., 2013; Oliveira, 2003; Nicolau, 2022).

2.4 Conceção do jogo e processo de treino

Em primeiro lugar, o treino é um processo antigo, que requer coordenação, atualização e modificação permanente, alterando as atitudes e comportamentos individuais e coletivos, definindo as prioridades dos momentos, com o objetivo de alcançar o mais alto nível de rendimento (Azevedo, 2011; Garganta, 1997; Nicolau, 2022; Tobar, 2018), no entanto, existe um aspeto fundamental para o êxito, perceber o “jogo” (Carvalhal, 2014; Garganta et al., 2013; Oliveira, 2013; Queiroz, 1986).

A concepção do treino teve origem em várias regiões, entre elas, Leste da Europa e América Latina. Inicialmente, o treino adotava um planeamento mais convencional, onde investiam na condição física, tendo como base do rendimento anual desportivo as semanas de pré-época duríssimas. Assim, a conjugação de teorias de halterofilismo, atletismo, exercícios técnicos e o “treino em conjunto” (11 vs 11) classificavam o treino como “analítico” (Daniel, 2016; Carvalhal, 2014; Tojo, 2017). Posteriormente, passou-se de um planeamento convencional para um planeamento “integrado” foi criado de forma a agradar os jogadores, continuando a componente física como “condutora do processo”. A bola começa a ser presença assídua nas unidades de treino, simplesmente como adereço, pois tornou-se um pretexto para tornar menos duro (Daniel, 2016; Carvalhal et al., 2014; Tojo, 2017).

Essencialmente, o treino servia para aumentar a condição física, com o passar do tempo, tornou-se como alterações do comportamento individual e coletivo, uma abordagem mais sistémica, que visa a organização de princípios nos diversos momentos de jogo, com intuito de melhorar a qualidade do desempenho da equipa (Azevedo, 2011; Daniel, 2016; Garganta, 1997; Nicolau, 2022; Queiroz, 1986; Tobar, 2017).

Sendo assim, o treino tem como objetivo fundamental desenvolver traços comportamentais nos diversos momentos através de exercícios específicos, ou seja, treinar em especificidade (Azevedo, 2011; Daniel, 2016; Garganta et al., 2013; Nicolau, 2022; Oliveira, 2004; Queiroz, 1983; 1986; Tojo, 2017).

O futebol tem uma grande especificidade comparando com as restantes modalidades, devido aos gestos técnicos, ao tipo de esforço e à predisposição corporal. Por esse motivo, requer a criação e aplicação de situações que promovam a transferência do treino para a competição, originando níveis de autonomia e criatividade (Azevedo, 2011; Daniel, 2016; Garganta et al., 2013; Nicolau, 2022; Oliveira, 2004; Tojo, 2017).

Por conseguinte, jogar futebol de uma forma específica remete para o conceito de ensino-aprendizagem, que apresenta aquisição de um saber-fazer, uma adaptação de repetições ativas e contextualizadas, que orientam os jogadores a nível da competência e experiência, ou seja, indica o caminho com base nas experiências e vivências (Azevedo, 2011; Carvalhal et al., 2014; Garganta, 1997; Tobar, 2018). De acordo com autores, o treinador tem que se basear na tríade “saber, saber fazer, saber estar” para uma melhor evolução dos seus jogadores (Garganta 1997; Garganta et al., 2013).

Portanto, treinar não consiste somente em clonar jogadores, limitando a habilidade e criatividade, assim pelo contrário, deve servir para confiar as individualidades de cada jogador na perspectiva ideia de jogo coletiva (Azevedo, 2011; Garganta et al., 2013; Nicolau, 2022). Portanto, o jogo de futebol baseia-se em pressupostos cognitivos que implica o domínio das condições motoras para executar ações necessárias, excluindo o automatismo (Garganta et al., 2013).

Deste modo, desassocia-se o treino às execuções sucessivas e cópias umas das outras, remetendo para o conceito de aprendizagem, explicado por uma assimilação intencional e ativa das ocorrências repetidas, passando para além da simples repetição. Então, aprendizagem significa a aquisição de saberes, competências e vivências com transferência positiva para a competição (Azevedo, 2011; Carvalhal et al., 2014; Garganta et al., 2013).

A criação de hábitos significa o resultado do conhecimento de experiências, conscientes ou não, guardadas na memória para decidirem e reagirem perante as várias situações (Azevedo, 2011). Por esse motivo, o treino não se foca na aprendizagem de habilidades estereotipadas ou esquemas táticos rígidos e predeterminados (Garganta et al., 2013).

O processo de treino concretiza a incorporação de um jogar e o desenvolvimento de dinâmicas que os jogadores assimilam, devido aos constrangimentos provocados, potenciando o reconhecimento do jogo, a apreensão, a decisão e a atuação sobre e durante a competição, remetendo para uma perspectiva ecológica (Azevedo, 2011; Garganta et al., 2013; Tobar, 2018). Portanto, o treino deve partir do jogo para as habilidades e não o contrário, conduzindo para o entendimento de situações de baixa previsibilidade, enquanto aprende a eleger o meio técnico mais adequado. Os constrangimentos provocados levam a uma “aprendizagem organizacional” ou “organização cerebral” que explica que as individualidades juntamente com o grupo tornam-se em adaptações a problemas e oportunidades que envolvem o plano estratégico-tático, desenvolvendo um “padrão total, estrutura ou organização” com características coletivas (Azevedo, 2011; Garganta, 1997; Garganta et al., 2013; Oliveira, 2003).

Consequentemente, os estímulos pretendidos no treino possibilitam uma representação perto do real, enquanto a competição providência informação para pensar e repensar ao pormenor a dinâmica da equipa. Isto significa, que o treino e a competição estão em permanente relação na operacionalização da época, onde a competição demonstra reformulações a considerar no planeamento, enquanto o treino aplica essas

reformulações para atingir sucesso da competição (Azevedo, 2011; Tobar, 2018). Por isso, as adaptações face aos constrangimentos provocados no treino e na competição remete para o desenvolvimento de “uma cultura para jogar”, já anteriormente abordada, referindo que a prontidão coletiva assenta nos princípios e regras de ação (Garganta et al., 2013).

Desta maneira, o modelo de treino e de jogo devem estar interligados e coordenados, de modo a colocar a equipa à imagem do treinador, criando padrões que sejam identificáveis no momento competitivo, onde possibilite a compreensão por parte dos jogadores (Azevedo, 2011; Garganta, 1997; Nicolau, 2022). Então, treinar assenta na operacionalização de uma ideia de jogo, possibilitando aos jogadores identificar a forma de jogar específica e praticar sistematicamente os comportamentos pretendidos (Azevedo, 2011; Garganta, 1997). Assim sendo, o treino potencia a forma de jogar específica e a criação de uma equipa com determinadas características identificadas por princípios de um modelo de jogo. Respeitando a natureza do jogo, a metodologia de treino foi desenvolvida em função dos princípios de um modelo de jogo, com o objetivo de organizar o jogar com base na dimensão tática (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014; Daniel, 2016; Garganta 1997; Tobar, 2018).

Logo, treinar em especificidade leva à criação de exercícios que apresentem uma forte ligação com o modelo de jogo e façam com que o plano mental dos jogadores seja colocado em prática, ou seja, exercícios específicos que desenvolvam os princípios de jogo nos vários momentos (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014; Carvalhal, C. et al., 2014; Daniel, 2016; Garganta, 1997; Garganta et al., 2013; Oliveira, 2003; Queiróz, 1983; 1986). A exercitação deve ser específica, de modo que os praticantes reconheçam distintos cenários para aprender a acoplar a informação ao movimento (Garganta et al., 2013). Assim sendo, treinar o modo como se pretende jogar faz com que o elemento nuclear do treino seja a tática, pois esta componente agrega todas as outras (Azevedo, 2011; Daniel, 2016; Garganta et al., 2013; Tojo, 2017). Nesta conformidade, o processo de treino leva à criação de exercícios que coloquem os atletas num plano de aleatoriedade e imprevisibilidade, que os leva para situações perto da realidade do jogo e onde os coloca num estado de alerta, ou seja, que se envolvam no treino de modo a concentrarem-se subconscientemente, onde a relação entre o treino e o jogo que se quer construir tenha um desempenho fundamental (Azevedo, 2011; Garganta, 1997; Garganta et al., 2013; Oliveira, 2004; Queiroz, 1986; Tobar, 2018; Tojo, 2017).

2.5 Construção do exercício de futebol

A criação de um exercício de futebol assenta na ideia de jogo pretendida pelo treinador, onde as tarefas que os jogadores são submetidos devem conter uma alta especificidade, ou seja, a sua operacionalização deve respeitar a fluidez e continuidade do jogo, uma vez que jogar é a matéria de ação e principalmente interação, conseguindo transportar as aquisições obtidas para a competição (Azevedo, 2011; Carvalhal et al. 2014; Queiroz, 1986; Tobar, 2018; Tojo, 2017). Portanto, os exercícios são um método de preparação dos jogadores para resolverem problemas que irão encontrar na competição, por isso, torna-se fundamental que o treinador crie exercícios com um elevado grau de identidade com o seu modelo de jogo (Azevedo, 2011; Oliveira, 2004; Queiroz 1896). Desta forma, Oliveira (2004) e Queiroz (1986) referem dois aspetos fundamentais na criação de um exercício, sendo eles, a identidade e a especificidade. A identidade diz respeito à concordância com a estrutura e conteúdo específico do jogo, enquanto a especificidade demonstra o fenómeno de adaptação que está na base da elevação do rendimento.

A identidade refere dois fatores básicos do exercício, o conteúdo que respeita as dimensões que constituem o futebol (Técnica, tática, física e psicológica) expressa por situações que implicam a presença de oposição, enquanto a estrutura respeita a relação estabelecida entre a atividade desenvolvida individualmente e coletivamente com o contexto de competição (Oliveira, 2004; Queiroz, 1986).

No fundo, os exercícios devem procurar multiplicar ações idênticas às praticadas no jogo, representando a realidade da competição, ou seja, fornecendo estímulos que permitem agir e interagir em condições adversas e inesperadas, pretendendo guiar e controlar em absoluto os jogadores e a equipa, proporcionando a descoberta guiada (Carvalhal, 2014; Daniel, 2016; Tobar, 2018). Nesse sentido, somente a estimular os jogadores a promover ações idênticas ao jogo não obtemos resultados, por isso, é muito importante promover e desenvolver a realização dos exercícios na intensidade máxima relativa, que significa a correlação com a ideia de jogo, fazendo com que os jogadores estejam concentrados na tarefa, promovendo uma intensidade de qualidade de execução e não de volume (Carvalhal et al., 2014; Tobar, 2018).

Para uma melhor organização dos exercícios, Queiroz (1983;1986) de forma a reduzir a complexidade da estrutura do jogo, sem esquecer a natureza do mesmo, estruturou a “Simplificação da Estrutura Complexa do Jogo”. Este conceito classifica os

exercícios em duas classes, sendo elas, os exercícios fundamentais e os exercícios complementares (Queiroz, 1986).

Os exercícios classificados como fundamentais dizem respeito a todos os exercícios que contém a finalização como estrutura elementar fundamental e estes são subdivididos em três formas. Em primeiro lugar, forma fundamental I corresponde a exercícios de ataque sem oposição sobre uma baliza, a forma fundamental II remete-nos para exercícios de ataque com oposição sobre uma baliza, por último, a forma fundamental III refere-se ao ataque contra a defesa com duas balizas (Queiroz, 1986).

Tabela 2

Exercícios fundamentais (Queiroz, 1986)

EXERCÍCIOS FUNDAMENTAIS	ESTRUTURAÇÃO E ORGANIZAÇÃO
FINALIZAÇÃO X IMPEDIR FINALIZAÇÃO	Ataque X 0 + GR/Baliza
CRIAR SITUAÇÕES DE FINALIZAÇÃO X ANULAR SITUAÇÕES DE FINALIZAÇÃO	Ataque X Defesa + GR/Baliza
CONSTRUÇÃO DE AÇÕES OFENSIVAS X IMPEDIR AÇÕES OFENSIVAS	GR/Baliza + Ataque X Defesa + GR/Baliza

Por outro lado, os exercícios complementares são aqueles que qualquer seja a sua forma ou estrutura, não contém a finalização como base elementar fundamental e são divididos em duas formas. Em primeiro lugar, exercícios de formas separadas que relacionam apenas uma das dimensões do jogo de forma a aumentar o rendimento e por último, as formas integradas que relacionam dois ou mais dimensões para uma melhor performance (Queiroz, 1986).

Por último, todos os exercícios devem relacionar a simplificação, o conteúdo e a estrutura anteriormente abordados com os comportamentos técnicos e táticos exigidos aos jogadores numa determinada situação, especificando o exercício de acordo com o modelo

de jogo e manipulando fatores básicos ou variáveis decisivas da estrutura e organização (Carvalho et al., 2014; Queiroz, 1986; Tobar, 2018).

A manipulação de fatores básicos ou variáveis decisivas acontece na alteração do contexto e condicionantes do exercício, ou seja, na realização de jogos reduzidos, na alteração de tempo de execução e pausa, no número e funções de atletas e na complexidade obtida, sem que o exercício seja empobrecido a nível do conteúdo adquirido da ideia de jogo pretendida (Azevedo, 2011; Carvalho et al., 2014; Nicolau, 2022; Queiroz, 1986; Tobar 2018). Consequentemente, Queiroz (1986) e Azevedo (2011) caracterizam as variáveis decisivas da estrutura e organização do exercício em quatro fatores básicos que são o Espaço, o Tempo, o Número e a Forma. O espaço refere-se à manipulação do local, forma geométrica, dimensões e meios materiais em uso, enquanto o tempo expressa o número de repetições, o tempo de atividade, a velocidade de execução e o ritmo de jogo. O número diz respeito à quantidade e funções dos jogadores na realização da tarefa e a forma explica a complexidade dada na tarefa (e.g., exercício com oposição é mais complexo que exercícios sem oposição).

Em suma, a criação de um exercício de futebol tem em conta os fatores fundamentais e básicos relacionados com o modelo de jogo, possibilitando a manipulação de condicionantes para o treinador obter mais especificidade no treino e aumentar o rendimento individual e coletivo (Azevedo, 2011; Carvalho, 2014; Carvalho et al., 2014; Daniel, 2016; Nicolau, 2022; Oliveira, 2004; Queiroz, 1986; Tobar, 2018; Tojo 2017).

2.6 Fases de desenvolvimento na formação de futebol

Atualmente, as exigências no futebol profissional são extremamente elevadas, por isso, numa instituição deve existir uma organização lógica dos conteúdos de trabalho que relacionem as implicações pedagógicas e didáticas da prática desportiva sistemática (Garganta et al., 2013; Matos, 2017; Nicolau, 2022).

Procura-se uma sustentação refletida da formação até ao alto rendimento, baseada em não se dirigir no processo de especialização prematuro, uma vez que a competição e o treino começam a aparecer mais cedo (Garganta et al., 2013; Matos 2017; Nicolau, 2022).

Dessa maneira, o futebol de formação ficou visto como uma escola que pretende formar jogadores, com início pelos seis anos de idade e decorre até aos 21 ou 22 anos, momento no qual o desenvolvimento das competências promove um elevado efeito de

transferência para a competição, onde muitos jogadores com qualidade entram na esfera do alto rendimento (Garganta et al., 2013, Nicolau, 2022; Rodrigues, 2019).

A utilização de uma pedagogia baseada na resolução de problemas provoca que o futuro do praticante tenha implicações devido ao trabalho realizado no presente (Matos, 2017; Rodrigues, 2019). Garganta e companheiros (2013), classificaram o nível de desempenho dos jogadores em função da relação com a bola, da identificação com o objetivo do jogo, da organização posicional nas diferentes fases e momentos de jogo e por último, da dinâmica coletiva.

Portanto, a formação revela que a necessidade de brincar, jogar e desfrutar é igualmente importante ao domínio dos princípios básicos do jogo, onde o processo inicia-se do menos para o mais complexo, ou seja, antes de dominar as ações coletivas complexas e um sistema de jogo elaborado, os jovens praticantes devem conhecer e dominar os princípios básicos ofensivos e defensivos (Garganta et al., 2013; Matos, 2017; Rodrigues, 2019). Desse modo, Matos (2017) aborda o modelo pedagógico denominado por Modelo de Ensino de Jogos para a Compreensão ou *Teaching Games for Understanding* (TGfU) que explica o jogo como uma resolução de problemas em vez de um momento de aplicação de técnicas. O mesmo autor explica que a adaptação destas formas de jogo refere quatro princípios pedagógicos, dos quais a seleção do tipo de jogo, a modificação do jogo por representação, a modificação por exagero e o ajustamento da complexidade tática.

O importante é que os clubes e treinadores interpretem as etapas de desenvolvimento da formação com o objetivo de potenciar jovens jogadores, visto que estas são definidas por idades cronológicas, razões metodológicas e pedagógicas. Desse modo, as opiniões dos autores variam entre as quatro e as cinco etapas, na qual as suas designações também variam (Garganta et al., 2013; Matos, 2017; Nicolau, 2022).

