

## CAPÍTULO II

### REVISÃO DA LITERATURA

---

#### 1. A GÊNESE DO FUTEBOL

##### 1.1 – Das Origens do Futebol até à uniformização das suas Leis

O futebol, tal como hoje o conhecemos, não surgiu de um momento para o outro, teve como percussores outras actividades como são o caso da caça, de desportos sangrentos, ou outros desportos de disputa com bola entre duas equipas, que, apesar de serem colectivos, tinham como principais características a violência física e a pouca organização. De seguida vamos tentar contextualizar do ponto de vista histórico e social a concepção do futebol moderno.

##### 1.1.1 – As Raízes tribais do Futebol

Para Morris (1981), “ *as raízes da tribo do futebol mergulham nas nossas origens mais remotas, nomeadamente no período em que o Homem primitivo tinha como principal actividade e também como mecanismo de sobrevivência a caça*”. Nesta perspectiva, podem-se retirar vários elementos comuns entre a actividade de caça e o desporto que podem ser a existência de um duelo, confronto entre duas “equipas” uma que defende (o animal) outra que ataca (o homem caçador).

Após mais de um milhão de anos de caça e colheita, deu-se o aparecimento da agricultura o que levou a uma rápida e grande transformação no modo de vida dos caçadores, os antigos caçadores de animais selvagens tornam-se agricultores responsáveis com rotinas demasiado tranquilas comparadas com as funções de caçador, deste modo, tornou-se necessário ao homem continuar a sentir o desafio da presa, o risco, o perigo e a adrenalina proporcionada pela actividade da caça, foi deste modo que a caça passa de um mecanismo de sobrevivência a uma actividade de recreação e entretenimento.

Depois da revolução agrícola surgiu a explosão urbana, as cidades crescem em número e em tamanho de uma forma bastante rápida, as pessoas abandonaram o campo e a agricultura deixou de ser a principal actividade dessas pessoas. Perante esta alteração brusca nos modos e hábitos de vida das pessoas tentou-se trazer as caçadas para a cidade, e esse objectivo foi conseguido quando os romanos no Séc. I D.C. construíram uma arena, o Coliseu, nascendo assim a era dos desportos sangrentos: que constituiu um importante passo para o desenvolvimento posterior das tribos dos Desportos.

Os desportos sangrentos assumiram um papel importante para a o entretenimento das pessoas na época medieval, tendo mesmo persistido até à primeira metade do século XIX, o surgimento de algumas associações protectoras dos direitos dos animais nos anos 20 do mesmo século, através de uma atitude mais humana, fizeram com que os desportos sangrentos chegassem ao fim, coincidindo este fim com uma nova tendência social - as migrações dos campos para as fábricas, em plena Revolução Industrial.

A combinação entre estes dois factores deu origem a um vazio em termos de entretenimento para as pessoas que viviam agora nas cidades, era então imperativo preencher este vazio com alguma actividade, surgindo então vários desportos, desportos esses, sem sangue e sem animais.

### **1.1.2. Factos cronológicos do futebol – um jogo com origens em Inglaterra**

Considerando que, apesar de ser importante para a elaboração do nosso trabalho, o conhecimento objectivo da evolução de que foram alvos os jogos com bola até se tornarem em diversos desportos organizados e padronizados, nos quais se inclui o futebol, apenas vamos referir cronologicamente, os aspectos que consideramos serem mais importantes neste processo evolutivo.

Durante a realização da pesquisa bibliográfica, verificamos existir uma relativa unanimidade por parte de diversos autores relativamente à localização das origens do futebol estarem situadas em Inglaterra, tal como podemos comprovar através dos factos cronológicos que passamos a citar:

- No século VII na Kingston –on-Thames situada na costa inglesa foi atacada pelos Vikings, depois de estes terem cometido as mais horrendas atrocidades, os ingleses de terem capturado e chefe viking, decapitaram-no e comemoraram a vitória pontapeando a sua cabeça até ela se deteriorar totalmente. Com o passar dos séculos esta comemoração tornou-se numa festa com o nome de Hurling to the Country, na qual os níveis de violência eram extraordinariamente elevados, acontecendo mesmo por vezes mortes nesses festejos;
- No século XII e em Inglaterra, que o jogo de bola teve início como um evento anual em Shrovetide, estes eventos iniciavam-se no mercado envolvendo duas equipas sem limite de participantes, que tentavam empurrar uma bola para lá de uma linha de golo, que costuma ser um local que fosse próximo da cidade;
- É no século XIV, no reinado de Eduardo II, que se encontram as primeiras fontes seguras da existência e das prática de um jogo de bola com o nome de *futebol*, que era jogado predominantemente em dias festivos, viria a ser proibido por diversos decretos de lei em Inglaterra o primeiro dos quais em 1314 pelo rei Eduardo II;
- Em meados do século XIX, depois de cinco séculos em que o futebol esteve adormecido, reaparece como actividade autorizada pelas autoridades, o futebol muito por culpa do surgimento das escolas inglesas, torna-se um desporto mais organizado e racionalizado quando comparado, desportos com bola desprovidos de regras de conduta;

### **1.1.3. O contributo das escolas públicas para o desenvolvimento do futebol**

O surgimento das escolas públicas inglesas beneficiam e muito das mudanças sociais e económicas operadas pela Revolução Industrial, uma vez que, ao tornar a economia da Inglaterra na mais forte do mundo, permitiu que fossem canalizados mais meios para o apetrechamento e melhoramento das escolas. Assim, as escolas além de verem melhoradas as condições de ensino, aumentado o número de escolas,

iriam verificar também um aumento do número de alunos provenientes das classes mais baixas, que por sua vez, têm hipóteses de ingressar nas escolas devido à melhoria das condições salariais dos seus progenitores.

A estas melhorias qualitativas ocorridas nas escolas públicas inglesas vem-se juntar também o facto importantíssimo para o desenvolvimento do desporto e do futebol em particular, que é a introdução do desporto como disciplina obrigatória devido à acção de Thomas Arnould em 1930. O rugby foi a modalidade que despontou logo desde início mais simpatizantes seguido do futebol que era ensinado de uma forma organizada, sistematizada, com regras específicas, que lhe conferiam um carácter menos violento e mais disciplinado como poderemos ver através da enumeração dos seguintes factos cronológicos:

- Em 1815 é elaborado o primeiro conjunto de regras de futebol que nos chegam até aos nossos dias, elaborado pela escola *Eton College*, depois desta primeira tentativa de elaborar um conjunto de regras para a regulamentação do futebol muitas foram as escolas que elaboraram as suas próprias regras existindo entre elas divergências das quais se destacam a permissão ou não do uso das mãos;
- Em 1846, na Universidade de Cambridge reuniram-se os representantes das universidades de Eaton, Oxford, Westminster, Winchester e Cambridge com o objectivo de efectuar uma tentativa de estabelecer um código comum de regras, desta tentativa resultou um conjunto de regras intituladas “As regras de Cambridge”, regras essas que algumas alterações passariam a denominar-se por “Regras da Associação”;
- Em 1862, é publicado por Tring, enquanto assistente na Universidade de Uppingham, as regras que ele designava por “O jogo mais simples” e que anos mais tarde viriam a designar-se por “Regras da Associação (anexo I)”;

Este conjunto de leis apesar de serem ainda bastante rudimentares já apresentam a preocupação de tornar este jogo menos violento quando na lei 3 e 4 respectivamente refere que “os pontapés só podem ser dados na bola” e “não é permitido rasteirar, ou pontapear as pernas dos outros”. Também se verifica que existe a preocupação da padronização das reposições de bola em campo quando ela sai de campo ou quando uma equipa marca um golo. No que diz respeito ao uso das mãos ainda não é completamente proibitiva, uma vez que na lei 2 refere que “ as mãos só podem ser utilizadas para parar uma bola e pô-la no chão para ser jogada com os pés.