De seguida, as etapas de desenvolvimento criadas pela Federação Portuguesa de Futebol em 2018 são as seguintes:

- Descoberta e formação das bases do futebol (sub-5 a sub-9) – Neste período verificasse grandes mudanças, é onde surge a inteligência operativa e o processo cooperativo, sendo um período de idade sensível à crítica e egocêntrico. Os principais objetivos são cultivar e estimular a felicidade pela modalidade e também incentivar a decisão da criança e a riqueza motora;

- Desenvolvimento das bases do futebol (sub-10 a sub-13) – Nesta idade surge um maior controlo lógico, sendo um período sensível ao desenvolvimento das capacidades coordenativas. A estimulação pela paixão pelo jogo é um dos principais objetivos, também como a iniciação de comportamentos táticos individuais e coletivos;
- Início rendimento no futebol (sub-14 a sub-15) – Período caracterizado pela rebeldia da adolescência e a eficácia do desenvolvimento das capacidades condicionantes. Nesta etapa inicia-se a especificação posicional e desenvolve-se comportamentos táticos nos diferentes momentos;
- Desenvolvimento do rendimento no futebol (sub-16 a sub-19) – Emergem os comportamentos adultos, começa o romance e a instabilidade emocional. Os objetivos passam pela construção de uma estrutura mental sólida e pelos aperfeiçoamentos dos comportamentos;
- Elevado rendimento no futebol (sub-20 a sub-21) – Na última etapa, surge a maturação desportiva onde provoca a estabilidade comportamental e o deslumbramento. Esta etapa surge para consolidar todos os comportamentos técnico-táticos, de modo a maturar e preparar o jogador para a elite (Garganta et al., 2013; Matos, 2017; Nicolau, 2022).

Após a definição de linhas orientadoras das etapas de desenvolvimento da formação, será importante uma interpretação clara da articulação com as diferentes dimensões do rendimento. Portanto, a capacidade do jogador vai delinear qual a etapa a ser inserido e não o vice-versa (Nicolau, 2022).

3. Área 1 - Organização e Gestão do Processo de Treino e Competição

3.1 Caracterização do Plantel

O plantel dos sub-16 do GSL teve várias alterações no número de atletas disponíveis, devido a má gestão da estrutura. Por esse motivo, o plantel foi constituído inicialmente por 19 jogadores, da qual um atleta desistiu e um atleta foi afastado do clube por má conduta. No início de época o plantel tinha ainda à sua disposição nos jogos seis atletas que pertenciam à equipa de sub-17 e que estavam aptos ao escalão inferior. Esses seis atletas

dependiam se eram ou não convocados para a sua equipa. Ainda deste grupo existiu um atleta que se transferiu para outro clube.

Durante a época toda, quando necessário somavam-se jogadores da equipa de iniciados para completar o plantel em dias de competição, na qual foram utilizados 16 atletas diferentes, em que todos tiveram minutos. Em janeiro por vários problemas de gestão e conflitos internos e externos, o plantel dos sub-16 B do Grupo Sportivo de Loures ficou sem treinador e teve várias desistências de atletas, por esse motivo, esse plantel juntou-se ao plantel de sub-16 para treinar. Caso algum jogador deste plantel mostrasse características merecedoras podia ser convocado para os jogos, tendo tal situação ocorrido com três jogadores diferentes.

Em suma, o plantel teve vários jogadores oriundos de vários escalões e equipas, sendo que na maior parte da época, este foi constituído por um núcleo de 16 atletas. Resumindo, no total foram utilizados 43 atletas nos jogos dos sub-16 do GSL. Neste caso, selecionaram-se somente os jogadores que participaram em pelo menos dez convocatórias para este relatório, ficando assim uma amostra de 21 atletas.

Tabela 3*Caracterização do Plantel*

NÚMERO	POSIÇÃO	PÉ	MÊS/ANO NASCIMENTO	CLUBE ANTERIOR
1	GR	Direito	07/2007	GD Venda do Pinheiro
12	GR	Direito	01/2007	GS Loures
2	DC	Direito	08/2007	Atl. Povoense
3	DC	Esquerdo	01/2007	GS Loures
4	DC	Direito	03/2007	SG Sacavenense
5	DL	Direito	05/2007	Atl. Povoense
6	DL	Direito	10/2007	GS Loures
7	DL	Esquerdo	06/2007	GS Loures
8	MD	Direito	05/2007	GS Loures
9	MD	Direito	04/2007	GS Loures
10	MI	Direito	02/2007	GS Loures
11	MI	Direito	06/2007	Águias de Camarate
13	MI	Direito	11/2007	Atl. Povoense
14	Ext/MO	Direito	05/2007	GS Loures
15	Ext/MO	Direito	09/2007	GS Loures
16	Ext	Esquerdo	09/2007	GS Loures
17	Ext	Direito	02/2007	Águias de Camarate
18	Ext	Esquerdo	01/2007	ADCEO
19	Ext/PL	Direito	04/2007	Bobadelenense
20	PL	Direito	02/2007	Amavita
21	PL	Direito	05/2007	GS Loures

3.2 Objetivos da Equipa

Nos sub-16 do Grupo Sportivo de Loures, os objetivos foram definidos pela coordenação do clube juntamente com o Treinador Principal do escalão. Após reunião, o grande objetivo era conseguir melhorar todas as qualidades individuais e coletivas do plantel, preparando-o para a época seguinte para disputar o Campeonato Nacional de Juvenis. Em segundo Lugar, foi definido o objetivo competitivo de ficar num posicionamento acima do meio da tabela de classificação, ou seja, a cima do sétimo lugar.

Dentro do plantel, portanto, entre equipa técnica e jogadores, foram definidos três objetivos de carácter motivacional, que foram os seguintes:

- Ser apaixonado pelo jogo;
- Ser parceiro e respeitador;
- Querer sempre mais do que os outros.

3.3 Planeamento e Periodização da Época Desportiva

3.3.1 Macroциclo

O planeamento da época começa pela elaboração do macroциclo, onde se exhibe todas as unidades de treino, folgas, jogos particulares e jogos de competição. A época iniciou-se no dia 6 de setembro e tinha previsão de finalizar no dia 3 de junho, com a realização de 4 jogos particulares e 30 jogos a contar para 2ª divisão distrital de Lisboa do escalão de Juvenis.

Ao longo do decorrer da época desportiva existiram várias alterações ao planeamento inicial, como treinos alterados ou cancelados (e.g., Meteorologia imprópria), equipas que abandonaram a competição (e.g., EAS Torres Vedras) ou jogos cancelados pela Associação de Futebol de Lisboa (e.g., Devido a acontecimentos inexplicáveis sobre a arbitragem).

A desistência da Escola Academia Sporting de Torres Vedras fez com que os clubes adversários que iriam defrontar a sua equipa, tivessem direito a uma jornada de folga. Devido a comportamentos de mau carácter sobre a arbitragem, a 12.ª jornada foi cancelada, adiando assim todas as jornadas para o domingo seguinte. Por esse motivo, o último jogo da época ocorreu no dia 4 de junho, tendo o *terminus* da época se fixado no dia 9 de junho.

Figura 6

Planeamento da Época Desportiva

Dia/Mês	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Mai	Junho
1										
2		1ºDezembro (F)						Lourinhanense (F)		
3										
4				Eiriceirense (F)						
5						1ºDezembro (C)	São Pedro (C)			
6	Início de época		Venda do Pinheiro (C)							
7									Sacavenense (C)	
8										
9		Lourel (C)						Eiriceirense (C)		
10	Oriental									
11	Charneca da			ademia Torres Vedras						
12						Lourel (F)	Venda do Pinheiro (F)			
13			Povoense (F)							
14									Ponte Frielas (F)	
15					Torreense B (C)					
16		Sintrense B (F)						ademia Torres Vedras		
17	Damalense									
18				Pero Pinheiro (F)						
19						Sintrense B (C)	Povoense (C)			
20			Carregado (C)							
21										
22					Sacavenense C (F)					
23		Despertar (C)						Pero Pinheiro (C)		
24	Amora FC SUB17									
25										
26						Despertar (F)	Carregado (F)			
27			Lourinhanense (C)							
28										
29					Ponte Frielas (C)					
30		São Pedro (F)						Torreense B (F)		
31										

■	Jogo Oficial Casa	■	Jogo Oficial Fora	■	Férias
■	Amigável	■	Treino	■	Não existe

3.3.2 Mesociclo

O mesociclo representa o planeamento de uma forma mais visível e caracterizado, sendo a divisão em períodos de quatro semanas do planeamento anual, podendo ser alterada entre duas a cinco semanas. Por esse motivo, esta época desportiva foi dividida em nove mesociclos. A próxima imagem representa o 2º mesociclo, que decorreu do dia 4 de outubro a 30 de outubro, onde se realizou dezasseis unidades de treino e quatro jogos a contar para a competição.

Figura 7

Exemplo de Mesociclo

Data		Atividade	Horário	Unidade de Treino/Jogo
04/10/2023	Terça-feira	Treino	20:30h às 22:00h	UT 17
05/10/2023	Quarta-feira	Treino	19:30h às 21:00h	UT 18
06/10/2023	Quinta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 19
07/10/2023	Sexta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 20
08/10/2023	Sábado	Folga		
09/10/2023	Domingo	Jogo	8:45h	Lourel
10/10/2023	Segunda-feira	Folga		
11/10/2023	Terça-feira	Treino	20:30h às 22:00h	UT 21
12/10/2023	Quarta-feira	Treino	19:30h às 21:00h	UT 22
13/10/2023	Quinta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 23
14/10/2023	Sexta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 24
15/10/2023	Sábado	Folga		
16/10/2023	Domingo	Jogo	11:00h	Sintrense B
17/10/2023	Segunda-feira	Folga		
18/10/2023	Terça-feira	Treino	20:30h às 22:00h	UT 25
19/10/2023	Quarta-feira	Treino	19:30h às 21:00h	UT 26
20/10/2023	Quinta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 27
21/10/2023	Sexta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 28
22/10/2023	Sábado	Folga		
23/10/2023	Domingo	Jogo	8:45h	Despertar
24/10/2023	Segunda-feira	Folga		
25/10/2023	Terça-feira	Treino	20:30h às 22:00h	UT 29
26/10/2023	Quarta-feira	Treino	19:30h às 21:00h	UT 30
27/10/2023	Quinta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 31
28/10/2023	Sexta-feira	Treino	19:00h às 20:30h	UT 32
29/10/2023	Sábado	Folga		
30/10/2023	Domingo	Jogo	11:00h	São Pedro
Folga				
Jogo em casa				
Jogo fora				
Treino				

3.3.3 Microciclo Padrão

O microciclo padrão corresponde ao espaço temporal do primeiro dia depois de um jogo até à realização do próximo e tem como objetivo replicar ao longo da época este padrão de organização, alterando o objetivo de treino consoante o momento, resultados e debilidades da equipa (Azevedo, 2011; Carvalhal et al., 2014; Daniel, 2016; Nicolau, 2022; Tobar, 2018; Tojo, 2017). Por esse motivo, as escolhas dos temas abordados durante o microciclo padrão situam-se num sistema aberto, pois a sua escolha deriva da perceção que a equipa técnica tem do jogo e unidades de treino anteriores, para escolher quais os momentos e princípios a treinar (Azevedo, 2011; Carvalhal et al., 2014; Nicolau, 2022; Tobar, 2018; Tojo, 2017).

O microciclo padrão dos sub-16 do GSL é composto por quatro unidades de treino (terça-feira, quarta-feira, quinta-feira e sexta-feira) e um jogo ao domingo. Os horários alteravam-se consoante o dia de treino e, por norma, os jogos em casa realizavam-se às oito horas e quarenta e cinco minutos da manhã, pois no mesmo campo realizava-se os jogos dos sub-17 do GSL às 11 horas. Os jogos fora realizavam-se às onze horas da manhã.

Figura 8

Microciclo Padrão

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
Dia	Folga	Sessão 1	Sessão 2	Sessão 3	Sessão 4	Folga	Jogo
		Treino +2	Treino -4	Treino -3	Treino -2		
Conteúdo		Princípios específicos	Transição Ofensiva e Defensiva	Princípios Gerais	Etapas de Finalização		
Organização		Individual e Sectorial	Sectorial	Coletivo	Individual e Sectorial		
Dinâmica da Carga		Recuperação	Aquisição	Aquisição	Aquisição		
Capacidade Física		Recuperação	Força	Resistência	Velocidade		

Segunda-feira (+1)

Neste dia os atletas tinham folga.

Terça-feira (+2)

Figura 9

Exemplo de uma unidade de treino de terça-feira.

Nº	Organiz. Visual - Desenho	Objetivos Específicos	Feedback	T	Total	
1		<p>Forma: 2 filas de 11 Espaço: 10mx10m</p> <p>Nº Jog: Toda equipa</p> <p>Objetivos: Aumento da temperatura corporal e ativação do organismo</p> <p>Descrição (Variantes/Condic): Realização de exercícios de aquecimento articular e mobilidade</p>	Exigência com a qualidade de execução	10	10	
Pausa:				3		
2		<p>Forma: 1 x 1 Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Fintar e finalizar</p> <p>Descrição (Variantes/Condic): Realização momentânea para as duas balizas. Um jogador sai a conduzir bola e o outro a defender. Objetivo é fintar o adversário e finalizar. Em caso de perda de bola vai em sprint para o lugar.</p>	Criatividade e objetividade	20	33	
Pausa:				3		
3		<p>Forma: 3 x 2 Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Princípios de jogo</p> <p>Descrição (Variantes/Condic): 3 x 2. Um defesa em espera na linha de grande área e outro em perseguição. Inicia com passe do jogador do meio para a lateral e depois realiza overlap. Após receber o passe existe o desenrolar da jogada. Caso falhem voltam em sprint para o lugar. Caso seja golo, o defesa em espera volta em sprint para o lugar e o outro defesa faz 5 flexões.</p>	Progressão, fixação, contenção, cobertura	18	54	
Pausa:				3		
4		<p>Forma: 7x7 + 7 em apoio Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Competição saudável</p> <p>Descrição (Variantes/Condic): Jogo dos apoios campo grande - Princípios gerais e específicos da modalidade</p>	Variação do centro de jogo, Reação á perda e Jogo exterior	20	77	
Reforço Muscular:					77	
Alongamentos:				Fifa 11+	18	95

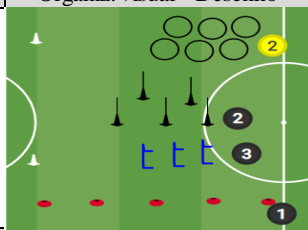

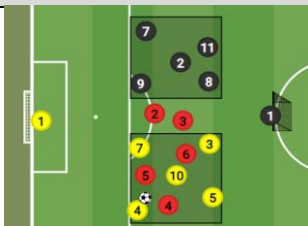
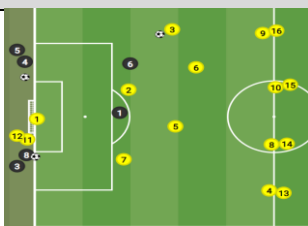
Esta sessão de treino tinha um objetivo mais lúdico e de recuperação. Os exercícios tinham por base projetar a criatividade individual, a coesão e relação coletiva. O treino iniciava com mobilização articular e exercícios da base Fifa 11+. Posteriormente, eram praticados exercícios como situações de 1 x 1 ou 2 x 1, jogos didáticos e jogos reduzidos com máxima liberdade ou condicionantes que não fossem complexas a nível psicológico.

Quarta-feira (-4)

A segunda sessão de treino tinha como objetivo criar desgaste físico e mental. Assim, eram executados exercícios reduzidos e de curta duração, para que os jogadores conseguissem ter o máximo de ações possíveis e manter os níveis físicos altos.

Figura 10

Exemplo de uma unidade de treino de quarta-feira.

Nº	Organiz. Visual - Desenho	Objetivos Específicos	Feedback	T	Total
1		<p>Forma: 4 grupos</p> <p>Espaço: Campo 5</p> <p>Nº Jog: Toda equipa</p> <p>Objetivos: Aumento da temperatura corporal e ativação do organismo. Fprça específica.</p>	Exigência com a qualidade de execução	30	30
Descrição (Variantes/Condic): Realização de exercícios de aquecimento articular e mobilidade. Execução de circuitos em estações.					
Pausa:					3
2		<p>Forma: 4 x 1 + 1</p> <p>Espaço: 10x10</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Reação á perda e sair da zona de pressão.</p>	Posicionamento defensivo, agressividade	15	48
Descrição (Variantes/Condic): Meio de 4 xl numa zona com 1 elemento em espera noutra zona. Quando existe recuperação, objetivo é jogar no jogador em espera, de forma a sair da zona de pressão. Equipa ofensiva após 5 passes varia o jogo.					
Pausa:					3
3		<p>Forma: 5 x 5 + 5</p> <p>Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Reação á perda e sair da zona de pressão.</p>	Posicionamento defensivo, agressividade, sair da zona de pressão	15	66
Descrição (Variantes/Condic): Jogo do RIO. 3 equipas de 5 elementos. Durante 3 m fica sempre a mesma equipa a defender. Objetivo da defesa é dentro da zona defender com 3 e ter 2 elementos em cobertura para receber a bola pós recuperação e rematar a baliza. Objetivo ofensivo é realizar 5 passes e variar o jogo.					
Pausa:					3
4		<p>Forma: 5 x 2</p> <p>Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Ataque rápido e reação à perda</p>	Técnica de passe, mobilidade ofensiva e coberturas.	15	84
Descrição (Variantes/Condic): Edefesa coloca a bola com passe longo em extremo. Extremo combina com ponta de lança que decide em combinação direta ou indireta. Após padrão desenrola a jogada 5 vs 2. Após finalização, caso não seja golo, guarda redes repõe a bola num dos extremos em espera e os jogadores que estavam atacar tem que reagir de forma a impedir. Caso a reposição de bola seja sucedida os jogadores que não cortaram o lance tem castigo.					
Reforço Muscular:					84
Alongamentos:		Retorno à calma		5	89

Inicialmente, era executado o aquecimento e depois circuitos em estação para promover o desgaste físico pretendido. Com bola, eram escolhidos exercícios com muitas transições para que os jogadores realizassem inúmeras mudanças de direção, travagens e saltos.