Diversos autores defendem que com o estabelecimento das regras de Cambridge, o futebol e rugby separam-se definitivamente em duas modalidades diferentes, uma em que a bola apenas pode ser jogada com os membros superiores – rugby - e outra em que a bola não pode ser jogada com os membros superiores que era o futebol. Desta forma defendemos que o estabelecimento das primeiras regras foi um momento de extraordinária importância para o desenvolvimento do futebol por duas razões: a primeira que é a tentativa de regulamentar um jogo que até então era jogado de diferentes formas, e a segunda pelo facto de estas regras demarcarem o futebol em relação rugby.

#### **1.1.4. A uniformização das Regras**

Perante o já referido cenário de descentralização e de simultaneidade de regras vigentes, levadas a cabo por várias universidades, Escolas e Clubes, era importante a harmonização do futebol em Inglaterra, a qual só foi possível devido à acção do Inglês Ebenezer Cobb Morley, o denominado Pai do Futebol Moderno.

Morley estava consciente que o futebol enquanto resultado de uma série de desportos violentos, caracterizava-se por uma grande carga de indisciplina, tornando-se extremamente perigoso e até incaracterístico, por outro lado também tinha a certeza que este desporto só poderia ser disciplinada e ganhar um figurino credível, a partir do momento em que houvesse a unificação e a clarificação das regras.

A 28 de Outubro de 1863 aconteceu a histórica reunião dos homens do futebol n Freemason's Tavern, na Great Queen Street, no centro de Londres, com a presença dos capitães das equipas, secretários e outros representantes de uma dúzia de clubes e subúrbios. Foi nesta reunião que Morley sugere a fundação da Football Association (Federação de clubes Ingleses) com o objectivo de que esta instituição definisse um código de regras para a regulamentação do jogo.

O primeiro conjunto de 14 leis (anexo I) é apresentado a 1 de Dezembro de 1863 e constitui uma tentativa de unificar e pacificar o futebol para que ele de uma vez por todas se possa desenvolver. O primeiro jogo já regulamentado por este novo código de Leis, foi disputado a 19 de Dezembro pelos clubes “Barnes” e “Richmond” tendo como resultado final um empate a zero, contudo o resultado não era o mais importante, mas antes a forma fácil como as equipas se adaptaram ao novo código de leis, que fez com que este jogo agora civilizado se distinguisse de tudo o que ficara para trás e entrasse finalmente na rampa de sucesso que hoje lhe reconhecemos, estava então dado o primeiro passo para a concepção do Futebol Moderno.

## **2. DA UNIFORMIZAÇÃO DAS LEIS DO JOGO ATÉ ÀS 17 LEIS ACTUAIS**

Murphy *et al* (1984) afirmam que “as regras básicas do futebol mantêm-se inalteráveis desde 1863, data em que foi inventado o jogo sob a forma que hoje o conhecemos”. Apesar das regras terem conservado uma notável estabilidade, por outro, à medida que o jogo ia evoluindo quer nos aspectos tácticos quer nos aspectos técnicos e físicos, sentiu-se a necessidade de ir alterando as regras, por vezes acrescentando uma alínea a uma regra já existente ou então acrescentando uma lei às 14 já existentes, da mesma forma que, a evolução do futebol existente no século XIX até ao futebol tal como o conhecemos hoje, deve-se em grande medida ao aperfeiçoamento das leis de jogo elaboradas em 1863.

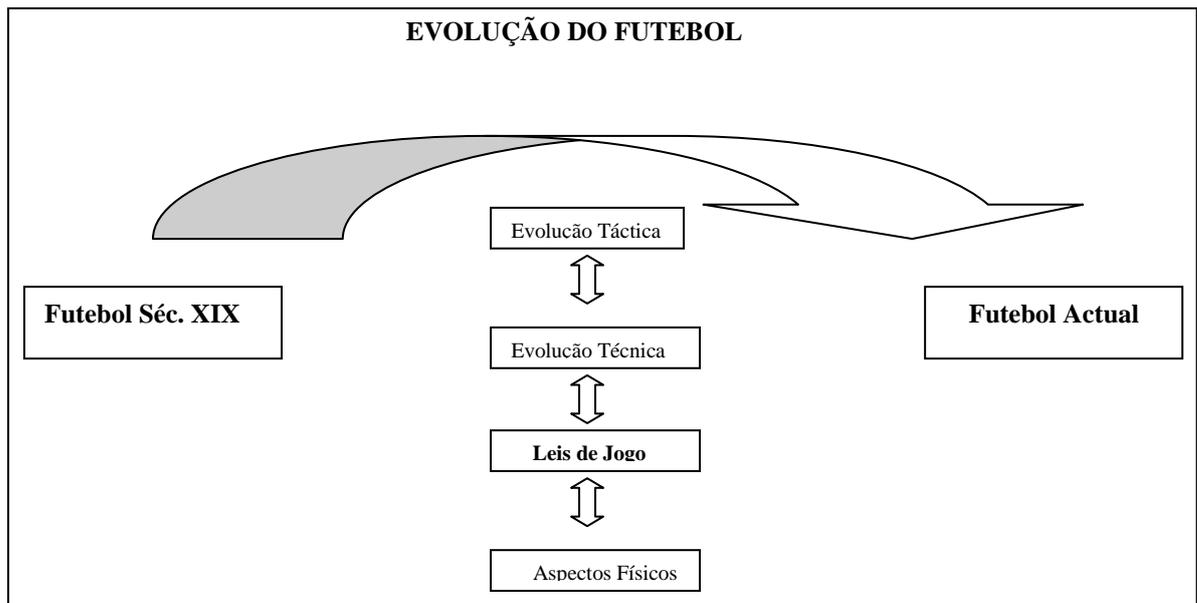


Figura 1 – Factores que contribuíram para a Evolução do Futebol

Como poderemos observar na figura anterior apresentada, a evolução do futebol deve-se à interacção existente entre o aperfeiçoamento das Leis de Jogo a evolução técnica e tática das equipas e dos jogadores. O mesmo será dizer que, as alterações à leis de jogo produziam alterações aos comportamentos dos jogadores quer do ponto vista técnico, quer tático, bem como a alteração das condutas técnicas o táticas produziam a necessidade de completar as leis de jogo.

Os jogadores como profundos conhecedores do futebol, vão tentando sempre tirar proveito de algumas situações que ainda não estão previstas na lei, ou que têm uma interpretação diversa, por outro lado as leis vão tentando completar-se de modo a tornar o jogo de futebol cada vez mais belo, mais emocionante mais espectacular. Como foi referido anteriormente, sendo o futebol uma variante de desportos violentos, essa violência tem de ser eliminada e transformada em agressividade competitiva saudável, o que só vai acontecendo à medida que as leis de jogo vão ficando cada vez mais rigorosas abrangendo um maior número de situações como poderemos verificar mais à frente.

A simplicidade das 14 Leis do Football Association contém a maioria dos elementos que constitui o futebol da actualidade, contudo essas mesmas leis hoje estão muito mais desenvolvidas, são mais específicas, prevêm situações que

actualmente se colocam mas que no século XIX não faziam sentido pois não existiam essas situações.

Com o decorrer dos anos, as regras do jogo foram sofrendo alterações, mas devido à sua difusão na Europa e noutras partes do Mundo, verificaram-se mais uma vez, uma enorme diversidade de leis bem como interpretações diversas das mesma. É neste contexto que no dia 10 de Janeiro de 1882, foi fundada a International Football Association Board em Inglaterra, cuja missão é de regulamentar o futebol e de esclarecer quaisquer dúvidas referentes à interpretação das suas leis – este foi mais um passo decisivo para uma maior institucionalização das leis do Jogo, que culminou em 1898, com o alcançar das 17 leis de jogo no futebol. Seguiram-se doze anos até chegarmos a 21 de Maio de 1904, data na qual foi fundada a Fédération Internationale de Football Association - a F.I.F.A., sendo esta a entidade internacional que actualmente mantém a disciplina e controla o futebol mundial, sendo os primeiros estatutos da FIFA considerados provisórios os quais tinham como pressupostos fundamentais o “reconhecimento mútuo e exclusivo das associações Nacionais presentes ou que se fizessem representar, proibição de clubes e jogadores pertencerem simultaneamente a mais de uma associação, e finalmente a aceitação por todos das regras do International Board e da Football Association” (Castro, 1998).

Analisando comparativamente “As 14 Leis do Football Association” e as leis publicadas pela F.I.F.A. em 2002 a primeira situação que salta à vista é que existem mais 3 leis nas leis actuais (Lei III – O número de jogadores; Lei V – O árbitro; Lei VII – Duração do Jogo). Nas três leis que foram acrescentadas há uma tentativa de por um lado, fazer cumprir as leis de jogo através de um indivíduo sem qualquer ligação com as equipas em confronto (árbitro), a delimitação do tempo de jogo e também do número de intervenientes no jogo. Estas três leis portanto, vêm complementar as leis já existentes e responder às necessidades sentidas de delimitar o tempo de jogo, de restringir o número máximo de jogadores de cada equipa, e de introduzir um elemento novo no jogo que é o árbitro, com o intuito de fazer respeitar as leis de jogo.

É importante realçar a institucionalização das figuras do árbitro e dos árbitros auxiliares, como sendo uma decisão inovadoras e de extrema importância para tentar

resolver os problemas de controlo da violência física existente ainda nesse futebol em evolução. Sobre estes elementos novos no futebol, passavam a ser os responsáveis pelo cumprimento das leis de jogo, caso contrário teriam de penalizar os jogadores que não respeitassem as regras.

E finalmente poderemos sintetizar as actuais leis dizendo que, começa-se por situar o jogo no espaço (Lei I), caracteriza-se o instrumento de jogo (Lei II), delimita-se o número de intervenientes de cada equipa e caracterizam-se os respectivos equipamentos (Lei III e IV), define-se as funções dos árbitros e árbitros auxiliares (Lei V e VI), delimita-se o jogo no tempo (Lei VII). Depois de estarem reunidas estas condições pode-se começar um jogo (Lei VIII), onde a bola saí com frequência do campo (Lei IX), onde acontecem golos (Lei X), foras de jogo (Lei XI) e faltas e atitudes de conduta anti-desportiva (Lei XII). Para as reposições de bola quando em campo quando esta saí de campo ou sempre que acontece alguma irregularidade existem procedimentos como os pontapés livres (Lei XIII), as grandes penalidades (Lei XIV), os lançamento laterais (Lei XV), os pontapés de baliza (Lei XVI) e por fim os pontapés de canto (Lei XVII).

Pensamos que a evolução pela qual passou o futebol, deve-se em grande medida à criação das primeiras leis de jogo e da sua contínua transformação tendo sempre como pontos de referência a diminuição da violência e das condutas anti-desportivas para assim poder proporcionar melhores espectáculos e assim angariar um maior número de simpatizantes. Esse objectivo em larga medida foi conseguido visto que, em 1984 estimou-se que, a nível mundial, existissem aproximadamente de 60 milhões de futebolistas federados e igual número de praticantes que participavam regularmente em competições organizadas, de âmbito regional ou local. Nos sensos realizados pela FIFA em 2001, estimou-se que mais de 240 milhões de pessoas jogam habitualmente Futebol, enquanto que aproximadamente 5 milhões de pessoas exercem funções afins ou relacionadas com esta modalidade, onde se destacam as funções de arbitragem, actividades administrativas, os jornalistas que diariamente cobrem os acontecimentos desportivos.

### 3. A DINÂMICA DAS LEIS DE JOGO NO FUTEBOL

Este capítulo trata sobre a dinâmica das leis de jogo no futebol, em relação à qual propomos discutir as leis que consideramos mais importantes para este trabalho, ou seja as leis que de directamente estão relacionadas com as situações de jogo que consequentemente ligados aos tempos não jogados durante uma partida, para tal, torna-se fundamental conhecer as regras do jogo e recomendações da *International Football Association Board* que façam alusão às diversas interrupções de jogo, respectivos reinícios e tudo o que esteja relacionado com a cronometragem do tempo no jogo de futebol.

#### 3.1. Consequências do profissionalismo na dinâmica das leis de jogo

Existem duas fases fundamentais que influenciam a dinâmica das leis de jogo e que ainda não referimos em nenhum momento, uma dela é o Amadorismo (até 1884) e o Profissionalismo a partir desse ano até aos dias de hoje.

No Amadorismo, não existia uma estrutura organizativa bem definida, as pessoas buscavam neste desporto renovado a libertação das rotinas diárias e das emoções excessivamente controladas na sociedade desse tempo, a prática do futebol tinha como principal e único objectivo sentir o prazer de jogar e o desportivismo.

O Profissionalismo veio alterar de uma abrupta a dinâmica do futebol e de toda a sua estrutura envolvente; o espírito que antes era de desportivismo, passa a ser um espírito de competição na qual a vitória é o único objectivo que importa alcançar. Começam então a surgir as primeiras equipas de profissionais, que por estarem melhor preparadas, são desportivamente muito mais poderosas que as amadoras, é a partir desta percepção que os dirigentes entendem que o profissionalismo, era a única via capaz de favorecer um desenvolvimento rápido e sustentado do futebol, ao mesmo tempo que conseguia atrair cada vez mais público aos estádios e permitia consequentemente aos clubes e outros organismos, crescer economicamente.