Quinta-feira (-3)

Esta sessão, tinha como objetivo principal, a concentração e foco no jogo, aplicando, desta forma, exercícios de dimensões maiores e acentuados nos princípios do modelo de jogo. O treino começava com o aquecimento e, de seguida, posse de bola, enquanto o campo não ficava desocupado. Ao entrar no campo principal de treino, os exercícios eram contínuos, de longa duração e com princípios bem delineados.

Figura 11

Exemplo de uma unidade de treino de quinta-feira.

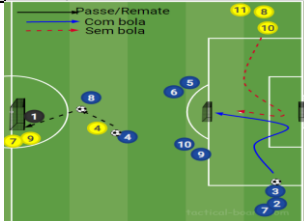
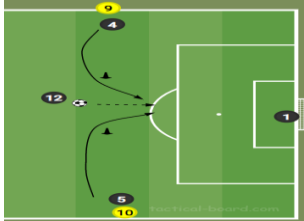
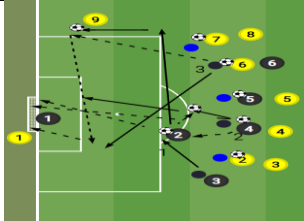
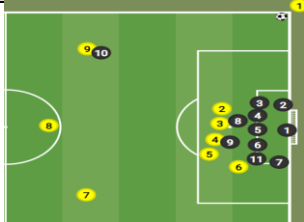
Nº	Organiz. Visual - Desenho	Objetivos Específicos	Feedback	T	Total
1		<p>Forma: 6 x 6 x 6 Espaço: 15mx20m</p> <p>Nº Jog: Toda a equipa</p> <p>Objetivos: Reação a perda de bola.</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): A equipa é organizada em 3 grupos. Inicia com posse de bola entre 2 grupos vs 1 grupo. Após recuperação tentar variar o centro de jogo e combinar com equipa que esta atacar.</p>	Reação á perda da bola, coberturas, combinações, variação do centro de jogo.	20	20
Pausa:				3	
2		<p>Forma: 4 x 4 + 2 Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Princípios de jogo</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): 4 + 2 vs 2 + 2 em espera. Objetivo de quem tem posse de bola é realizar 10 passes e entrar com passe em rutura na área adversária para fazer golo. Objetivo de quem defende é recuperar a bola, caso tenha oportunidade realiza golo, caso não tenha volta atrás e começa os 10 passes de novo.</p>	Atrair adversário, jogo entre linhas, procurar profundidade	20	43
Pausa:				3	
3		<p>Forma: GR+7x8 Espaço: Meio Campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Organização ofensiva</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): Bola a circular nos amarelos (8 elementos) com o objetivo de marcar golo. Caso os pretos recuperem, tem como objetivo executar 3 passes seguidos. Variante: Antes de marcar golo executar 15 passes ou ir aos 3 corredores.</p>	Combinações, atração do adversário, respeitar movimentações	18	64
Pausa:				3	
4		<p>Forma: GR+10x10+GR Espaço: Campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Modelo de jogo</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): Jogo sem restrições.</p>	Correção de comportamentos do jogo.	18	85
Pausa:					

Sexta-feira (-2)

A última sessão de treino tinha como objetivo a finalização e velocidade. Inicialmente, realizava-se o aquecimento e um exercício de estafetas, onde se promovia a velocidade máxima. Os exercícios seguintes promoviam a velocidade máxima e a finalização. Depois, realizava-se jogo com várias paragens para intervenção e, por último, era treinado os esquemas táticos de modo a preparar a competição.

Figura 12

Exemplo de uma unidade de treino de sexta-feira

Nº	Organiz. Visual - Desenho	Objetivos Específicos	Feedback	T	Total
2		<p>Forma: 1 vs 1 e 2 vs 1 Espaço: Campo 5</p> <p>Nº Jog: Toda a equipa</p> <p>Objetivos: Finalização</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): Equipa dividida em 2 grupos, realizando 3 séries de 2 minutos com 1 minuto de descanso. Primeiro exercício o jogador sai em condução de bola e realiza uma situação 1 vs 1 em que tem uma tomada de decisão entre 2 balizas. O segundo exercício é uma situação de 2 x 1 em que o defes terá de realizar uma aproximação rápida ao portador da bola.</p>	Correção do gesto técnico.	20	20
Pausa:				5	
2		<p>Forma: 6 x 4 + 2 Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Finalização</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): 1 vs 1 em velocidade. Primeiro atleta alcançar a bola finaliza.</p>	Aperfeiçoamento da técnica, temporização e zonas de ataque.	15	40
Pausa:				5	
3		<p>Forma: 3 grupos Espaço: Meio campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Finalização</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): 1 - Conduz até ao limite da grande área e remata (nº2). 2 - Após remate esse jogador recebe a bola de colega (nº4) realizando combinação simples para ele finalizar. 3 - Após finalização, o jogador que assistiu (nº2) corre até á linha lateral para receber um passe (nº6) e cruzar para zonas de finalização. Ao primeiro poste aparece nº4 e ao segundo aparece nº6.</p>	Aperfeiçoamento da técnica, temporização e zonas de ataque.	15	60
Pausa:				5	
4		<p>Forma: GR+10x10+GR Espaço: Campo</p> <p>Nº Jog: Todos</p> <p>Objetivos: Modelo de jogo e Esquemas táticos.</p> <p>Descrição (Variantes/Condiç): Jogo com condicionante. Sempre que a bola sai do terreno de jogo, de seguida existe uma bola parada. Sempre que uma equipa demorar mais que 30 segundos a finalizar, perde a posse de bola e a outra equipa inicia com bola parada (canto ou livre).</p>	Correção de comportamentos do jogo e esquemas táticos.	18	83
Pausa:				5	
Reforço Muscular:					83
Alongamentos:		Aquecimento/Retorno à calma		15	98

Sábado (-1)

No dia anterior ao jogo havia folga, sendo solicitado aos jogadores pouco desgaste físico.

Domingo

O dia de jogo começava com a concentração da equipa, onde o horário alterava-se consoante a hora do jogo. Após a concentração dos atletas, estes realizavam uma caminhada à volta do campo para, de seguida, se equiparem.

O aquecimento do jogo iniciava-se com alongamentos. Posteriormente, e em pares, um jogador realizava condução, enquanto, o outro realizava mobilização articular, alternativamente. Imediatamente a seguir, era executado posse de bola 4x 4 + 2 jokers e quatro mini balizas. Por fim, ocorria um exercício de finalização e *sprints*.

3.4 Modelo de Jogo Implementado

Como anteriormente abordado, o modelo de jogo representa um conjunto de ideias e conceções definidas nos diferentes momentos de jogo com os princípios pretendidos (Organização Funcional), tendo em conta as características dos jogadores e o contexto envolvido, suportada por uma organização estrutural, dando forma a diversas dinâmicas, criando uma identidade pessoal (Azevedo, 2011; Carvalhal, 2014; Daniel, 2016; Nicolau, 2022; Tobar, 2018).

Relativamente à ideia de jogo da equipa de sub-16 do Grupo Sportivo de Loures, foi definido pela equipa técnica, em conjunto com o departamento de futebol de formação, que a equipa teria um comportamento dominador, ou seja, que predominasse a posse de bola e as oportunidades de golo. Esse objetivo estabelecido pelo departamento de futebol de formação foi colocado para que os jogadores tenham mais responsabilidade com bola, preparando-os para as dificuldades da próxima época desportiva.

Na realização deste modelo, recorreu-se aos seis temas que suportam a sua criação, sendo eles, a cultura, a estrutura e objetivos do clube, a ideia do treinador, a capacidade dos jogadores, a organização funcional e a organização estrutural (Azevedo, 2011).

Anteriormente, foi abordado a cultura, estrutura e objetivo do clube, que em síntese, tem incutido na sua cultura, que as equipas de séniores, de sub-19, de sub-17 e de sub-15

participem em competições nacionais. Como objetivo estabelecido para os sub-16, foi pretendido que os jogadores se preparassem a nível físico, técnico, tático e psicológico para a época seguinte.

Outro tema estabelecido, é a ideia do treinador, que consiste em eleger as linhas orientadoras dos comportamentos dos atletas. O treinador estabeleceu a ideia de uma equipa ofensiva e dominadora, que soubesse realizar ataque posicional, mas também que aproveitasse as transições ofensivas e que, nos momentos defensivos estabelecesse um comportamento agressivo.

Em relação às capacidades dos jogadores, este plantel contava com jogadores do setor defensivo com uma estrutura corporal robusta. Por outro lado, o meio-campo e ataque deste plantel era constituído por jogadores de baixo porte. A profundidade do plantel era curta, ainda assim, os jogadores tinham boa relação com bola, mas pouco conhecimento tático.

Por último, a organização estrutural e funcional será abordada nos tópicos seguintes, onde se explica todos os princípios e dinâmicas estabelecidas pela equipa de sub-16 do GSL.

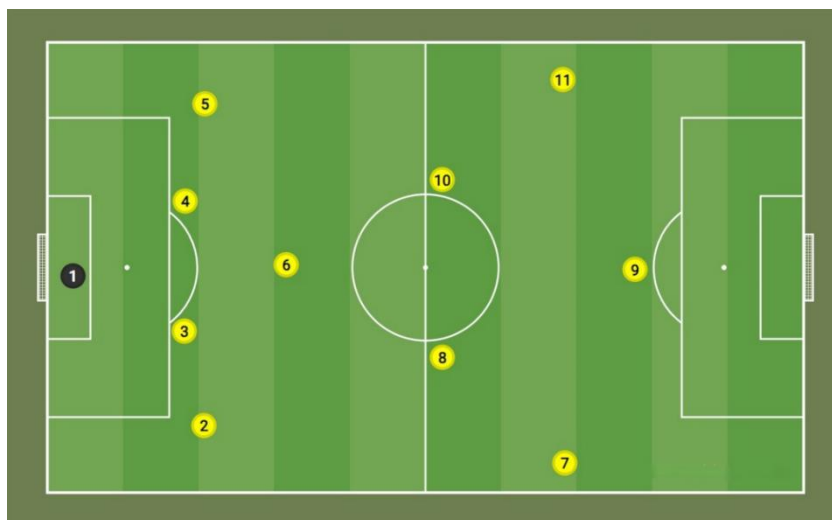
3.4.1 Organização Estrutural

Esta organização diz respeito ao posicionamento que os jogadores estabelecem em campo, ou seja, à definição da estrutura de jogo. A organização estrutural foi dividida nas duas fases do jogo, ofensiva e defensiva, explicando qual a estrutura de jogo utilizada em cada um (Azevedo, 2011; Nicolau, 2022; Tobar, 2018).

A estrutura de jogo que foi pretendida para a fase ofensiva foi 1:4:3:3, que dispõe de um Guarda Redes, de uma linha defensiva constituída por 2 defesas laterais e 2 defesas centrais, com o meio-campo ocupado por 1 médio defensivo e 2 médios interiores e, por último, um trio de ataque composto por 2 extremos e um ponta de lança.

Figura 13

Estrutura de jogo na Fase Ofensiva (1:4:3:3)

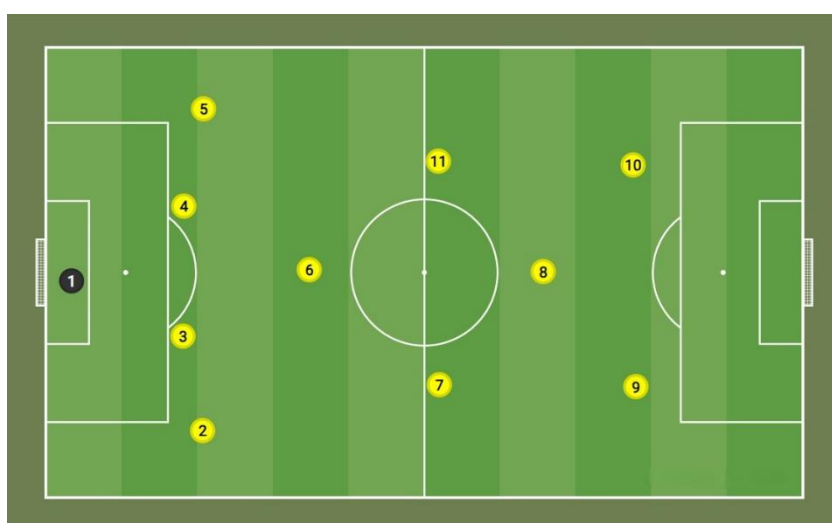


Por outro lado, na fase defensiva foi pretendido duas disposições diferentes. Caso a equipa contrária se encontrasse em posse de bola na fase de equilíbrio defensivo, a equipa adotava uma estrutura de jogo de 1:4:4:2 losango. Caso a equipa adversária estabelecesse posse de bola em zonas mais ofensivas, a equipa disponha de uma estrutura de jogo de 1:4:4:2 tradicional.

Portanto, o 1:4:4:2 losango foi constituído por uma linha de 4 defesas (2 DL e 2 DC), um meio-campo com 1 médio defensivo, 1 médio ofensivo e 2 médios centros, enquanto o ataque foi constituído por 2 avançados.

Figura 14

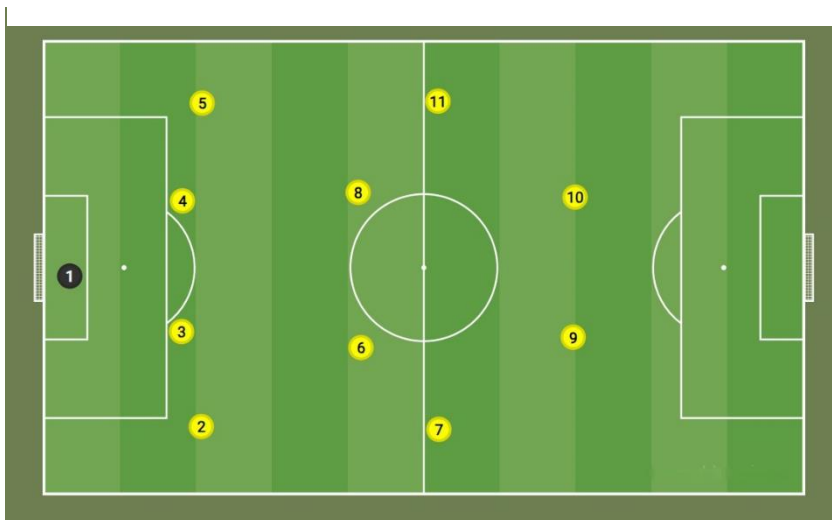
Estrutura do Jogo na Fase Defensiva (1:4:4:2 losango)



Por outro lado, o 1:4:4:2 tradicional é constituído por 2 linhas de 4 e uma linha de 2, ou seja, 4 defesas (2 DL e 2 DC), 4 médios constituídos por 2 médios centros e 2 alas, por último, linha de 2 avançados.

Figura 15

Estrutura de jogo na Fase Defensiva (1:4:4:2 tradicional)



3.4.2 Organização Funcional

A organização funcional explica a identidade específica de cada equipa, ou seja, são todos os comportamentos e princípios gerais e específicos que o treinador pretende, relacionados em cada momento de jogo (Azevedo, 2011; Oliveira, 2003).

Para uma melhor explicação da organização funcional, os princípios de jogo foram abordados em quatro momentos de jogo, ou seja, em Organização Ofensiva, Organização Defensiva, Transição Ofensiva e Transição Defensiva.