O objectivo de ganhar, atingir a vitória, passou a estar acima de todos os outros na fase do profissionalismo, ou seja, o clube tinha de ganhar para poder

ganhar o maior número de simpatizantes possível para assim ter receitas suficientes para pagar aos seus jogadores e poder contratar os melhores jogadores, por sua vez, estes têm de manter a sua profissão e o seu lugar na equipa. A violência que os jogadores impõem nas suas condutas com o objectivo de ganhar a qualquer preço tornou-se ingovernável, uma vez que o resultado do jogo tornou-se muito mais importante do que o jogo em si.

Para Ferreira (1998), “estes motivos estão na base das alterações das leis de jogo, estas pretendiam favorecer uma natureza do jogo menos violenta e fomentar cada vez mais o espectáculo, tentando manter alguns valores do desportivismo inicial”.

Em resposta a esta tendência cada vez mais violenta do futebol, os organismos que dirigem o futebol respondem com a aplicação de novas leis, e com o enriquecimento das mesmas, prevendo um maior número de situações e tentando fazer a distinção entre acções violentas e acções agressivas naturalmente impostas por um jogo em que as situações de contacto físico são bastante frequentes. Talvez seja por este facto que a Lei XII – Faltas e Comportamento Anti-desportivo - seja a lei que mais alterações tem sofrido tornando-se na lei mais elaborada e enriquecida.

Em seguida iremos fazer uma abordagem geral à forma como as leis de jogo influenciam de forma decisiva a dinâmica do jogo e que estão relacionados com o objectivo deste estudo, que consiste na observação e análise dos tempos não jogados nos jogos de futebol.

### **3.2. A dinâmica do tempo útil de jogo (TUJ) e do tempo não jogado (TNJ) e as Leis de Jogo**

Para tentar explicar qual a influência que as leis de jogo têm para a dinâmica de jogo, partimos de um pressuposto que durante a realização de um jogo de futebol existem momentos dinâmicos e momentos não dinâmicos, e é na relação que se estabelece entre esses momentos dinâmicos e momentos não dinâmicos que se encontra a dinâmica do futebol.

Para continuarmos a expor as nossas ideias também será necessário explicar os conceitos de *tempo útil de jogo* (TUI) e de *tempos não jogados* (TNI):

**Tempo Útil de Jogo** - Definimo-lo como sendo a soma de todos os tempo que decorrem em todas as situações de bola jogável por qualquer jogador das equipas envolvidas num dado confronto. Estes momentos são dinâmicos pois os jogadores movimentam-se em torno da bola, pois esta está em teoria, jogável para todos os jogadores das duas equipas.

**Tempo Não Jogado** - Definimo-lo como sendo a soma de todos os momentos de jogo na qual a bola não está jogável para os jogadores das duas equipas devido às interrupções momentâneas do jogo que derivam de variadíssimos acontecimentos (saídas de bola da área de jogo, pontapés de baliza, faltas, substituições entre outras situações). Estes momentos não são dinâmicos pois a bola ou não está jogável, ou se está apenas pode ser tocada por um jogador da equipa de posse de bola, que por si está limitado a um contacto com a bola.

A junção dos TUI e TNI vai originar o *tempo de jogo* (TJ) que mais não é, o tempo que o cronómetro do árbitro marca na soma do tempo das duas partes de cada jogo incluindo os tempos de desconto.

Depois de definidos os conceitos, resta-nos tentar debater como se relacionam as leis de jogo com o TUI e TNI para originarem uma dinâmica no jogo de futebol e para isso pegamos numa afirmação de Castelo (1986) na qual refere que “ existem cerca de 80 a 90 períodos de actividade com bola (acções ofensivas), o que corresponde a igual número de actividades sem bola (acções defensivas), intercaladas por mais de 120 períodos de interrupções momentâneas de jogo”.

Descodificando esta afirmação para a linguagem que vamos utilizar ao longo deste trabalho, verificam-se que existem 80 momentos dinâmicos que somados dão-nos o TUI num determinado jogo, e 120 momentos não dinâmicos que somados dão-

nos o TNJ. É na forma como estes 80 momentos dinâmicos e 120 momentos não dinâmicos se organizam no tempo, no espaço e na forma, que resulta a dinâmica do jogo de futebol, portanto, quanto mais TUJ existir no jogo e menor for o TNJ maior será a dinâmica do jogo, por outro lado, quanto maior for o TNJ e menor o TUJ, a dinâmica final do jogo de futebol será inferior. Partindo desta lógica, podemos inferir que, para a defesa do espectáculo devem-se tentar optimizar o TUJ e diminuir o TNJ.

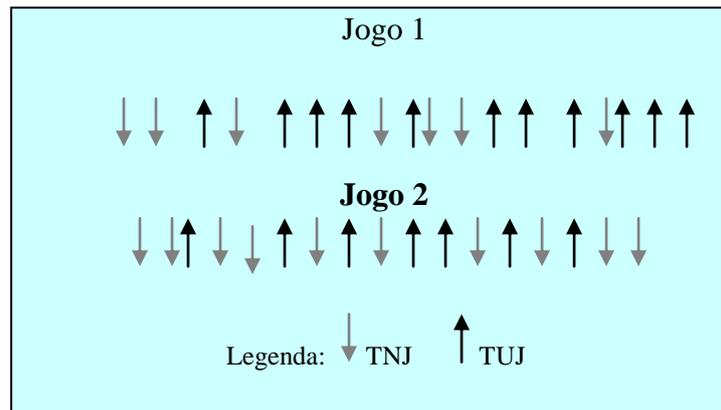


Figura 2 – Esquema representativo da dinâmica de jogo

Tomando como exemplo a figura anterior verificamos que no jogo 2 existem mais momentos não dinâmicos que no jogo 1, desta forma o TUJ será maior neste jogo o que lhe conferirá uma carácter dinâmico superior ao jogo 1.

Depois de percebermos como o TUJ e o TNJ influem para dinâmica do jogo de futebol, resta saber de que forma também as leis de jogo participam para essa mesma dinâmica favorecendo ou não; A meu ver as Leis de Jogo são responsáveis pela existência dos TNJ, uma vez que, sendo este a soma de todas as parcelas de tempo gasto nas interrupções de jogo, e considerando que as Leis de Jogo são responsáveis pela verificação da ocorrência ou não de uma interrupção de jogo, fica demonstrada a importância crucial que as Leis de Jogo têm para a dinâmica do jogo.

Tendo em conta o que foi dito anteriormente, poderemos afirmar que o jogo de futebol pode ser menos dinâmico que um jogo de há 100 anos atrás pois nessa época as leis não eram tão abrangentes como são hoje, permitindo uma maior violência nas condutas motoras que hoje em dia são penalizadas com sanções disciplinares, assinalando-se falta e ocorrendo nesse momento um tempo que não vai

ser jogado embora o cronómetro continue a contar. Este raciocínio leva-nos a concluir que para a diminuição dos níveis de violência no jogo de futebol, foi necessário regulamentar esses comportamentos de uma forma mais rigorosa de forma a tentar “extinguir” esses comportamentos violentos, originando ainda que de forma indirecta, à diminuição do TUJ e consequentemente ao aumento do TNJ.

Visto que a questão central deste trabalho prende-se com os TNJ e as interrupções de jogo que concorrem para esse conceito, de seguida iremos analisar a dinâmica das leis de jogo que mais concorrem para as interrupções de jogo, e as recomendações da *International Football Association Board* que façam alusão às diversas interrupções de jogo, respectivos reinícios e tudo o que esteja relacionado com a cronometragem do tempo no jogo de futebol.

### **3.3. - A dinâmica da lei XII - faltas e comportamento anti-desportivo**

“Hoje, a natureza de um jogo de futebol é muito menos violenta que nos tempos antigos, onde prevaleciam as leis dos costumes, que nem escritas eram. Com a evolução da sociedade, com a socialização e o avanço civilizacional, houve um refinamento das condutas e dos padrões comportamentais, padrões esses que foram posteriormente transferidos para a micro-sociedade do desporto e do futebol. Actualmente, existem regras escritas, uniformizadas e formalizadas pela *International Board* que asseguram o bom funcionamento do jogo” (Ferreira, 2000).

Apesar desta evolução, ao futebol sempre esteve associado uma violência prejudicial que proveniente dos desportos que lhe deram origem, esta violência que em nada beneficia o espectáculo, em larga medida, permaneceu no futebol devido à incapacidade dos organismos que gerem o futebol, em criar leis que delimitassem as condutas violentas do jogo. Enquanto não se definiu com algum rigor e distinção entre condutas violentas (consideradas situações faltosas ou de conduta anti-desportiva) e condutas agressivas (condutas que apesar da sua elevada intensidade, respeitam as leis de jogo), continuou-se a assistir jogos de futebol com violência acima do desejável, não contribuindo para a promoção deste desporto.

Em 1976, são introduzidos os cartões amarelos de aviso e cartões vermelhos de expulsão, esta medida servia essencialmente para penalizar os jogadores que utilizassem condutas exageradamente violentas e descabidas, por outro lado, os árbitros passam a exercer uma maior autoridade dentro de campo.

Efectivamente a tentativa de irradiação da violência do futebol passou a ser um objectivo dos organismos que dirigem o futebol, só assim se entende que nos últimos dez anos tenham ocorrido mais alterações à lei XII que em várias décadas.

O facto de, em 1990 antes da realização do Campeonato do Mundo de Futebol realizado em Itália, a I.F.A.B. ter emitido um mandato imperativo o qual referia que “um jogador deve ser expulso do terreno de jogo (cartão vermelho), quando cometa uma falta que interrompa uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à baliza cometendo uma falta passível de um pontapé livre ou de um pontapé de grande penalidade”, constitui um argumento que constata a preocupação dos organismos que gerem o futebol em proteger o futebol de ataque, protegerem “o sal e a pimenta do futebol” que são a emoção dos golos e do resultado, penalizando fortemente as equipas e jogadores que tentassem através de condutas violentas ou anti-desportivas evitar lances de golo eminente (FIFA, 2002).

Em 1993 a lei passa a prever um maior número de situações em que os jogadores possam ser expulsos do jogo, são elas: sempre que um jogador apresente uma conduta violenta; cometa uma infracção grave; utilize uma linguagem injuriosa ou grosseira; cometa uma segunda infracção passível de admoestação depois de já ter uma admoestação todas estas igualmente concorrentes para as situações de TNJ.

Em 1995 foi determinado no corpo da lei XII e de acordo com o comunicado oficial nº 41 da F.P.F., que um tackle deslizante sobre o adversário, atingindo este sem antes conseguir jogar a bola, é punido com a advertência, por outro lado, um jogador que entre em tackle por de trás, de forma violenta e sem possibilidades de jogar a bola, é punido com expulsão. Três anos mais tarde, a I.F.A.B., volta a sublinhar que “uma entrada por detrás que ponha em risco a segurança do adversário deverá ser sancionada como uma infracção grave, recordando também que estas infracções são punidas com cartão vermelho.

Como poderemos observar, é essencialmente através da introdução das sanções disciplinares (cartões amarelos e vermelhos) e da sua utilização cada vez mais rigorosa que se tentou diminuir as condutas violentas. Com a introdução da expulsão dos jogadores de campo através da amostragem do cartão vermelho num cada vez maior número de situações previstas pela lei, conseguiu-se efectivamente diminuir a frequência de condutas violentas ou anti-desportivas por parte dos jogadores, uma vez que, esta é uma medida bastante penalizadora para as equipas.

De um modo geral a dinâmica da Lei XII poderemos resumi-la à introdução das sanções disciplinares, ao alargamento das situações previstas como sendo jogo faltoso ou violento, tentando desta forma proteger o espectáculo e a integridade física de todos os jogadores com especial destaque para os “mágicos” do futebol. Desta forma poderemos afirmar que o jogo actual é menos “violento” e mais rigoroso, contribuindo assim para um menor receio dos jogadores criativos no envolvimento nas disputas de bola, em virtude da maior protecção que recebem das leis contribuindo de forma decisiva para atrair mais público aos estádios.

### **3.4. A dinâmica da Lei IV - Bola em jogo e bola fora**

Esta lei será certamente das que menos alterações sofreu até aos nossos dias, surgiu quando pela primeira vez os campos de futebol passam a ser delimitados por quatro bandeiras de canto, até então os campos não tinham dimensões predeterminadas, logo, esta lei não tinha razão de ser. Poderemos afirmar que esta lei é ao mesmo tempo uma das leis menos dinâmicas mas com grande importância para a dinâmica do jogo, passamos a explicar; ela é muito pouco dinâmica pois ao longo da evolução do futebol ela manteve uma constância muito grande, quase que não sofreu alterações, talvez devido à sua simplicidade, por outro lado, ela é efectivamente muito importante para a dinâmica do jogo de futebol pois cada vez que a bola sai do terreno de jogo acontece um momento não dinâmico, e como é sabido ao longo de um jogo existem inúmeras situações idênticas.

O facto de durante várias décadas existirem dois juizes de linha hoje denominados de árbitros auxiliares, para a função quase exclusiva de verificar

quando é que a bola sai de campo ou quando é que esta está em jogo, é bem representativa da importância que esta lei tem na caracterização da modalidade.

Como é sabido, sempre a bola sai de campo existe um procedimento para a reposição da mesma, dependendo este procedimento do local por onde a bola transpõe a linha e da situação da equipa a que pertence (situação de ataque ou de defesa). Nas leis, VIII – Início o reinício de jogo, XV – Lançamento lateral, XVI – Pontapé de baliza e XVII – Pontapé de canto, estão descritos os procedimentos e as normas que devem ser seguidas relativamente a cada uma das situações diferenciadas de reposição de bola em jogo tendo todas elas em comum, o facto de nestas apenas um jogador da equipa de posse de bola é que pode tocar na bola, estando este limitado a um toque para repor a bola em jogo cujo tempo não está determinado para esta acção.