3.4.2.1 Organização Ofensiva

A organização ofensiva é o momento em que a equipa se encontra em posse de bola e procura o golo. Os princípios e dinâmicas pretendidas neste momento foram:

- Privilegiar a manutenção da bola – Criar várias relações e linhas de passe entre setores, de modo a criar espaço e superioridade;
- Privilegiar a progressão por zonas exteriores – Executar várias movimentações estabelecidas com trocas posicionais entre MI, DL e Ext, de modo a criar espaço entre linhas ou espaço para entrar em rutura;

- Alternar o jogo pelos três corredores – Variar o jogo em caso de não criação de superioridade ou espaço a explorar, ou seja, caso não exista forma de progressão, voltamos ao momento inicial dando prioridade à manutenção de posse de bola;
- Procurar progressão em superioridade numérica – Realizar várias movimentações e relações de forma a criar superioridade numérica numa determinada zona a explorar, aproveitando a inferioridade do adversário;
- Procura constante de ruturas – Efetuar várias trocas posicionais entre grupos como MI e Ext, Ext e DL, PL e MI ou até mesmo PL e Ext, de forma a arrastar o adversário para zonas pretendidas e explorar o espaço aberto pelo adversário;
- Equilíbrio Ofensivo – Este princípio foi bastante trabalhado, sendo o aspeto mais frágil da equipa, saindo das posições inúmeras vezes, desequilibrando a equipa. Foi pedido que no momento do ataque ficassem, pelo menos, 5 jogadores a dar equilíbrio ofensivo, ocupando zonas de cobertura e de quebra de transições;
- Liberdade em Zonas Verde – Em zonas perto da baliza adversária foi pedido que os jogadores fossem atrevidos, ou seja, não tivessem medo de encarar o adversário e partir no 1 x 1, desde que exista objetividade;
- Respeitar o colega – Este princípio requer alguma preocupação, pois existe várias movimentações pedidas que nem sempre a bola chega ao jogador que entrou em rutura, ou se se deslocou mais distância. Por esse motivo, de forma a não desanimar os jogadores e de maneira em que eles acreditem que a ideia de jogo está correta, era pedido que os jogadores com bola respeitassem com frequência a movimentação do colega;
- Circulação Interior e exterior – Na gíria futebolista ouve-se muitas vezes os treinadores a expressar “dentro-fora”, ou seja, o que é pretendido dizer com essa afirmação é que o jogo deve recorrer sempre do exterior para o interior e do interior para o exterior. Os atletas quando se encontravam em zonas exteriores deviam procurar linhas de passe interiores e vice-versa;
- Equipa aberta – Neste momento foi pedido que a equipa conseguisse estender e alargar o máximo possível, de forma que houvesse afastamento do adversário para receber a bola no pé, ou criar espaço para receber em rutura;
- Objetividade – As decisões tomadas pelos jogadores devem ser efetuadas na máxima velocidade, pedindo objetividade nas ações, sendo elas de condução, passe, cruzamento ou remate;
- Zonas de Finalização – Quando o jogo se encontra em zona de cruzamento, as posições de finalização devem ser ocupadas, sendo elas, um elemento na zona do

1º poste, outro na zona do 2º poste, o 3º elemento na zona de penalty e por último, na zona da entrada de área.

3.4.2.2 Transição Defensiva

Cada vez mais, os momentos de transição são importantes no jogo de futebol, pois são os momentos em que as equipas se encontram, por norma, em desequilíbrio. De modo a contrariar o desequilíbrio e proteger a baliza no momento imediatamente a seguir à perda da posse de bola, foram delineados os seguintes princípios:

- Reação à perda da bola – No momento que a equipa perca a manutenção de posse de bola, todos os jogadores devem reagir no imediato, fechando linhas de passe adversárias;
- Dois jogadores mais próximos da bola – O jogador que perca a bola e o colega mais perto da zona, caso não consigam imediatamente recuperar a bola, realizam contenção e cobertura de modo a atrasar a jogada adversária para que a equipa se repositone.
- Reposicionamento – Os jogadores que se encontram fora da posição, executam um sprint de modo a reposicionar, ou seja, correm para o lugar pretendido de modo a equilibrar o jogo e formar o bloco defensivo;
- Mudança de estrutura – De modo a completar o ponto anterior, no momento de organização ofensiva, a equipa estava disposta numa estrutura de 1:4:3:3 e ao mudar de momento de jogo, a equipa adota uma estrutura de 1:4:4:2.

3.4.2.3 Organização Defensiva

O momento de Organização defensiva corresponde a situações em que a equipa se encontra sem posse de bola, com o objetivo de defender a baliza e posteriormente, recuperar a bola. Para o sucesso deste momento foi fundamental a comunicação, o esforço e a interajuda. Para que existisse um padrão coletivo, os princípios pretendidos foram:

- Momento de Pressão – Nos momentos em que a equipa adversária se encontra no início do seu processo ofensivo, pretende-se que a equipa tenha um comportamento agressivo e pressionante. A equipa disponha-se numa estrutura de jogo 1:4:4:2 losango, onde a primeira linha defensiva tentava

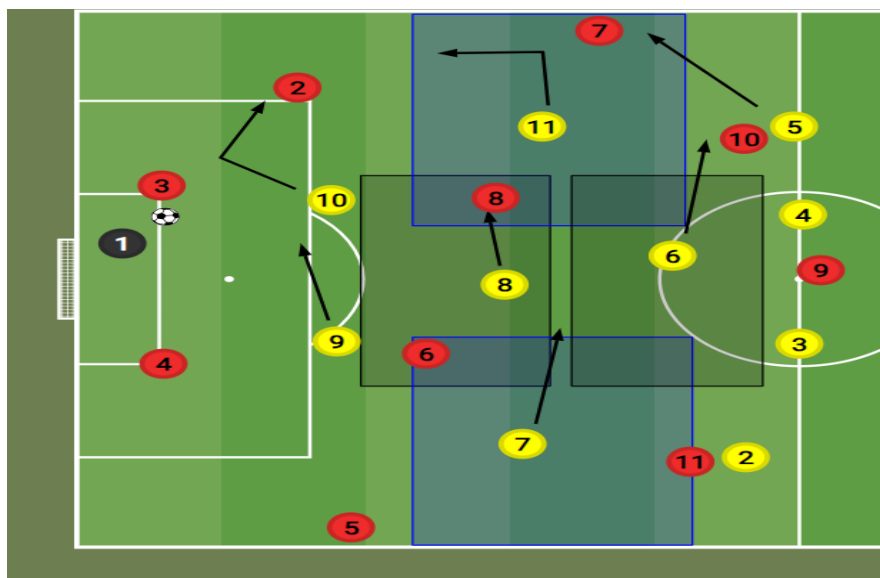
conduzir a jogada ofensiva adversária para zonas pretendidas. Os médios tinham funções de equilíbrio, dependendo de cada adversário. Por outro lado, os defesas laterais tinham funções de marcação Homem a Homem, enquanto os defesas centrais tinham enorme importância no controlo de profundidade e coberturas defensivas.

- Pressão vs Construção a 3 – Este tipo de pressão era definido para adversários com a estrutura de jogo como 1:5:2:3 ou 1:5:3:2. Para este exemplo foi optado por um adversário estruturado num 1:5:2:3. Portanto, os dois elementos mais adiantados tinham como função, encaminhar o jogo adversário para uma das laterais, realizando pressão em “L”. Após conduzir o jogo para um dos lados, o médio ofensivo faz marcação Homem a Homem ao médio mais perto da zona da bola. O médio centro mais próximo da zona de jogo pressiona o portador da bola, enquanto o outro equilibra o centro de jogo. O DL do lado da bola, aproxima do ala adversário, deixando a marcação do extremo para o MD, enquanto o DL do lado oposto fica a equilibrar e atento ao adversário direto. Por último, os defesas centrais ficam atentos aos desequilíbrios dados, ao controlo de profundidade e ao avançado.

A figura 16 corresponde a um exemplo das movimentações que a equipa pretende realizar. Os quadrados azuis correspondem às zonas de ação dos médios centros e os quadrados pretos às zonas do médio ofensivo e defensivo. As setas a preto dizem respeito às deslocações posicionais ao abordar este tipo de adversário.

Figura 16

Exemplo de pressão vs 1:5:2:3 a construir pelo lado esquerdo

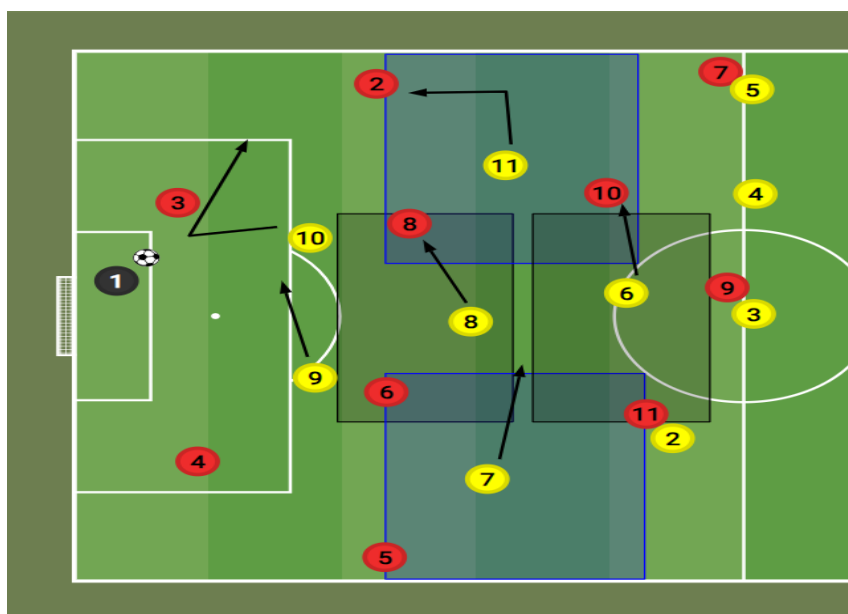


- Pressão vs Construção com 2 médios em apoio – Ao encontrar adversários com este tipo de construção, deparamos que na 1ª fase criam superioridade numérica no corredor central. Para contrariar estruturas de jogo como por exemplo, 1:4:2:3:1 ou 1:4:4:2, os avançados partem de uma zona central de modo a condicionar o jogo adversário para zonas exteriores. Idêntico à pressão anterior, o médio ofensivo marca o médio adversário mais próximo, o médio centro mais próximo pressiona o lateral, enquanto o médio oposto equilibra o centro de jogo. Os Defesas Laterais têm como função marcar Homem a Homem os jogadores do corredor lateral mais avançados no terreno, enquanto os defesas centrais focam-se nas mesmas preocupações dos princípios anteriormente explicados. O médio Defensivo equilibra o centro de jogo se não existir um jogador adversário na sua zona de ação, pois, caso exista tem como função condicioná-lo.

O próximo exemplo ilustrativo demonstra os comportamentos desejados neste momento, defrontando um adversário numa estrutura de jogo 1:4:2:3:1. As zonas marcadas a cor preta, correspondem às zonas de ação do médio ofensivo e defensivo, enquanto as marcações a cor azul correspondem às zonas dos médios centros. As setas designam as movimentações pretendidas.

Figura 17

Exemplo de pressão vs 1:4:2:3:1 a construir pelo lado esquerdo.

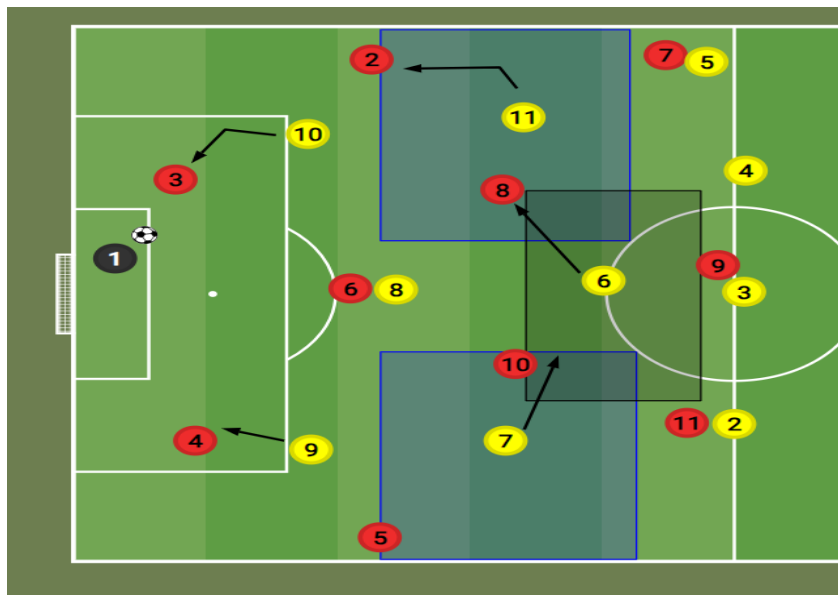


- Pressão vs Construção com 1 médio em apoio – Contrariamente ao pretendido anteriormente, ao defrontar adversários com este tipo de construção, foi planeado conduzir o adversário para zonas interiores. Ou seja, adversários que disponham uma estrutura de jogo como 1:4:3:3 com MD ou 1:4:4:2 losango, os avançados partiam de uma zona mais aberta de modo a condicionar o jogo adversário. Neste caso, o médio ofensivo marca homem a homem o médio mais recuado, enquanto os médios centros equilibram a sua posição entre o DL e os médios mais avançados adversários. O médio defensivo fica a equilibrar entre os dois médios mais avançados no terreno de jogo e os defesas laterais marcam homem a homem os extremos. Os defesas centrais acatam as mesmas funções dos princípios anteriormente explicados.

A figura 18 demonstra os comportamentos desejados para contrariar um adversário posicionado em 1:4:3:3, onde a zona preta corresponde ao médio defensivo e a cor azul a zonas dos médios centros. As movimentações são demonstradas pelas setas pretas.

Figura 18

Exemplo de pressão vs 1:4:3:3 a construir pelo lado esquerdo



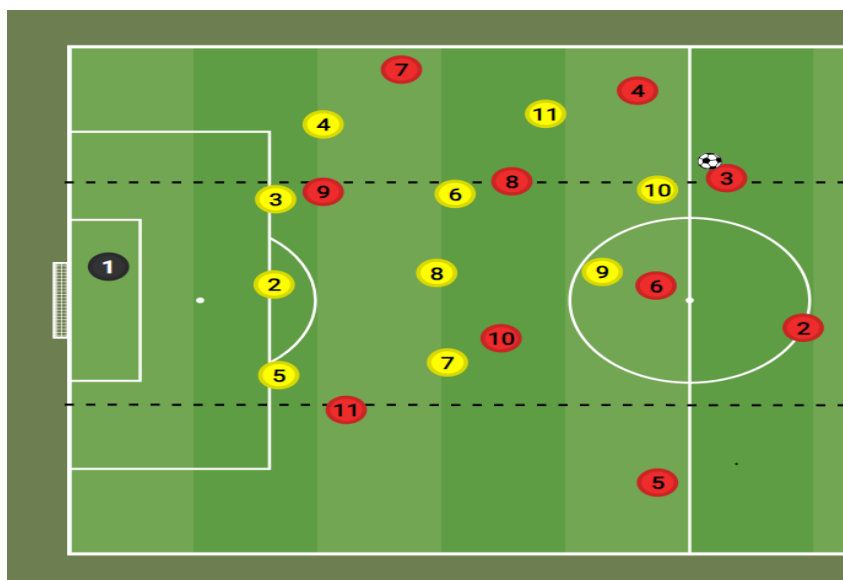
- Recusar inferioridade – Em concordância com os princípios gerais do futebol, anteriormente revistos, pede-se aos jogadores que evitem situações de inferioridade numérica. Em caso de inferioridade, pretende-se atrasar o ataque adversário de modo que a equipa se posicione em superioridade;

- Concentração em dois setores – Pretende-se que a equipa se mantenha concentrada, construindo um bloco defensivo, ou seja, posicionados sempre juntos e realizando as constantes coberturas.
- Basculação defensiva – A equipa desloca-se agrupada para o corredor da bola, condicionando o caminho adversário, dando sempre prioridade à proteção do interior do jogo, protegendo a baliza.

Na próxima figura, os ícones amarelos correspondem ao posicionamento defensivo numa estrutura de jogo 1:4:4:2, posicionada em dois corredores. O campo está dividido em dois corredores visíveis pelas linhas pretas a tracejado.

Figura 19

Exemplo do posicionamento em dois corredores (amarelo)



- Controlo de profundidade – Em caso de bola descoberta, inferioridade numérica ou desequilíbrio defensivo a equipa adota por retirar profundidade ao jogo. Em caso de bola coberta ou outro indicador de pressão, como por exemplo, passe para trás, bola no ar ou um mau domínio, a equipa sobe no terreno de forma a concentrar e afastar o jogo da baliza;
- Contenção defensiva – No momento de manutenção de posse de bola adversária, exceto nos momentos de pressão, todo o portador da bola terá de ter uma contenção e uma cobertura. Isto significa, que o portador da bola terá sempre marcação direta (contenção) e um jogador a apoiar atrás (cobertura).

3.4.2.4 Transição Ofensiva

Por último, a transição ofensiva é o momento em que o adversário fica suscetível a sofrer um ataque, pois ao perder a posse de bola fica em desequilíbrio. De maneira a aproveitar a fragilidade defensiva do adversário, foram traçados os seguintes princípios:

- Retirar a bola da zona de pressão – Após recuperação da posse de bola, a equipa deverá retirar a bola da zona de pressão com passe. Este passe deverá ser realizado para o jogador mais perto da baliza adversária ou para o corredor oposto. Caso a defesa adversária consiga fechar as linhas de passe prioritárias, promovemos a circulação de bola por trás;
- Zona vermelha – Em caso de recuperação de bola sem espaço e na zona da fase de proteção de baliza, pretende-se que a bola seja afastada, prioritariamente para a zona atrás da defesa adversária ou para fora das quatro linhas;
- Procura do espaço em profundidade – Em situações em que o adversário se posiciona com a defesa subida no terreno de jogo, deve-se aproveitar o espaço atrás da defesa, provocando situações de finalização;
- Acelerar em superioridade – Depois da realização do passe a retirar a bola da zona de pressão, pretende-se rapidamente progredir em direção da baliza, criando relações de superioridade. Este princípio corresponde a momentos que não seja possível retirar a bola da zona de pressão com um passe para a frente, sendo no espaço ou no pé;
- Objetividade – Assim que o passe sai fora da zona de pressão, as ações devem ser em velocidade, de jeito a aproveitar o desequilíbrio adversário;
- Manutenção de posse de bola – Caso o passe seja realizado para trás ao retirar da zona de pressão e não seja detetado linhas de passe para progredir, planeja-se gerir a posse de bola e entrar em ataque organizado.