Apesar de na lei XII estarem previstas punições disciplinares para as situações em que os jogadores, que de uma forma deliberada retardem o reinício do jogo, verifica-se que não existem critérios precisos na lei que ajudem o árbitro a avaliar estas situações, daí que fique ao critério do árbitro, verificar quando é que os jogadores prolongam deliberadamente o reinício do jogo. *Pensamos que, é através da inexistência de critérios precisos nas leis de jogo relativamente ao tempo máximo que os jogadores têm para reiniciar a partida após as interrupções de jogo, que os jogadores podem manipular o tempo de jogo de uma forma relativamente fácil, sem serem punidos por tais condutas anti-desportivas.*

Portanto para terminar, poderemos afirmar que apesar do carácter pouco dinâmico que a lei IX apresentou ao longo da evolução do futebol, ela é uma das que mais contribuí para caracterizar a dinâmica de jogo derivado às inúmeras ocasiões que a bola sai do terreno de jogo, bem como, da diversidade de procedimentos que ela obriga para a reposição da bola em jogo com o pé ou com a mão.

### **3.5. - O árbitro e árbitros auxiliares**

Como já foi referido anteriormente, a figura do árbitro nem sempre figurou nos jogos de futebol, este surge pelo “*facto do futebol passar a ser praticado em*

*países outros países (que não Inglaterra), e sobretudo a atrair grandes multidões, transformando-se num espetáculo envolvendo grandes interesses comerciais, que se sentiu a necessidade de resolver os problemas de controlo através da institucionalização das figuras do árbitro e dos juizes de linha”* (Ferreira, 2000). Até então os jogos além de não terem um código de condutas estruturado e definido, eram os capitães de equipa que ajuizavam os jogos.

Com o decorrer do tempo, o árbitro passa de uma necessidade que o profissionalismo do futebol criou, para a ser uma figura indispensável à realização de um jogo de futebol, sem ele os jogos não podem ser realizados pois a ele aos seus auxiliares está incumbida a árdua tarefa de fazer cumprir e respeitar as leis de jogo. Pensamos que é por se pensar que a tarefa dos árbitros é de tal forma complexa que, a partir de determinado momento os juizes de linha que, até então tinham as suas decisões limitadas ao fora-de-jogo e bola fora ou bola em jogo, passam a ser denominados de árbitros auxiliares e verem as suas funções alargadas, passando a auxiliar o árbitro principal em situações que este não possa observar derivado ao seu posicionamento.

Com o intuito de diminuir as responsabilidades dos árbitros principais, também é introduzida a figura do quarto árbitro que tem como funções principais assistir o árbitro e árbitros auxiliares principalmente nas funções que estão relacionadas com as substituições, amostragem dos tempos de compensação e ainda é responsável pela verificação do comportamento dos jogadores suplentes, treinadores, dirigentes e espectadores.

Com o desenvolvimento de interesses económicos cada vez mais significativos a par do crescente desenvolvimento tecnológico vieram dificultar ainda mais a tarefa do árbitro e árbitros auxiliares, uma vez que, as decisões mal avaliadas que estes possam tomar no decorrer de um jogo podem significar a perda de receitas por partes dos clubes, e por outro lado, essas mesmas decisões tornam-se alvo de uma análise e publicidade exaustiva derivadas de um conjunto de imagens de ângulos e perspectivas diferenciadas, que o árbitro não tem no momento em que decide.

Debatida a importância que o árbitro tem, resta-nos saber qual a sua influência para a dinâmica de jogo, bem como os aspectos relacionados com a cronometragem do tempo de jogo que é também uma das muitas funções do árbitro.

O conjunto de árbitros é um elemento preponderante para a dinâmica de jogo na medida em que são eles que terão de fazer cumprir as leis de jogo assim como interromper, suspender ou finalizar o jogo quando ele entender que estão a ser desrespeitadas as leis de jogo. É o árbitro que marca as interrupções de jogo, interrupções que são de extrema importância para a determinação dos TNJ. Estes conjugados com o TUJ têm como resultado uma dinâmica própria do jogo.

Passando para situações mais concretas, poderemos dizer que um árbitro que seja extremamente rigoroso na avaliação das jogadas em que existe contacto físico (interpretação da lei XII) e que para tal interrompa com muita frequência o jogo, está a contribuir para *uma menor dinâmica do jogo o que não beneficia em nada o espectáculo*. Por outro lado, quando o árbitro é mais permissivo na interpretação da lei XII, interrompendo com menos frequência o jogo, está a contribuir para que *o jogo seja mais fluído, logo, mais dinâmico*.

### **3.6. Aspectos relacionados com o tempo de jogo previstos nos regulamentos**

Vista a importância que um árbitro exerce na dinâmica do jogo, em seguida iremos debater a forma como o conjunto de leis do futebol trata as questões relacionadas com o tempo de jogo.

Como já foi referido anteriormente, o árbitro é um elemento preponderante na forma como o tempo de jogo é utilizado por parte dos jogadores, é ele que está incumbida a tarefa de cronometrar e controlar o tempo de jogo.

Apesar de, na literatura que tivemos oportunidade de consultar, não verificarmos a existência de estudos que abordassem a forma diferenciada como tempo de jogo é utilizado de acordo com o resultado de jogo, como todos nós sabemos, é vulgar que quando uma equipa se encontra a ganhar, conscientemente e por vezes até de forma inconsciente, os jogadores pertencentes a essa equipa utilizam o tempo de

uma forma diferente do que se estivessem numa situação em que os seus objectivos não estivessem a ser alcançados.

No caso das equipas que estão a conseguir alcançar os objectivos a que se propõem, os jogadores tendem a demorar mais tempo nas reposições de bola e prolongar as interrupções de jogo ao máximo. Por outro lado, os jogadores pertencentes à equipa que não está a conseguir os seus objectivos, tendencialmente demonstram-se mais rápidos nas reposições de bola e tentam diminuir o tempo das interrupções de jogo.

Esta situação de os jogadores conseguirem utilizar o tempo de jogo a favor dos resultados, resulta em parte do pouco rigor e atenção que é atribuída a estas questões por parte das leis de jogo, como passaremos a observar.

### **3.6.1. - A Lei VII – Início e reinício do jogo**

Na lei VII refere que uma partida de futebol é constituída por duas partes iguais de quarenta e cinco minutos com um intervalo a separá-las com a duração de quinze minutos. É nesta lei também que encontramos um ponto denominado de – recuperação do tempo perdido – e que diz que cada parte de jogo deverá ser prolongada para recuperar o tempo perdido nas seguintes situações: substituições, avaliação das lesões em jogadores, transporte de jogadores lesionados para fora do terreno de jogo, perdas de tempo nas reposições de bola e outros motivos não especificados. A recuperação do tempo perdido ficará ao critério do árbitro principal, ou seja, é a ele que cabe a responsabilidade de decidir por quantos minutos depois dos regulamentados, o jogo se prolongará por cada uma das partes de jogo.

Apesar de confiarmos plenamente nas capacidade da maioria dos árbitros, não nos parece que seja o árbitro principal a pessoa mais indicada para decidir os tempos suplementares previstos na lei, visto que, sobre ele recaem um número elevado de funções que o podem levar a que final de 45 minutos, não tenha o discernimento mais adequado para tomar essa decisão.

Para além de não concordarmos com a forma como é decidida a compensação dos tempos perdidos ao longo do jogo, não nos parece que na lei VII seja suficientemente clara quanto à forma de compensar os tempos demorados nas interrupções de jogo, pois não quantifica as situações, tendo os árbitros a “olhómetro” decidir por quanto tempo o jogo se prolongará para além do regulamentado, quase sempre, não considerando o tempo real de TNJ em todas as situações ocorrida no decurso do jogo de futebol.

### **3.6.2. - Outros aspectos do tempo de jogo**

Uma das poucas medidas que os regulamentos prevêem para a melhor utilização do tempo de jogo por parte das equipas, encontra-se na lei XII referente às *faltas e comportamento antidesportivo*, onde estão previstas sanções disciplinares (cartão amarelo) para os jogadores que retardarem o reinício do jogo.

Outras recomendações que para o estudo que nos propomos fazer podem ser significativas são as seguintes:

- ❖ Deverá ser admoestado um jogador por retardar o reinício do jogo nas diversas situações:
  - marcar um livre na zona errada com a intenção de obrigar o árbitro a ordenar a repetição;
  - simular a marcação do lançamento lateral, e deixar depois a bola a um companheiro para efectuar esse lançamento;
  - afastar a bola ou levar a bola consigo depois do árbitro ter interrompido o jogo;
  - atrasar excessivamente a reposição de bola no lançamento lateral ou na marcação de uma falta;
  - atrasar a saída do terreno de jogo durante uma substituição.
  
- ❖ Os guarda-redes não poderão reter a bola nas suas mãos por mais de seis segundos;
  
- ❖ Nas celebrações de um golo, não deve deixar praticar celebrações coreografadas por estas ocasionarem perdas de tempo excessivas;

- ❖ A indicação dos minutos de desconto concedidos no final de cada parte do jogo, devem-se ser realizados durante o último minuto de cada tempo.

Apesar de existir uma lei que regula o tempo de jogo (Lei VII) e outras situações relacionadas com a cronometragem do tempo, bem como o tempo extra que deverá ser concedido no final de cada parte, a lei no nosso entender, é pouco rigorosa na medida em que os jogadores continuam a manipular o tempo de jogo como forma de ajudar a atingir os objectivos das equipas que representam.

No capítulo seguinte iremos debruçar-nos acerca dos aspectos da observação e análise de jogo nos desportos colectivos e ver em que medida é que essas análises aplicadas às interrupções de jogo podem contribuir para a melhoria dos espectáculos de futebol.

## **4. ASPECTOS DA OBSERVAÇÃO E ANÁLISE DE JOGO**

### **4.1. Observação e análise de jogo**

Na literatura este tipo de estudos tem sido denominado diferentemente com diversas expressões de entre as quais se destacam: Observação do Jogo (game observation), Análise do jogo (match analysis).

Estas diferenças terminológicas podem significar coisas bem distintas. *Observação do jogo* reporta a determinados aspectos colectados e registados durante a partida em tempo real, enquanto que a *análise do jogo* diz respeito à recolha e colecção de dados em tempo diferido. Para Olsen (1988), a *análise do jogo* deveria servir para corrigir os diversos erros decorrentes da *observação do jogo*.

Todavia, atentando nas expressões mencionadas constata-se que elas aludem a diferentes etapas dum mesmo processo, ou seja, quando se pretende analisar o conteúdo de um jogo é necessário observá-lo, para notar ou registar informações consideradas importantes, talvez por isso, a expressão mais utilizada na literatura seja

a de *análise do jogo*, considerando-se que, pelo seu alcance semântico, ela engloba diferentes fases do processo, nomeadamente, a observação dos acontecimentos do jogo, a notação dos dados e a sua interpretação (Franks, I. Goodman, 1986).

No âmbito dos jogos desportivos colectivos, a simples observação de um jogo não é suficiente para que um treinador fique a conhecer melhor a sua equipa. Essa observação deve ser completada de uma análise e interpretação dos dados provenientes da observação como poderemos ver já de seguida.

#### **4.1.1. - A sua importância nos Jogos Desportivos Colectivos (JDC)**

O desporto tem experimentado ao longo dos tempos uma tendência significativa, a ponto de se constituir num dos grandes temas da nossa época (Silva, 1991).

O estudo do jogo a partir da observação e análise do comportamento dos jogadores e das equipas tem vindo a constituir uma fonte de conhecimento muito importante para a renovação, adequação e correcção dos processos de treino nos desportos colectivos.

O futebol, segundo a definição de Teodorescu, pode ser englobado no grupo dos JDC, já que é uma modalidade caracterizada por um processo organizado de cooperação, realizado através da coordenação das acções dos jogadores de uma equipa - desenrolado em condições de luta com os adversários - os quais, por sua vez, coordenam as suas acções para desorganizar a cooperação dos jogadores da primeira equipa.

Segundo Oliveira, o estudo dos JDC é enquadrado em estruturas muito próprias que nos permitem analisar e identificar os diferentes elementos comuns que caracterizam a sistematização e organização do conhecimento. Por outro lado, o estudo detalhado do jogo e do jogador tem produzido um conjunto de conhecimentos essenciais para a direcção e condução do processo de treino e competição em JDC (Sampaio, 1997).

Para Garganta, a análise do jogo entendida como o estudo do jogo a partir da observação da actividade dos jogadores e das equipas, tem vindo ao longo dos tempos a constituir um argumento de crescente importância, traduzidas no aporte de informação que pode disponibilizar para:

- ❖ aceder ao conhecimento da organização do jogo e dos factores que concorrem para a sua qualidade;
- ❖ planificar e organizar o treino, tornando mais específicos os seus conteúdos;
- ❖ regular a aprendizagem, o treino e a competição.

O mesmo autor, afirma que recolher, coligir, tratar e interpretar os dados relativos ao jogo, são passos importantes que possibilitam produzir informação útil, visando a optimização do rendimento dos jogadores e das equipas. Claudino (1993), reforça esta ideia, afirmando que a observação do comportamento desportivo em JDC, é considerada como factor essencial para a avaliação das características fundamentais das equipas e jogadores e conseqüente intervenção do treinador.

Apesar de Garganta defender que as análises de jogo podem e devem ser utilizadas para a melhoria da qualidade do jogo, elas apenas se têm cingido a aspectos meramente técnicos-táticos e fisiológicos. É nossa intenção com este estudo caracterizar o jogo de futebol através de outros aspectos que até hoje não foram alvo da atenção que merecem. A análise do TNJ vai-nos permitir em primeiro lugar quantificar as interrupções de jogo, mas mais importante que esses dados numéricos, será a análise qualificativa que decorrerá desses mesmos dados. Desta forma, poderemos dar a conhecer à tribo do futebol que a qualidade de jogo e do espectáculo está em larga medida dependente da dinâmica do jogo que por sua vez, depende também da forma como o tempo de jogo é utilizado por parte das equipas.