3.4.2.5 Esquemas táticos

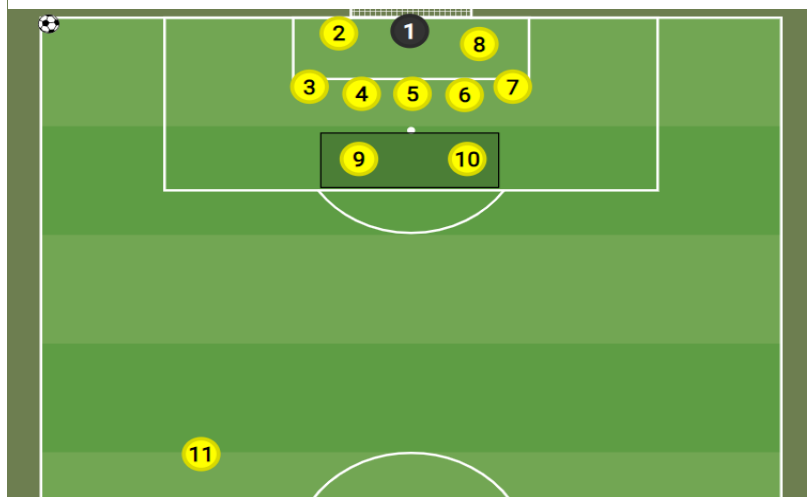
Em último lugar, para completar o modelo de jogo foi definido os esquemas táticos, que correspondem às bolas paradas do jogo. Neste caso, foram definidas estratégias para os cantos e livres, ofensivos e defensivos.

No que diz respeito aos cantos defensivos, foi definido uma defesa à zona, com um jogador ao primeiro poste, outro jogador na zona do segundo poste e uma linha de cinco

elementos na zona da linha da pequena área, alterando o seu posicionamento dependendo do pé do adversário. Também neste momento foram colocados dois jogadores a realizar marcação aos homens mais altos da equipa adversária (zona preta na imagem 20) e um elemento em profundidade, para o caso de realizar um contra-ataque.

Figura 20

Posicionamento em canto defensivo



Ainda no contexto defensivo, o posicionamento pretendido nos livres defensivos foi idêntico. Assim, os jogadores necessários realizavam barreira, enquanto os restantes realizavam marcação à zona em linha. Dois elementos marcavam homem a homem os jogadores com mais potencial de cabecear.

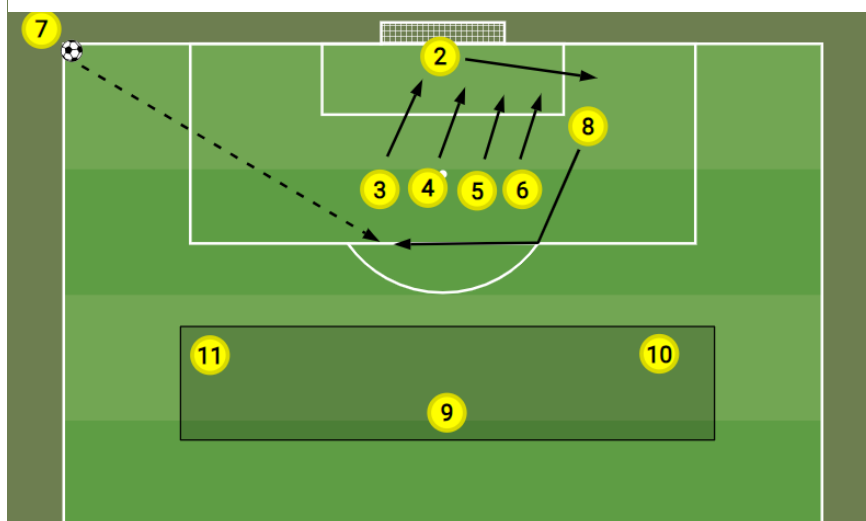
Em relação aos cantos ofensivos, foi planeado dois tipos de posicionamento que se podiam desenrolar em várias jogadas, dando alguma criatividade neste momento. A explicação deste momento vai ter como auxílio imagens, de modo que seja mais perceptível. Nas figuras, foram definidos como seta contínua preta as movimentações dos jogadores e seta a tracejado preta como trajetória pretendida da bola.

Neste posicionamento foi definido quatro códigos entre a equipa para que todos realizem o comportamento pretendido.

1. Gesto na cabeça – A estratégia deste canto foi conduzir o adversário para o segundo poste, abrindo espaço na entrada de área para executar um remate à baliza. A bola é colocada de forma tensa e rasteira para que o jogador vindo de trás finalize ao primeiro toque. A zona preta na figura 21 diz respeito aos jogadores responsáveis por travar o contra-ataque adversário;

Figura 21

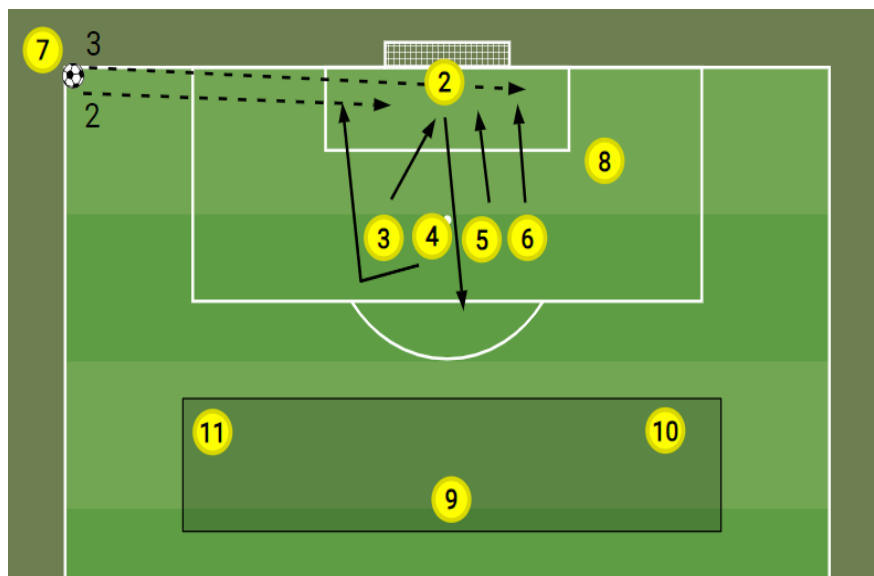
Posicionamento do código 1



2. Bater com a biqueira – Este canto tem como objetivo colocar a bola no segundo jogador da linha, na zona do primeiro poste. Ou seja, o segundo elemento da linha movimenta-se como exemplifica a imagem 22, para atacar a bola ao primeiro poste, de maneira a realizar um desvio que dê em golo ou em assistência. O elemento com o objetivo de perturbar o GR desloca-se para entrada de área, o jogador nº8 fica em espera na zona do segundo poste, enquanto os elementos da zona preta ficam atentos ao contra-ataque adversário;
3. Ajeitar as meias – Os comportamentos deste canto são idênticos ao anterior, tendo como diferença a trajetória da bola. Neste caso, o pretendido será colocar a bola no segundo poste;

Figura 22

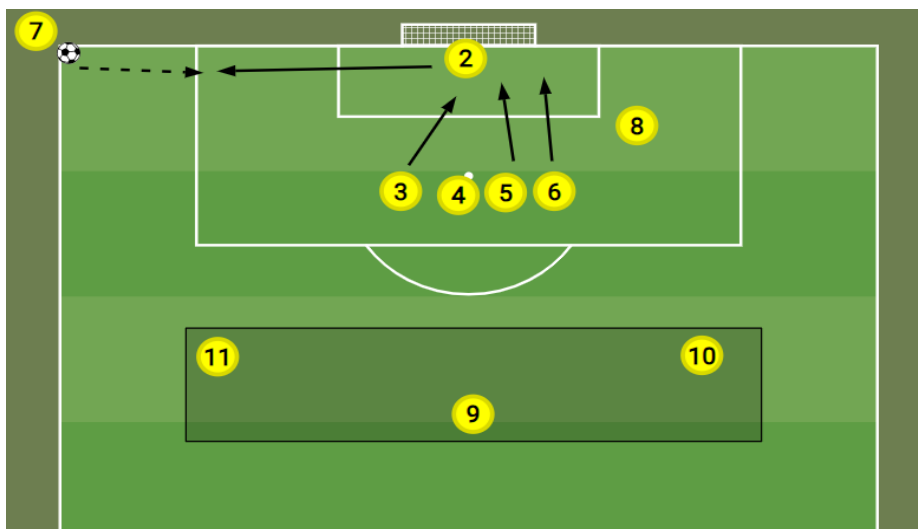
Posicionamento do código 2 e 3



4. Levantar uma mão – Relativamente ao canto nº4, o jogador que se posiciona na zona do Guarda Redes movimenta-se para receber passe em apoio. Este jogador decide o desenrolar da jogada, devolvendo o passe para posteriormente ser colocado no segundo poste ou fintar o adversário em perseguição e procurar o colega livre na área. O segundo jogador da linha de ataque fica em espera na zona da grande penalidade enquanto os restantes atacam a bola ao segundo poste. Os elementos da zona preta identificam os jogadores que possam possibilitar o contra-ataque, congestionando-os.

Figura 23

Posicionamento do código 4



De forma a variar o tipo de posicionamento, foi planeado um canto que envolve dois batedores. O posicionamento é idêntico aos cantos anteriores, no entanto, no caso em apreço, o número de elementos a bater o canto são dois. Isto é, o jogador que no posicionamento anterior se encontrava na zona do Guarda Redes deixa de existir, estando posicionado na zona do batedor, para que exista um canto curto. Após o canto curto, existem várias possibilidades de desenrolar, sendo que os jogadores têm total liberdade na sua definição.

Por último, nos livres ofensivos, o plantel contava com grandes batedores. Por esse motivo, a estratégia passava por o batedor colocar a bola em direção da baliza, para criar indecisão ao guarda-redes, visto que a bola poderá sofrer ou não um desvio.

4. Área 2 - Estudo de Investigação

A Influência das variáveis situacionais no jogo

4.1 Introdução

Ao longo do tempo, existiu a necessidade de estudar diferentes componentes e variáveis do jogo para que a informação interpretada pela equipa técnica ajudasse a compreender os fenómenos ao longo da partida (Andrade et al., 2022; Araújo et al., 2019; Pereira & Anon, 2020). Por esse motivo, o surgimento de ferramentas para o processo de análise veio aperfeiçoar a interpretação das ações individuais e coletivas pelas equipas técnicas, de modo a aplicarem na competição ou no treino (Andrade et al., 2022; Fernández-Cortés et al., 2022; Góes et al., 2021).

Portanto, o estudo dos vários fatores que determinam o resultado de uma partida é importante para a interpretação das várias nuances que proporcionam às equipas técnicas identificar pontos positivos ou negativos no decorrer do jogo, possibilitando a mudança de comportamentos para obtenção da vitória (Andrade et al., 2022; Fernández-Cortés et al., 2022; Góes et al., 2021; Júnior & Moreira, 2020).

O resultado final será influenciado pelas variáveis que se tornam importantes identificar, sendo elas variáveis situacionais, estruturais ou contextuais, diferenciando a sua nomenclatura consoante o autor (Andrade et al., 2022; Fernández-Cortés et al., 2022; Júnior & Moreira, 2020; Pereira & Anon, 2020). Algumas dessas variáveis situacionais são o local do jogo, o primeiro golo marcado, a qualidade das equipas, a situação momentânea

da equipa e o resultado momentâneo (Andrade et al., 2022; Fernández-Cortés et al., 2022; Júnior & Moreira, 2020).

Em relação à variável “local do jogo”, muitos autores indicam que a equipa da casa obtém maior proveito, podendo para isso, contribuir vários fatores, tais como o conhecimento do terreno de jogo, a influência dos adeptos e o cansaço da viagem (Júnior & Moreira, 2020; Leivas et al., 2013; Molinuevo & Bermejo, 2012).

Na literatura foi verificado que existe maior probabilidade de vitória para equipa da casa, originando o fenómeno de “*home advantage*” que significa o efeito em competir em casa ou fora em relação ao resultado final, ou seja, caso seja verificado que a equipa foi beneficiada por jogar no seu território, verificasse a presença deste fenómeno (Leivas et al., 2013; Molinuevo & Bermejo, 2012; Oliveira et al., 2020). Ainda Fernández-Cortés e colaboradores (2022) afirmam que o local da partida tem uma maior influência no resultado em competições de menor nível.

Figura 24

Inter-relação dos fatores que relacionam a vantagem em jogar em casa (Adaptado de Góes et al., 2021, as cited in Pollard & Pollard, 2005).



Outro fator considerável no resultado final, que pode ter interação com o local da partida e visa ser um forte preditor, é o primeiro golo marcado, pois por norma, a equipa que marca o primeiro golo tem maior probabilidade de alcançar a vitória (Araújo et al., 2019; Molinuevo & Bermejo, 2012; Pereira & Anon, 2020). A probabilidade de vitória aumenta, caso o primeiro golo seja marcado perto do final do encontro (Fernández-Cortés, 2022).

A incidência do golo torna-se um acontecimento marcante influenciando vários fatores no jogo, como por exemplo, alterações táticas (e.g., alteração da estrutura de jogo), alterações estratégicas (e.g., alteração do comportamento da equipa, ou seja, alterarem para um comportamento mais ofensivo ou defensivo) e substituições inesperadas (e.g., alteração de um jogador em campo por um suplente), que por norma, alteram a predisposição e o estado psicológico dos atletas, favorecendo a equipa que marcou primeiro, destacando a vantagem inicial como um fator determinante para a vitória (Fernández-Cortés et al., 2022; Góes et al., 2021; Júnior & Moreira, 2020; Pereira & Anon, 2020).

Em suma, o presente estudo procura analisar a influência do fator casa, da vantagem inicial e do momento que ocorre o primeiro golo em relação ao resultado final, pretendendo verificar se as variáveis situacionais abordadas dispuseram de um comportamento padrão durante a época desportiva.

4.2 Métodos

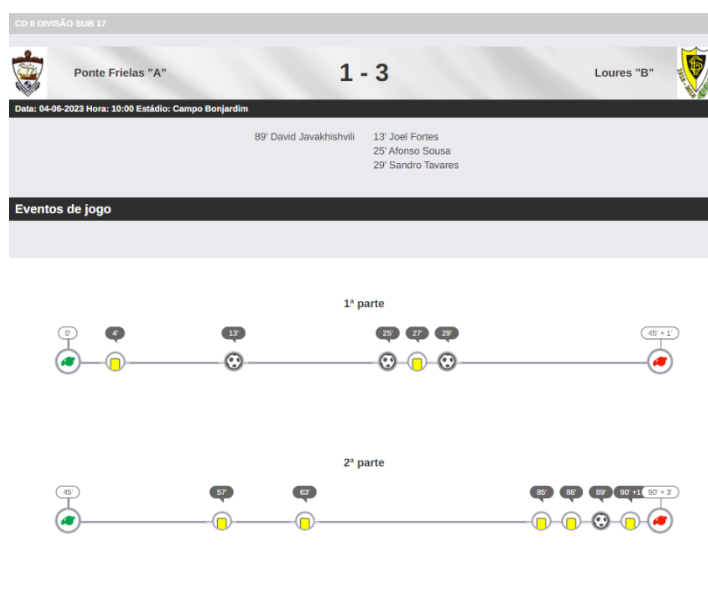
4.2.1 Amostra

Este estudo teve por base a época desportiva do escalão sub-16 do GSL, que competia na 2^o divisão distrital de Lisboa, do escalão de Juvenis. O objetivo foi analisar variáveis situacionais de todos os jogos da competição anteriormente indicada, em relação ao resultado final, ou seja, verificar se as variáveis em estudo têm influencia neste campeonato. Por esse motivo, a amostra inicial foi constituída pelos 210 jogos disputados no campeonato.

No entanto, e de acordo com os critérios de exclusão no estudo: i) todos os jogos disputados pela EAS Torres Vedras foram excluídos, dado que esta equipa desistiu do campeonato como anteriormente abordado, ii) foram retirados todos os jogos onde o resultado se manteve a zero, ou seja, não ocorreu qualquer golo na partida, dado ser uma variável determinante para o objeto de estudo, e iii) também foram excluídos todos os jogos em que os dados necessários não foram observados e confirmados na ficha de jogo. Após a verificação dos critérios de exclusão, verificou-se que a amostra final ficou determinada a 204 jogos.

4.2.2 Desenho experimental

Para a concretização deste estudo, foi realizado uma recolha de dados de todos os jogos disputados na 2ª divisão distrital de Lisboa do escalão de juvenis. A fonte utilizada para a base de dados foi o *site* oficial da Federação Portuguesa de Futebol, onde se verificou todas as fichas de jogo, recolhendo variáveis como, a primeira equipa a marcar, em que tempo foi marcado o primeiro golo, o local onde foram disputados os encontros e o resultado final.



Por esse motivo, as variáveis como a equipa alcançar o 1º golo marcado (e.g., “Fora” ou “Casa”), em que parte do jogo foi marcado o primeiro golo (e.g., “1ª Parte” ou “2ª Parte”) e o local da partida são consideradas variáveis independentes. Por outro lado, as diversas apresentações do resultado final (e.g., “Vitória da equipa da casa”, “Empate” ou “Vitória da equipa de fora”) foram consideradas variáveis dependentes deste estudo.

4.2.3 Instrumentos

Em primeiro lugar, ao encontro da menção anterior, foram analisadas todas as fichas de jogo da competição em estudo, onde recolheu-se e organizou-se todos dados pretendidos. O *software* utilizado para a organização das variáveis foi o *Microsoft Office Professional Plus 2016*.

A tabela foi organizada de modo a identificar o momento de competição (e.g., “1ª volta” ou “2ª volta”), as jornadas disputadas, o momento em que decorre o primeiro golo, a

equipa a alcançá-lo primeiro e, por último, o resultado final, de acordo com o local, com a equipa que marca primeiro e com o momento do primeiro golo. A equipa de sub-16 do Grupo Sportivo de Loures foi identificada como “GSL”, enquanto as restantes foram numeradas de acordo com a classificação obtida no final da época. Por exemplo, se a equipa alcançou o primeiro lugar, foi identificada com o número “1”. Seguindo a mesma premissa, a equipa que terminou no décimo segundo lugar foi identificada com o número 12.

Após a construção da tabela de base de dados, foi utilizado o *software JAMOVI* para relacionar e analisar as diferenças estatísticas entre as diversas variáveis em estudo.

4.2.4 Tratamento estatístico

Em primeiro lugar, foi realizado uma tabela de análise descritiva e de frequências de todas as variáveis, testando a normalidade de Shapiro-Wilk, observando que não existe qualquer variável com distribuição normal.

Por esse motivo, de forma a verificar a diferença entre quem marca o primeiro golo, o momento do primeiro golo e o local do jogo de acordo com o resultado final foi aplicado o teste não paramétrico de Wilcoxon, testando novamente a normalidade das variáveis.

Na variável que estuda o fenómeno "*home advantage*", foi realizado um cálculo desenvolvido por Pollard (1986) para determinar a vantagem de jogar em casa. Consequentemente, a vantagem é calculada pelo número de pontos conquistados em jogos realizados em casa dividido pelo número de pontos possíveis de conquistar, expressos em percentagem. Caso o valor desse resultado seja superior a 50%, encontramos-nos perante uma situação onde a equipa da casa terá vantagem.

4.3 Resultados

Primeiramente, foi verificado que todas as variáveis em estudo não obedeciam à normalidade, observando na tabela 4, na estatística descritiva de todas as variáveis, que o valor de p é inferior a 0,05.

Tabela 4

Estatística descritiva de todas as variáveis em estudo

	Estatística Descritiva		
	N	Shapiro-Wilk	
W		p	
1º Golo	204	0.634	< .001
R.Golo	204	0.553	< .001
Momento	204	0.415	< .001
R.Momento	204	0.806	< .001
R.Local	204	0.698	< .001

NOTA. O "1º Golo" diferencia a equipa que marcou primeiro, "R.Golo" significa o resultado de acordo com a equipa que marcou primeiro. O "Momento" diz respeito à parte em que ocorre o primeiro golo do jogo, enquanto "R.Momento" diferencia o resultado de acordo com o momento do primeiro golo. Por último, "R.Local" diz respeito à diferença do resultado de acordo com o local da partida

A apresentação dos resultados foi dividida em três partes distintas, para que a compreensão dos dados fosse mais clara e específica. As três partes estão divididas sobre os assuntos da primeira equipa a alcançar o primeiro golo, do momento em que ocorre o primeiro golo e do local do jogo.

Diferença entre a equipa que alcança o primeiro golo com o resultado

Nesta parte dos resultados, foram analisadas todas as variáveis relacionadas com as equipas que marcaram o primeiro golo do encontro, sendo o objetivo principal verificar se existem diferenças entre marcar o primeiro golo do jogo ou não marcar o primeiro golo do jogo.

Ao longo do campeonato verificou-se que existiram 204 jogos com ocorrência de pelo menos um golo (i.e., critério de inclusão), sendo que a equipa da casa teve a maior percentagem (53,9%) relativamente ao 1º golo. No que concerne à comparação relativa ao local da partida, observou-se diferença significativa ($p < 0,001$), com uma vantagem para as

equipas que atuam em casa. Ainda assim, perante a amostra em estudo, os valores são muito semelhantes, por isso, acreditamos que não existe diferença.

Relativamente às diferenças encontradas entre a primeira equipa a marcar golo e o resultado final, foi observada diferença significativa, sendo o valor de $p < 0,001$. A tabela 5 diz respeito à frequência dos resultados finais dos jogos de acordo com a equipa que marcou primeiro, ou seja, as 155 vitórias significam que a equipa que marcou primeiro no encontro acabou por ganhar o jogo. Por outro lado, 13,2% dos jogos, as equipas que marcaram primeiro acabaram por perder e 10,8% ficaram pelo empate.

Tabela 5

Frequências dos Resultados de acordo com o 1º Golo

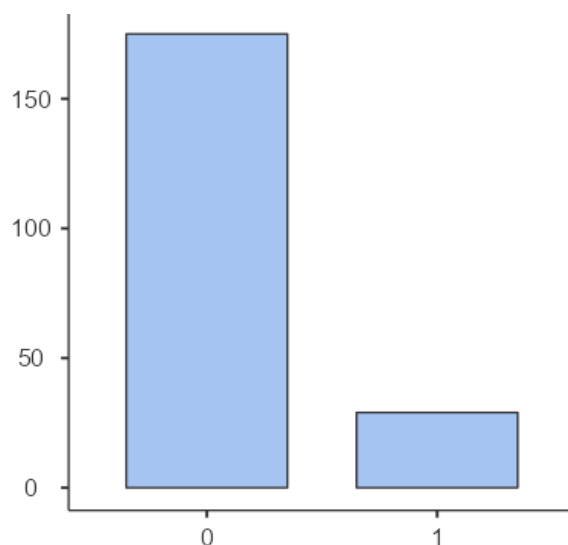
<i>Frequências do resultado de acordo com a equipa que marca primeiro</i>	R.Golo	Contagens	% do Total	% acumulada	
	Vitória	155	76.0 %	76.0 %	
	Empate	22	10.8 %	86.8 %	
	Derrota	27	13.2 %	100.0 %	

Diferença entre o momento do primeiro golo com resultado final

Em relação a esta variável, foi verificado que, em 175 jogos o primeiro golo do encontro ocorreu na 1ª parte, enquanto em 29 dos jogos o primeiro golo ocorreu somente na 2ª parte, havendo diferença significativa no momento do primeiro golo no jogo.

Figura 26.

Gráfico com os valores absolutos do momento do primeiro golo no jogo



NOTA. O eixo y corresponde ao número de jogos, enquanto o eixo x corresponde ao momento do primeiro golo (0 – 1º parte; 1 – 2º parte).

No encontro do principal objetivo do estudo das variáveis sobre o momento do primeiro golo no jogo, foi verificada a diferença entre marcar golo na primeira parte ou na segunda parte com a possibilidade dos três resultados, ou seja, foi analisado se existe diferença significativa ao marcar o primeiro golo em uma das partes com o resultado final. Após aplicação do teste não paramétrico foi observada diferença significativa nesta variável, sendo que a maior percentagem foi de 43,6%, significando que nos jogos em que ocorreu o primeiro golo na primeira parte, 89 das equipas que realizaram esse golo ganharam. No entanto, em 32,8% dos jogos, o primeiro golo ocorreu na primeira parte, mas o desfecho foi contrário, acabando em derrota.

Tabela 6*Frequência dos Resultados de acordo com o momento do primeiro gol*

Frequências dos Resultados de acordo com o Momento

R.Momento	Contagens	% do Total	% acumulada
1ª/Vitória	89	43.6 %	43.6 %
1ª/Empate	19	9.3 %	52.9 %
1ª/Derrota	67	32.8 %	85.8 %
2ª/Vitória	14	6.9 %	92.6 %
2ª/Empate	4	2.0 %	94.6 %
2ª/Derrota	11	5.4 %	100.0 %

Diferença entre o local da partida com resultado final

No que diz respeito à análise da relação entre o local da partida e o resultado final, por outras palavras, se ao longo deste campeonato foi verificada a presença do fenómeno de “*Home advantage*”, o valor apresentado por esta competição foi de aproximadamente 50,5%, pois:

$$\frac{\text{Número de pontos conquistados(vitórias)em casa}}{\text{Número total de pontos}} \times 100 \geq 50\% \text{ caso exista fator casa}$$

Então, o valor obtido nesta equação não permite confirmar a presença de “*Home advantage*”, pois a diferença obtida foi apenas de 0,50%.

Por outro lado, a mesma variável foi analisada com testes não paramétricos. Na tabela 7, observou-se que, em 103 jogos a vitória foi caseira, 23 dos jogos acabaram em empate e, em 78 dos jogos a equipa visitante conseguiu levar a melhor. Depois da aplicação do teste de *Wilcoxon* nesta variável foi encontrada diferença considerável, significando que existe maior percentagem de vitória caseira, ou seja, neste campeonato ocorre a vantagem do fator casa.

Tabela 7

Frequências dos Resultados de acordo com o local do jogo

Frequências dos Resultados de acordo com o Local

R.Local	Contagens	% do Total	% acumulada
Vitória	103	50.5 %	50.5 %
Empate	23	11.3 %	61.8 %
Derrota	78	38.2 %	100.0 %

4.4 Discussão

O presente estudo teve como objetivo analisar diferentes variáveis situacionais ocorridas num jogo de futebol do campeonato 2º divisão distrital de Lisboa do escalão de Juvenis. Pretendeu-se investigar se as ocorrências de algumas situações do jogo influenciavam o resultado final, tendo por isso, sido observado diversas variáveis, como a localização do jogo, a equipa que marca o primeiro golo, o momento em que é alcançado o primeiro golo, o resultado final de acordo com a equipa que marca primeiro, o resultado final de acordo com a equipa da casa e o resultado final de acordo com o momento do primeiro golo.

A primeira variável a ser abordada centrou-se na diferença entre a localização e a equipa a marcar primeiro o golo, melhor dizendo, se a equipa que marcou primeiro o golo era visitante ou visitada. Como anteriormente referido, esta variável contém valores aproximados, concluindo que não existe diferença na equipa que marca o primeiro golo. De acordo com Molinuevo e Bermejo (2012), na liga de futebol profissional espanhola e na liga nacional de futsal espanhola existiu vantagem para a equipa da casa no que se refere à marcação do primeiro golo, contrariando os resultados obtidos no presente estudo.

Em relação ao resultado final de acordo com a equipa a marcar primeiro no encontro, foram encontrados vários estudos que corroboraram os resultados obtidos. Neste estudo, os resultados apresentados nesta temática referem que 76% das equipas que marcam primeiro conseguem alcançar a vitória, aproximando-se esta percentagem dos 70%

referentes ao Mundial de 2010, 2014 e 2018, dos 64,5% de probabilidade de vitória, nos jogos da *UEFA Champions League* durante a época 2016 a 2019, e ainda, com 76,6% obtido num estudo de três épocas da *La Liga* (Fernández-Cortés et al., 2022; Góes et al., 2021; Pereira & Anon, 2020).

Dentro da mesma questão, alguns autores analisaram escalões de formação, sendo uma comparação mais específica com o estudo em causa, visto que a competição em análise é referente ao escalão de sub-17. O autor Araújo e os seus colaboradores (2019), analisaram o campeonato paulista de 2017 do escalão de sub-15 e afirmaram que 77,8% das equipas que alcançam o primeiro golo conseguem a vitória como resultado final.

No escalão de sub-15 ainda foi verificado que o valor de probabilidade que a equipa que marca primeiro tem em alcançar a vitória foi de 83,34% em três competições estaduais de 2018 e 71,77% no campeonato mineiro de 2018. Em relação ao escalão de sub-17, os mesmos autores verificaram valores de 73,40% e 78,11% de marcar e ganhar o jogo (Andrade et al., 2022; Júnior & Moreira, 2020).

Na variável seguinte, foi identificado que no campeonato em análise 85,8% dos golos ocorreram na primeira parte, enquanto, 14,2% ocorrem na segunda parte. Estes resultados apresentam semelhança com valores obtidos em estudos anteriores, sendo que, Pereira e Anon (2020) observaram que 68,60% da ocorrência do primeiro golo acontecia na primeira parte do jogo, no mundial de 2010, 2014 e 2018. No mesmo entendimento, Góes e colaboradores (2021) apresentaram dados que comprovam que durante a época 2016 a 2019, na competição *UEFA Champions League*, o primeiro golo ocorria com maior frequência na primeira parte do jogo.

Por último, foi observado o fator casa, analisada de duas maneiras distintas. Os valores das frequências apresentados foram de 50,5% de vitória, 11,3% de empate e 38,2% de derrota de acordo com a equipa da casa, enquanto o valor obtido pela teoria foi de 50,5%. De acordo com estudos observados anteriormente, foi verificado que a vantagem em jogar em casa ocorre com frequência por vários campeonatos do mundo, contrariando com o campeonato em estudo. Ainda assim, é importante realçar que o valor de 50,5% obtido é ligeiramente superior ao valor da margem mínima para existir "*Home advantage*", segundo a teoria de Pollard (Fernández-Cortés et al., 2022; Góes et al., 2021; Leivas et al., 2013; Molinuevo & Bermejo, 2012; Oliveira et al., 2020).

4.5 Conclusão

Depois da análise dos resultados obtidos, observa-se que existe diferença significativa em todas as variáveis em estudo, concluindo que variáveis situacionais, como o local do jogo e o primeiro golo do encontro são influenciadoras para o resultado final do jogo.

Na variável sobre a diferença entre marcar o primeiro golo, foi observado que 53,9% dos golos foram obtidos pela equipa da casa, enquanto a diferença entre a equipa que marca primeiro com o resultado final foi de 76% para a equipa que marca primeiro atingir a vitória. Assim, permite concluir que a realização do primeiro golo no jogo é um fator determinante, pois a equipa fica mais perto de alcançar a vitória.

Depois da ocorrência do primeiro golo, existem vários fatores que podem levar a equipa que marca primeiro a ganhar, entre eles, fatores psicológicos que influenciam o comportamento dos jogadores de ambas as equipas, seja a motivação pela marcação do jogo, seja pelo desinteresse pelo jogo após sofrer o golo. Também existe uma tendência para os treinadores realizarem alterações táticas. Assim, como exemplo, o treinador que entra em vantagem orienta a sua equipa para um bloco mais defensivo de forma a segurar o equilíbrio, enquanto o treinador que fica em desvantagem tem tendência a pressionar e atacar com mais jogadores, desequilibrando a estrutura da equipa.

A influência sobre o fenómeno "*home advantage*" não corrobora com a teoria de Pollard. Pese embora o resultado seja $50,5\% \geq 50\%$, remetendo para presença de vantagem de jogar em casa, conclui-se que os valores são idênticos. Por isso, o campeonato em análise contraria os estudos referidos, que justificavam o sentimento de territorialidade, motivando os jogadores a ter melhor prestação a jogar em casa. Também a influência dos adeptos, a tendência do árbitro e a sensação de conforto por jogar onde se treina pode ser influenciador. Outro fator importante são as viagens. Apesar de terem sido poucas as viagens de grande deslocação, visto que os jogos neste campeonato são de manhã, os jogadores das equipas visitantes tinham de acordar mais cedo para se deslocar, o que leva a um pior descanso e posteriormente a um desgaste derivado da viagem.

Em suma, este estudo permite que os treinadores reflitam na importância das variáveis situacionais no decorrer do campeonato, estruturando o seu modelo de jogo de acordo com estes fatores, de modo a proporcionar maior probabilidade de vitória. Portanto, criar estratégias para alcançar primeiro o golo no jogo, bem como aumentar o conforto territorial pode ser fundamental para alcançar vitórias.

De futuro, sugere-se realizar estudos que incluem mais variáveis como a qualidade da equipa, o escalão, o género, o nível de ansiedade dos jogadores, o número de adeptos, as condições meteorológicas, a distância das viagens, os fatores culturais e uma maior divisão sobre o momento do primeiro golo (e.g., dividir o tempo em parciais de 15 minutos). Sugere-se ainda a realização de estudos longitudinais, para comparar a evolução e o historial da competição.

5. Área 3 – Relação com a Comunidade

5.1 Talento Desportivo

Para muitos autores talento é referido como uma “qualidade indescritível” (Wrang et al., 2021). De acordo com dicionário português (S.A, 2023), a palavra talento deriva do latim “*Talentum*” que significa a “*aptidão natural ou adquirida*”, indo de encontro à afirmação de que o “*talento é algo que você tem, algo que você é, algo que você pode ser ou desenvolver*” (Mustafovic et al., 2020).

Segundo Sarmiento e colaboradores (2020) “*definir talento não é uma tarefa fácil e atualmente não existe uma definição consensual*”. Ainda assim, arriscam a dizer que talento é tradicionalmente associado, ao potencial nato, ou seja, à pré-condição de um atleta para o sucesso, como também ao resultado do processo de desenvolvimento, remetendo para observação que uma pessoa talentosa depende da “*mistura de traços genéticos e influências ambientais*” (Wrang et al., 2021). Sendo assim, o significado de talento fica dividido em duas partes: um conceito estático, que significa observar o talento como algo interno, em que, desde precoce idade é identificado um bom nível de desempenho e, um conceito dinâmico que observa o talento juntamente com as características conativas e sociológicas (Mustafovic et al., 2020).

Ainda Garganta et al. (2013), pressupõe que talento natural determina o sucesso ou o fracasso, remetendo para a ideia de que o futebol não é treinado, completando que a excelência é um hábito, ou seja, “*somos o que fazemos repetidamente*”.

Em suma, para compreender o que é talento tem de se identificar “*como e quem identificamos como talentoso*” (Wrang et al., 2021), sendo que, um atleta é muitas vezes

considerado talentoso num desporto se for melhor do que os seus parceiros ou que seja detetado potencial para atingir um nível de elite (Sarmiento et al., 2018).

5.2 Análise e deteção de talento

O fenómeno de identificação e desenvolvimento de talentos é uma grande área de pesquisa na ciência, julgando pelo grande número de livros, revisões sistemáticas e artigos publicados durante estes últimos anos (Williams et al., 2020).

A identificação de talentos no futebol é uma das tarefas mais importantes de um treinador de formação, visto que, a identificação adequada de talentos é considerada como segmento chave para a gestão da organização desportiva (Mustafovic et al., 2020) e por esse motivo, muitos clubes de futebol e federações nacionais investem recursos substanciais na identificação e desenvolvimento de jovens atletas talentosos, para garantir um desenvolvimento de qualidade (Sarmiento et al., 2018).

Sendo assim, o fenómeno de recrutar jovens talentos também é conhecido por *scouting*, sendo este “*entendido como processo de identificação, seleção, recrutamento de jogadores, possibilitando a obtenção de informação confiável sobre estes*” (Nicolau, J., 2020). Este fenómeno é encontrado dentro da própria estrutura, sendo que a maioria dos clubes profissionais possuem a sua própria academia de jovens atletas, na tentativa de identificar e cultivar talentos desde idades reduzidas, com a expectativa que esses atletas cheguem a representar a equipa principal (Fenner et al., 2016).

Verifica-se também como ferramentas de recrutamento de jovens atletas as campanhas de treinos abertos, na evolução das tecnologias, em contratação de staff especialista e até mesmo em campanhas realizadas pela própria Federação Portuguesa de Futebol, como o caso da certificação.

5.3 Qual a importância dos processos de detetar talento

São diversos os fatores que expõem a relevância do *scouting* enquanto meio fundamental de análise, tais como “o aumento do número de praticantes”, “a quantidade,

a qualidade e a abrangência de investigação científica específica, a formação de profissionais especializados, e o desenvolvimento tecnológico” (Nicolau, J., 2022).

Devido às circunstâncias do futebol moderno, a capacidade de detetar jogadores talentosos de tenra idade pode garantir o sucesso desportivo e financeiro (Sarmiento et al., 2018), pois, remete para um investimento financeiro mais barato na formação e recrutamento de jovens talentosos (Fenner et al., 2016), sendo que, a capacidade para identificar e distinguir talento de forma eficaz, rápida e económica assume-se como “característica intrínseca e indispensável dos melhores clubes” (Nicolau, J., 2022).

Na atualidade, os processos de identificação e desenvolvimento de talentos torna-se um dos maiores interesses de vários clubes, federações, gerentes e olheiros, que trabalham para melhorar esses sistemas para que exista sucesso desportivo, mas que também para que possam lucrar com transferências (Wrang et al., 2021). De acordo com Williams et al.,(2020), os processos de identificação e desenvolvimento dos atletas tornaram-se profissionais envolvendo um investimento significativo de recursos por associações nacionais, clubes, treinadores, cientistas desportivos, jogadores e suas famílias. Como exemplo, a Federação Portuguesa de Futebol criou um processo de certificação às entidades que disponibilizam formação nas modalidades de futebol e futsal, de modo que o aumento da qualidade da formação e infraestruturas dos clubes façam elevar os padrões de qualidade dos praticantes a nível nacional (Federação Portuguesa de Futebol, 2018).

5.4 **Objetivo do evento**

A realização deste torneio tem como objetivo observar e verificar capacidades técnicas, táticas e físicas de atletas nascidos em 2014 com base na localização geográfica do clube em parceria (i.e., Grupo Sportivo de Loures), de forma a preparar épocas futuras. O interesse para o desenvolvimento deste torneio, surgiu da importância inerente ao processo de recrutamento de jovens talentosos na modalidade de futebol, visando um crescimento dentro das estruturas envolventes da modalidade. Como se verifica atualmente, a formação e recrutamento de atletas talentosos em idades jovens, é determinante para a sustentabilidade e futuro dos clubes de futebol, tendo alguns clubes já criados departamentos próprios para esta matéria, chamados de departamentos de *scouting*.

Por esse motivo, de forma que o clube Grupo Sportivo de Loures (GSL) comece a criar uma base de sustentabilidade para o futuro do seu crescimento, propõe-se a criação de um torneio que visa convidar clubes geograficamente próximos do concelho de Loures de forma a criar uma maior base de dados de atletas e dividir por categorias de qualidade técnica, para que no futuro consigam recrutar atletas de maior qualidade.

5.5 Organização do Evento

O torneio teve a participação de 4 clubes de futebol do escalão de sub-9. As equipas convidadas serão o Grupo Sportivo de Loures (GSL), o Clube de Futebol Santa Iria (CFSI), o Grupo Desportivo de Águias de Camarate (GDAC) e o Clube Futebol Estrela Amadora (CFEA). O público alvo deste evento foram somente os atletas, dado o objetivo se centrar na avaliação das capacidades deles.

O torneio foi realizado a 14 de maio de 2023. A escolha da data deste evento deveu-se a uma pesquisa de eventos do mesmo género para que a data não coincidissem com outro evento. Foi somente escolhido um dia, pois para a quantidade de jogos a realizar, bastava.

5.6 Instalações

O torneio foi realizado nas instalações Campo José da Silva Faria, em Loures. A escolha do espaço deveu-se a vários aspetos. A saber:

- Escolha do piso, pois o sintético tinha de estar em bom estado;
- Disponibilidade e facilidade de ocupar o campo devido à parceria com o GSL;
- Contém três balneários disponíveis de boa dimensão para os atletas conseguirem equipar;
- Infraestruturas com comodidade razoável, como bancada com boa visão para os adeptos, apesar de não ter assento próprio, o que por vezes se torna desconfortável;
- Estacionamento relativamente perto do campo.

O evento será realizado no Campo José da Silva Faria em Loures, onde estarão inseridos 2 campos com as dimensões de 64 x 32. Este estádio tem a capacidade de 500

lugares sentados e 500 lugares em pé, e dispõe de 3 balneários de grande capacidade para acolher as equipas convidadas e 2 balneários mais reduzidos para acolher os árbitros.

5.7 Regulamento

Todos os jogos serão disputados em conformidade com as Leis do Jogo de Futebol de sete da FPF e AF Lisboa, regulados por árbitros credenciados.

As equipas poderão inscrever no máximo 14 atletas para poderem participar no torneio. Cada equipa iniciava o jogo com 7 elementos.

O tempo de jogo seria de 15 minutos sem qualquer intervalo.

5.8 Formato

O torneio não teve qualquer pontuação, pois o objetivo era que os atletas realizem o maior número de jogos contra adversários diferentes, e por esse motivo a disposição do torneio será como campeonato, ou seja, todas as equipas defrontaram-se entre si.

A duração dos jogos foi de 15 minutos cada, fazendo assim um total de 3 jogos realizados por equipa. A contabilidade do tempo foi feita pelos árbitros, tendo todos os jogos começado ao mesmo tempo.

A arbitragem de cada jogo foi destinada a um árbitro oficial por jogo. Não havia lugar a qualquer sanção disciplinar, somente repreensões e explicações de alguma atitude ou gesto inadequado do ponto de vista ético ou desportivo do atleta.

Caso os adversários tivessem equipamento da respetiva cor, eram entregues coletes aleatoriamente a uma das equipas, para que se pudesse realizar o encontro.

Figura 27

Documento com informações dos horários do torneio



TORNEIO PRÉ 7

SUB-9

14.15h		
Receção das Equipas GS Loures // Águias de Camarate // Estrela da Amadora // CF Santa Iria		

14.30h		
Campo	Jogo	Resultado
1	GS Loures x Águias de Camarate	<input type="checkbox"/> x <input type="checkbox"/>
2	Estrela da Amadora x CF Santa Iria	<input type="checkbox"/> x <input type="checkbox"/>

14.55h		
Campo	Jogo	Resultado
1	GS Loures x Estrela da Amadora	<input type="checkbox"/> x <input type="checkbox"/>
2	CF Santa Iria x Águias de Camarate	<input type="checkbox"/> x <input type="checkbox"/>

15.20h		
Campo	Jogo	Resultado
1	GS Loures x CF Santa Iria	<input type="checkbox"/> x <input type="checkbox"/>
2	Águias de Camarate x Estrela da Amadora	<input type="checkbox"/> x <input type="checkbox"/>

15.40h		
Final do Evento		



14 DE MAIO DE 2023

5.9 Ficha do atleta

Foi enviado a todos os clubes participantes uma ficha de inscrição (formato Word) que foi devolvida preenchida, por e-mail para fut.jorgepereira@gmail.com.

Figura 28

Ficha de inscrição da equipa



TORNEIO PRÉ 7

SUB-9

Ficha de Inscrição

Clube			
	Nome	CC	Data de Nascimento
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

Treinador _____ Contacto _____



14 DE MAIO DE 2023

5.10 Divulgação do Evento

Inicialmente, estabeleceu-se contacto com algumas equipas para apurar o seu interesse na participação e respetiva disponibilidade. Após esse primeiro contacto, verificou-se que as equipas com mais interesse e disponibilidade seriam o Grupo Sportivo de Loures (GSL), o Clube de Futebol Santa Iria (CFSI), o Grupo Desportivo de Águias de Camarate (GDAC) e o Clube Futebol Estrela Amadora (CFEA). Neste contexto, foram contactadas as coordenações dos clubes, via email, explicando o formato, hora e local do torneio. Após a confirmação dos clubes convidados, foram criados o cartaz e o croqui dos encontros.

O cartaz foi publicado nas redes sociais pessoais de cada elemento da organização, divulgado pelo clube e, através da colagem de cartazes, no centro da cidade.

Figura 29

Cartaz publicitário do torneio



5.11 Balanço do Evento

Como referido anteriormente, o evento teve início às 14 horas e 15 minutos com a receção aos atletas e árbitros, onde se procedeu à entrega de um croqui com os horários e informação do campo onde realizam o jogo, bem como uma garrafa de água por atleta.

Após a recepção, foi realizado um *briefing* com os treinadores de todas as equipas e os árbitros. Nesse momento, foi delineado o tempo de jogo, a pausa devida às condições meteorológicas e alguns assuntos do cariz organizacional, como por exemplo, a forma tradicional de entrada em campo e a forma tradicional de escolha de campo ou bola.

De seguida, cada equipa teve a oportunidade de realizar um aquecimento de 10 minutos antes do início dos jogos. Cada equipa alinhava com o respetivo árbitro na zona de entrada dos balneários para prosseguir para o campo.

Cada jogo foi constituído por 2 partes: a primeira parte de 10 minutos e a segunda parte de 5 minutos. As duas partes de cada jogo ficavam separadas por um intervalo de 2 minutos.

Todos os jogos foram realizados de forma adequada, no entanto, existiu algum atraso no início de alguns jogos devido à inexatidão do tempo da pausa. Todos os jogos iniciaram à mesma hora, mas o seu final ocorreu em tempos diferentes pois o tempo de paragem foi diferente ou o desenrolar da jogada no tempo final sere de perigo e impedir o árbitro de terminar.

No torneio participaram 10 atletas do GSL, 12 atletas do CFSI, 13 atletas do GDAC e 10 atletas do CFEA, perfazendo um total de 45 atletas e 2 árbitros credenciados. Cada equipa vinha acompanhada somente por 1 treinador. Relativamente à organização, esta foi constituída por 2 elementos, em que um deles era treinador de uma das equipas. Sendo assim, este torneio teve no total 52 pessoas envolvidas na realização do mesmo. Na bancada a acompanhar o evento estiveram aproximadamente 120 pessoas.

No que às funções de organização do evento dizem respeito, foram distribuídas pelos dois elementos. Um dos elementos ficou responsável pelo convite e contacto dos clubes e árbitros, autorização do uso do campo e a realização do cartaz principal. O outro elemento ficou responsável pelo organograma de jogos, realização de ficha de inscrição e mapa de campos. No dia do evento, um dos elementos ficou responsável pela logística inicial de recepção e comodidade das equipas e árbitros, ou seja, tratou de comprar águas para todos elementos que participaram do evento, fez a explicação inicial de como seria a distribuição dos balneários e dirigiu a reunião inicial entre treinadores e árbitros sobre o funcionamento e condutas do torneio. O outro elemento teve um papel mais ativo no desenrolar do evento, estando a controlar tempos do evento, a dirigir o funcionamento do torneio, respondendo a questões que iam surgindo ao longo do evento e como fotógrafo. Assim, este elemento foi responsável pelo bom funcionamento durante o torneio,

respondendo a todas as questões no imediato e garantindo que o evento não tivesse falhas ou atrasos.

A decisão de o evento contar com jogos de futebol de 7, melhor dizendo, disputado com 7 elementos e com as dimensões de um campo dessa categoria, ao invés de futebol de 5, categoria a que pertence os atletas observados, decorreu da intenção de verificar as capacidades dos atletas do clube em parceria e entender quem estaria mais capacitado para a próxima época.

5.12 Conclusão do evento

Após o *terminus* do torneio, foi solicitado aos treinadores e atletas, com auxílio dos pais, que preenchessem um questionário, criado no *google forms*, com respostas “Sim” e “Não” e com escalas de 1 a 10, em que 1 significava “fraco” e 10 “excelente”. O questionário foi realizado de forma a fornecer *feedback* ao grupo organizador, procedendo este a uma análise crítica dos pontos positivos e de outros pontos a melhorar. O questionário obteve resposta de 36 elementos, dos quais, 3 treinadores e 33 atletas. O motivo pelo qual o quarto treinador não procedeu ao preenchimento do questionário deveu-se ao facto de pertencer ao grupo organizador, podendo desta forma influenciar as respostas.

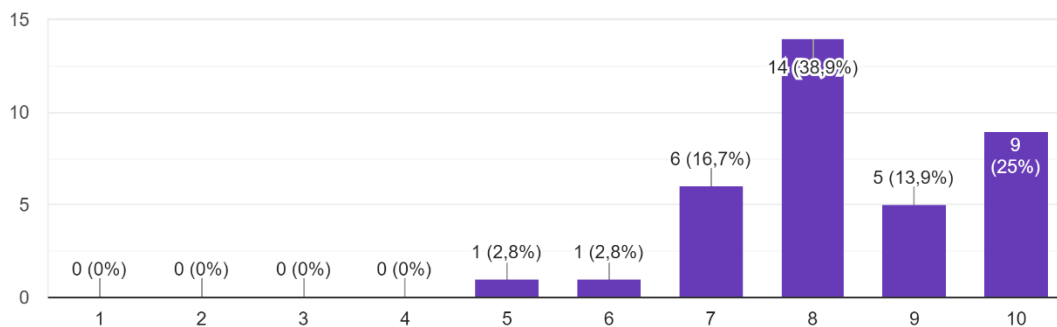
Em relação à avaliação global do evento verifica-se, de acordo com o gráfico da tabela 8, que somente existiram respostas na metade mais perto do “excelente”, sendo que o maior número de respostas foi “8”, correspondendo a uma percentagem de 38, 9%. 25% dos avaliadores atribuíram a escala de “10”, correspondendo ao “excelente”.

Tabela 8

Resposta à questão “Qual é a avaliação do evento?”

Qual é a avaliação global do evento?

36 respostas



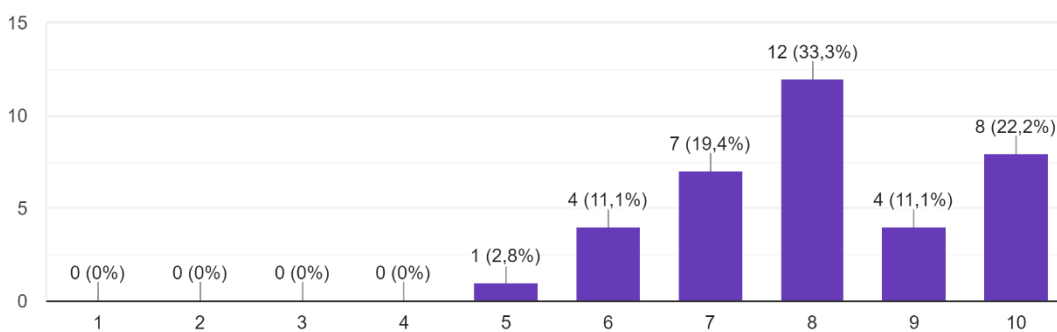
Relativamente ao tema, “Qualidade da organização do evento”, conclui-se através dos resultados expressos na tabela 9, que a resposta mais fornecida foi a “8” com uma percentagem diferente, 33,3%. A escala “10”, que nos remete para o excelente, obteve a percentagem de 22,2%.

Tabela 9

Resposta à questão “Classifique a qualidade da organização do evento”

Classifique a qualidade da organização do evento

36 respostas

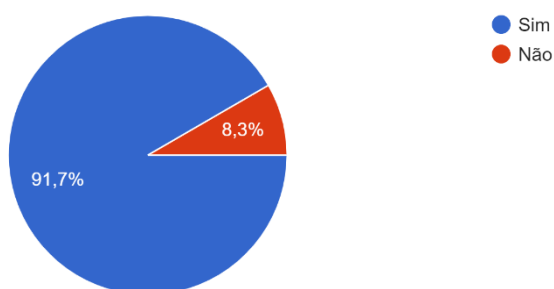


No gráfico número 10, verifica-se as respostas relativamente à pergunta: “houve disponibilidade dos organizadores para qualquer questão?”. 91,7% das respostas foram “Sim”, enquanto 8,3% dos votantes responderam de forma negativa.

Tabela 10

Resposta sobre a existência de disponibilidade por parte da organização a qualquer questão

Houve disponibilidade dos organizadores para qualquer questão?
36 respostas



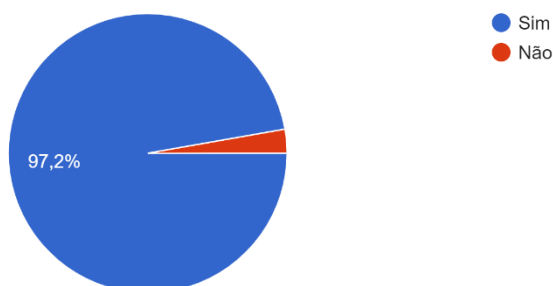
No que diz respeito à questão “o torneio ajudou a experienciar uma nova forma de jogar”, pois seria o primeiro contacto com o futebol de 7, conclui-se, através da tabela 11, que 97,2% das respostas foram “Sim”, enquanto a resposta “não” foi somente respondida por 2,8% dos votantes.

Tabela 11

Resposta à questão “O torneio ajudou o jogador a experienciar uma nova forma de jogar”

O torneio ajudou o jogador a experienciar uma nova forma de jogar (Campo com maiores dimensões e com mais jogadores por equipa)

36 respostas



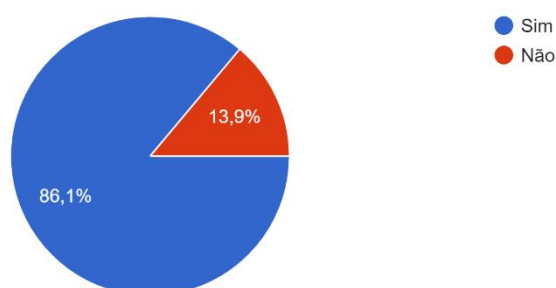
Quanto à adequação do tempo de jogo, como se observa no gráfico 12, 86,1% dos votantes responderam “Sim”, no entanto, 13,9% dos votantes responderam “Não”.

Tabela 12

Resposta à questão “O tempo de jogo foi adequado”

O tempo de jogo foi ajustado?

36 respostas



5.13 Reflexão Final do Evento

Este evento tinha como objetivo principal observar atletas de clubes relativamente próximos geograficamente com o clube em parceria, GSL, de forma a observar capacidades técnicas, táticas e físicas dos atletas e preparar as épocas futuras. Secundariamente, o evento promovia a oferta de um novo estímulo aos jovens atletas, proporcionando um primeiro contacto com as dimensões das balizas, campo e bola de futebol de 7, bem como o primeiro contacto com a entrada e alinhamento inicial e árbitros a controlar o jogo.

Além dos objetivos específicos enunciados, a realização do evento permitiu que dois elementos colaborassem entre si para a gestão e organização de um evento, compreendendo a importância de planeamento, troca de ideias e trabalho em equipa para o bom funcionamento de um evento.

De referir que, inicialmente, o tempo de jogo seria de 15 minutos corridos, mas devido às condições meteorológicas foi decidido pela organização, treinadores e árbitros

que seria mais adequado que cada jogo fosse constituído por 2 partes, de acordo com o tempo anteriormente mencionado.

Em suma, analisando os gráficos e a caixa de sugestões do questionário, é perceptível que o feedback é na sua grande maioria positivo. As sugestões rececionadas relacionam-se com o aumento do alcance do evento e na sua evolução, designadamente no convite a mais equipas e existência de mais jogos. Apesar disso, conclui-se que os objetivos foram atingidos com sucesso.

6. Conclusões e Perspetivas futuras

Após terminar a escrita do presente relatório e a época desportiva 2022/2023 ao serviço do Grupo Sportivo de Loures, é possível refletir sobre toda a experiência e conteúdo abordado durante o estágio.

As funções desempenhadas como treinador estagiário, naquela época desportiva, foram de treinador principal dos sub-16 do GSL, função já adquirida na época transata, sendo esta a minha segunda experiência como treinador principal de futebol de onze.

No início da escrita deste relatório foram estabelecidos vários objetivos de aquisição de competências e conhecimentos, no qual me sinto realizado, pois olhando para a lista estabelecida anteriormente, fui capaz de realizar todos os objetivos estabelecidos.

Em relação às competências teóricas do treino/competição, bem como às competências práticas do mesmo tema, sinto um crescimento e um nível de conhecimento maior, tendo o estágio e da realização do presente relatório um papel fundamental na aquisição de tais competências.

Esta experiência também me proporcionou momentos de partilha e liderança, que fez com que estas valias fossem desenvolvidas e melhoradas durante este processo.

Relativamente à área 1, foi-me proporcionado a experiência de ser treinador principal, dando-me uma motivação extra pela confiança depositada na continuidade no clube nas mesmas funções. Nesta época não houve a possibilidade de ter um treinador ajunto a apoiar, aumentando assim as tarefas, controlo e responsabilidade de comandar a equipa. Valias como adaptar, improvisar e agir foram desenvolvidas de forma mais precoce pelo mesmo motivo.

Ainda sobre a área 1, tentei ensinar e explicar o máximo de conhecimento possível, realizando sessões de treino e exercícios de modo a preparar os jogadores para as próximas etapas. Ao longo da temporada, foi implementado um modelo de jogo que sofreu ligeiras alterações devido a contratemplos ou melhorias, onde o maior objetivo era mostrar e desenvolver as capacidades dos jogadores. Neste tema, foi refletido alterações para posteriormente aumentar os resultados nesta competição, concluindo que as equipas que apresentaram um futebol mais direto obtiveram melhores resultados.

Na área 2 foi realizado um estudo sobre a influência das variáveis situacionais no resultado final do jogo, realizando a diferença entre variáveis como o primeiro golo marcado ou o local da partida. Conclui-se que estas variáveis têm impacto no jogo, alertando os treinadores a adotarem estratégias para aproveitarem ao máximo estas situações.

Este tema suscitou-me o interesse, pois, sou da opinião que futebol é mais que um jogo e, porventura, todo o envolvimento do jogo poderá influenciar o resultado. Estudar o historial sobre a influência dos adeptos, das deslocações, dos *derbys*, da classificação, dos golos, das faltas, da meteorologia, entre outros fatores, é fundamental para o treinador, pois fica a conhecer mais a cultura do clube e, posteriormente elabora um modelo de jogo aconselhado para o determinado contexto.

Na área seguinte, área 3, realizei um torneio juntamente com um colega, obrigando a realizar tarefas de gestão desportiva e marketing, como por exemplo, convidar clubes, contratar árbitros, realizar regulamentos, tratar da cedência do campo, elaborar agenda da competição, criar cartazes, publicitar o evento e garantir que no dia, o torneio fosse realizado sem nenhum contratempo. A realização deste evento pôs à prova as minhas qualidades de organização, gestão, partilha, interação, interajuda, adaptação e improviso. Este evento teve o objetivo de proporcionar uma nova experiência aos atletas, mas também conseguir identificar alguns jovens talentos do concelho.

Os objetivos principais para a época 2022/23 dos sub-16 do Grupo Sportivo de Loures foram estabelecidos no início, como evoluir e preparar os atletas para a época seguinte e também, ficar num lugar classificativo superior ao sétimo lugar. Relativamente ao objetivo classificativo foi cumprido com sucesso, visto que a equipa alcançou o sexto lugar no final da época.

Sobre o objetivo de desenvolver os jogadores para competirem em campeonato nacional foi intermédio, pois num plantel constituído por 21 elementos, somente 10 atletas deram continuidade no clube para disputar 2ª Nacional de Juvenis. Ainda assim, dois

jogadores foram jogar a mesma competição para outro clube, enquanto seis foram disputar competições inferiores, dois desistiram e um elemento foi jogar para o estrangeiro.

Posteriormente, esta época foi cansativa, mas por outro lado, produtiva, pois tive como função ser treinador principal dos sub-16 sem apoio, completando com a função de coordenador de petizes e traquinas e desde março como treinador-adjunto dos sub-19. Estas várias funções fizeram com que se proporcionasse mais interação, partilha e responsabilidade, por isso, refletindo os pontos bons e maus, concluo que me proporcionou um crescimento maior como treinador, colega de trabalho e homem.

Em suma, com a realização do relatório e estágio, sinto-me um treinador mais preparado, tanto na prática como na teórica, sabendo que ainda tenho muito para aprender e um caminho longo por percorrer. A dificuldade deste processo fez com que melhorasse academicamente e profissionalmente, mas também intelectualmente e psicologicamente, pois colocou-me à prova numa zona de desconforto.

Como perspetiva futura, espero continuar a evoluir e a crescer no dia a dia, acompanhado sempre com o sonho de chegar ao mais alto nível do futebol. Por fim, sabendo a realidade do futebol, mas apoiando-me nas palavras do meu pai, “Sonha, que sonhar é meio caminho andado”, resta-me trabalhar e não desistir do objetivo.

7. Referências

Andrade, C. N., Freitas Silvino, M. P., Santos, R. M. M. (2022). Análise temporal dos gols em uma competição estadual e a relação do primeiro gol com o resultado final da partida. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, 30(1), 1-14. <https://doi.org/10.31501/rbcm.v30i1.12678>

Araujo, V. R. T., Añon, I. C., & Scaglia, A. J. (2019). Análise da relação do primeiro gol e o período de ocorrência com o resultado final da partida no campeonato paulista sub 15 de 2017. *Revista Brasileira de Futebol*, 12(1), 39–49. <https://rbf.ufv.br/index.php/RBFutebol/article/view/255/196>

Azevedo, J.P. (2011). *Por dentro da tática* (1st ed.) [Inside the tatic] Prime Books.

Carvalho, C. (2014). *Entre linhas* (1st ed.) [Between Lines] Prime Books.

Carvalho, C., Lage, B., & Oliveira, J. M. (2014). *Futebol – Um saber sobre o saber fazer* (2nd ed.) [Football – Knowledge about knowing how to do it] Prime Books.

Costa, I.T., Garganta, J., Greco, P.J. & Mesquita, I. (2009). Princípios táticos do jogo de futebol: conceitos e aplicação. *Revista de Educação Física*, 15 (3), 657-668. <https://doi.org/10.5016/2488>

Castelo, J. (2004). *Futebol – Organização dinâmica do jogo*. Cruz Quebrada: FMH Edições. <http://id.bnportugal.gov.pt/bib/bibnacional/1762720>

Daniel, C. (2016). *Futebol a sério* (2nd ed.) [Real Football] A Esfera dos Livros.

De Freitas Silvino, C., Paulo, M., & Santos, R. (2022). análise temporal dos gols em uma competição estadual e a relação do primeiro gol com o resultado final da partida. *Revista Brasileira de Ciência E Movimento*, 30(1). <https://doi.org/10.31501/rbcm.v30i1.12678>

Federação Portuguesa de Futebol. (2018). *Certificação fpf Enquadramento e etapas*.

Federação Portuguesa de Futebol. (2018). *Etapas de desenvolvimento de um jogador de futebol – níveis de desempenho*.

Fenner, J. S. J., Iga, J., & Unnithan, V. (2016). The evaluation of small-sided games as a talent identification tool in highly trained prepubertal soccer players. *Journal of Sports Sciences*, 34(20), 1983–1990. <https://doi.org/10.1080/02640414.2016.1149602>

Fernández-Cortés, J., Cáceres-Sánchez, L., Antúnez, A., García-Rubio, J., Ibáñez, S. J. (2022). Análise da influência de variáveis situacionais no futebol profissional, *Retos*, 1(46), 114-119. [10.47197/retos.v46.91541](https://doi.org/10.47197/retos.v46.91541)

Garganta, J. (1997). Modelação táctica do jogo de Futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. Dissertação de Doutoramento (Não Publicada). FCDEF-UP, Portugal. <https://hdl.handle.net/10216/10267>

Garganta, J. & Gréhaigne, J. F. (1999). Abordagem sistémica do jogo de futebol: moda ou necessidade? *Movimento*, 5 (10), 40-50. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.2457>

Garganta, J., Guilherme, J., Barreira, D., Brito, J. & Rebelo, A. (2013). Fundamentos e práticas para o ensino e treino do futebol. *Jogos Desportivos Coletivos. Ensinar a jogar*. F. Tavares (Ed.). Editora FADEUP, Porto <https://www.researchgate.net/publication/260226748>

Góes, G. H. T. dos S., Amaral, R. A., & Morato, M. P. (2021). Uefa Champions League: panorama acerca dos momentos decisivos, influência da vantagem inicial e local da partida. *RBBF - Revista Brasileira de Futsal E Futebol*, 13(53), 309–319. <http://www.rbbf.com.br/index.php/rbbf/article/view/1121>

Júnior, P.A., Moreira, P. E. D. (2020). Relação entre o fator casa, primeiro golo e resultado final, *Revista Brasileira de Futebol*, 13(3), 80-91.

Paulo Sayão Lobato Leivas, P. S. L., Faria, E. S., Voser, P. E. G., Voser, R. C. (2013). A vantagem do fator local nos jogos do campeonato gaúcho de futebol nas séries A e B de 2000 a 2011, *Revista Brasileira de Futsal e Futebol*, 5(16), 139-145. <https://www.rbbf.com.br/index.php/rbbf/article/view/198>

Matos, T. (2017). Vivências e reflexões por dentro do futebol de alto rendimento [Master's thesis, Faculdade Motricidade Humana]. Repositório institucional da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10400.5/14287>

Molinuevo, J. S., Bermejo, J. P. (2012). O efeito do golo e a vantagem de jogar em casa na liga espanhola de futebol e na liga espanhola de futsal, *Revista de Psicologia do Desporto (Es)*, 21(2), 301-308.

Mustafovic, E., Causevic, D., Covic, N., Ibrahimovic, M., Alic, H., Abazovic, E., & Masic, S. (2020). Talent Identification in Youth Football: A Systematic Review. *Journal of Anthropology of Sport and Physical Education*, 4(4), 37–43. <http://www.jaspe.ac.me/?sekcija=abstract&artid=167>

Nicolau, J. (2022). Aprender a ser treinador: partilha de visões (1st ed.) [Learning to be a coach: sharing visions] Cultura Editora.

Oliveira, J. (2003). Organização do jogo de uma equipa de Futebol. Aspectos metodológicos na abordagem da sua organização estrutural e funcional. II Jornadas Técnicas de Futebol. UTAD, Portugal.

Oliveira, J. (2004). Conhecimento específico em futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica do processo ensino-aprendizagem/treino do Jogo. Dissertação de Mestrado. FCDEF-UP, Portugal. <https://hdl.handle.net/10216/99974>

Pedro Victor Santos Rodrigues de Oliveira, P. V. S. R., Silva, O. W., Assis, J. V., Lavorato, V. N., Mota-Júnior, R. J., Silva, D. C. (2020). Vantagem de jogar em casa na série 'A' do campeonato brasileiro e na copa do brasil, Revista Brasileira de Futsal e Futebol, 12(48), 180-186. <https://www.rbff.com.br/index.php/rbff/article/view/883>

Pereira, O. H. A., & Anon, I. (2020). Análise da influência do momento de marcação do primeiro gol no resultado da partida. Revista Brasileira de Futebol (the Brazilian Journal of Soccer Science), 12(1), 50–61. <https://rbf.ufv.br/index.php/RBFutebol/article/view/293>

Queiroz, C. (1983). Para uma Teoria do Ensino/Treino do Futebol. Futebol em Revista, 4(4), 47-49.

Queiroz, C. (1986). Estrutura e Organização dos Exercícios de Treino em Futebol. Lisboa: Federação Portuguesa de Futebol.

Rodrigues, J. F. (2019). Controlo tático do treino: O conhecimento declarativo do modelo de jogo [Master's thesis, Faculdade Motricidade Humana]*. Repositório institucional da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10400.5/19350>

Sociedade Anónima, Priberam I. (2023). talento. Dicionário Priberam. <https://dicionario.priberam.org/talento>.

Sarmiento, H., Anguera, M. T., Pereira, A., & Araújo, D. (2018). Talent Identification and Development in Male Football: A Systematic Review. Sports Medicine, 48(4), 907–931. <https://doi.org/10.1007/s40279-017-0851-7>

Tobar, J. B. (2018). Periodização Tática (1st ed.) [Tactical periodization] Prime Books.

Tojo, O. (2017). A evolução do treino em futebol e as relações estabelecidas entre as dimensões de rendimento. FPF360 – dezembro. FPF, Portugal.

Williams, A. M., Ford, P. R., & Drust, B. (2020). Talent identification and development in soccer since the millennium. *Journal of Sports Sciences*, 38(11-12), 1199–1210. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1766647>

Wrang, C. M., Rossing, N. N., Agergaard, S., & Martin, L. J. (2021). The missing children: a systematic scoping review on talent identification and selection in football (soccer). *European Journal for Sport and Society*, 19(2), 135–150. <https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1916224>

8. Anexos