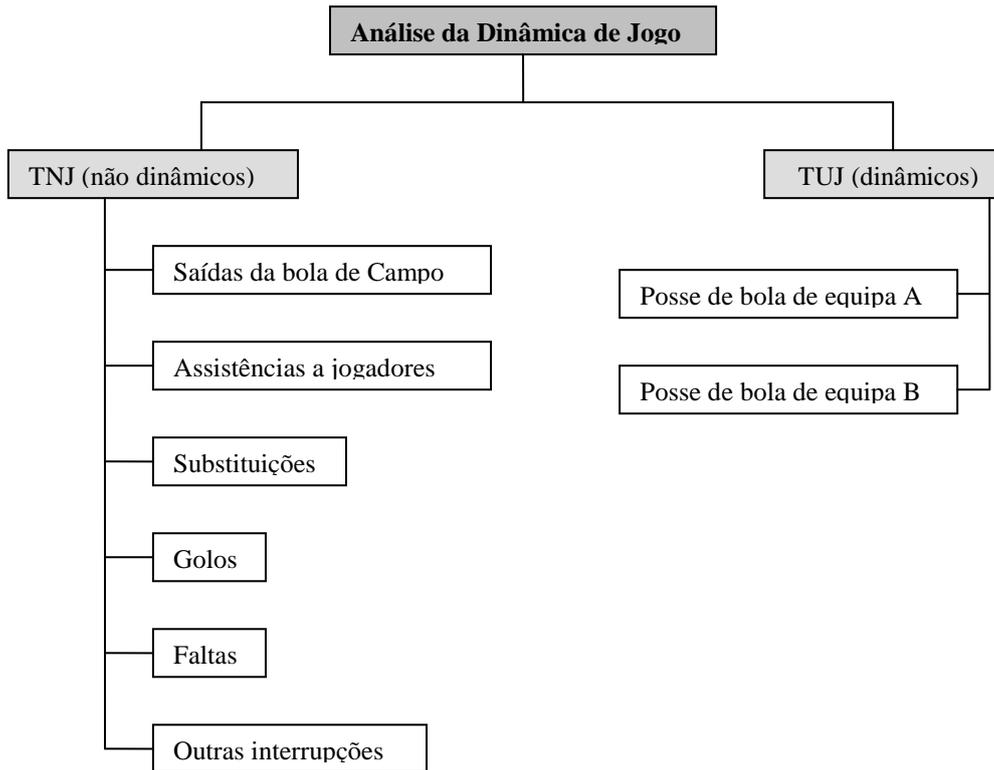


Figura 3- Diagrama dos factores que concorrem para a dinâmica de jogo

Na realização deste trabalho vamos centrar a nossa observação e análise como já referenciamos anteriormente, nos tempos não jogados ou não dinâmicos.

#### 4.2. - Análise quantitativas / qualitativas

O treinador pode ao realizar uma análise de um determinado jogo pode fazê-lo sobre uma perspectiva meramente numérica ou estatística na qual ele apenas pretende saber o número de vezes que determinados acontecimentos A, B ou C acontecem, ou então por uma análise também ela quantitativa e qualitativa na qual o treinador pretende qualificar, classificar e interpretar os acontecimentos do jogo através dos resultados numéricos e estatísticos obtidos na observação.

O que se pretende é que o treinador seja o mais objectivo e rigoroso possível, no que concerne à análise de jogo, utilizando para isso instrumentos claros e fiáveis, evitando de certa maneira aquilo que Coelho e Silva (1991) designa por “olhómetro”, tão utilizado pelos adeptos das equipas. Assim, o treinador evita os erros que podem

resultar de uma observação espontânea, que muitas vezes é influenciada em grande medida pelo resultado final. Este aspecto, adquire maior importância na medida em que as exigências impostas às equipas são cada vez maiores, seja através dos patrocinadores ou dos próprios adeptos, obrigando os treinadores a serem rigorosos nas suas análises, podendo tirar desta forma o máximo rendimento das suas equipas.

A análise quantitativa não permite apenas aumentar a quantidade de informação sobre um jogo; ela é, além disso, um produto permanente que permite que possibilite a realização de comparações com as prestações dos jogos seguintes. Ainda que os dados quantitativos não possibilitem prever o comportamento futuro dos jogadores, ou das equipas, (já que o que caracteriza a prestação dos jogadores e equipas de excepção é, precisamente, a imprevisibilidade e adaptabilidade dos seus comportamentos), isso não quer dizer que não nos seja útil. A quantificação do jogo permite caracterizar os padrões de comportamentos, o que é constante nas prestações, assim como detectar os pontos fracos e fortes das equipas (Marques, 1990).

A observação e análise do jogo assumem ainda maior importância, se tivermos em atenção que os treinadores conseguem apenas recordar 12% do que aconteceu num jogo. (Franks, 1985, citado por Coelho e Silva, 1991). Outro estudo realizado por Franks & Miller (1986), citados por Garganta (1998), revela que, mesmo os treinadores de Futebol mais experientes e de nível internacional, apenas retiveram 30% dos elementos que mais influenciaram o sucesso num jogo

Para Sarmiento (1990, citado por Coelho e Silva, 1991), é imprescindível que o acto de observar se apresente sistematizado. Assim, para que qualquer processo de análise tenha fiabilidade e validade, é necessário desenvolver sistemas e métodos de observação que possibilitem o registo de todas os factos relevantes do jogo, no nosso caso os tempos não jogados no jogo de Futebol, produzindo-se deste modo informação objectiva e quantificável (Gaspar, 2001, citado por Júnior, Gaspar & Siniscalchi, 2002).

Quando há uma tentativa de fazer uma análise quantitativa nos JDC torna-se imprescindível determinar, então, quais são as condições iniciais ou condições de fronteira, de forma a construirmos um referencial válido para a nossa realidade. Por

outro lado, é sempre preciso ter em conta que é uma realidade em constante transformação; daí a necessidade de ajustamentos permanentes na definição destas condições de fronteira (Marques, 1990).

De todos estes autores que foram citados anteriormente, todos eles falam ou opinam relativamente às análises de jogo de natureza quantitativas nem por uma vez de análises de jogo de natureza qualitativas. Até hoje os objectivos das análises de jogo resumem-se na sua generalidade em saber quantos passes, remates, golos, faltas, acções ofensivas e defensivas realizam as equipas ao longo de um jogo. Através destes dados, os autores realizam a apresentação dos resultados utilizando técnicas de estatística descritiva, que se apresentam vazias de significado, uma vez que, esses dados não são classificados nem qualificados.

Com a realização deste trabalho pretendemos não só quantificar as situações de jogo que concorrem para o TNJ, mas também, classificar, ordenar e caracterizar essas mesmas situações, podemos contribuir para a melhoria dos espectáculos de futebol através dos resultados extraídos neste estudo.

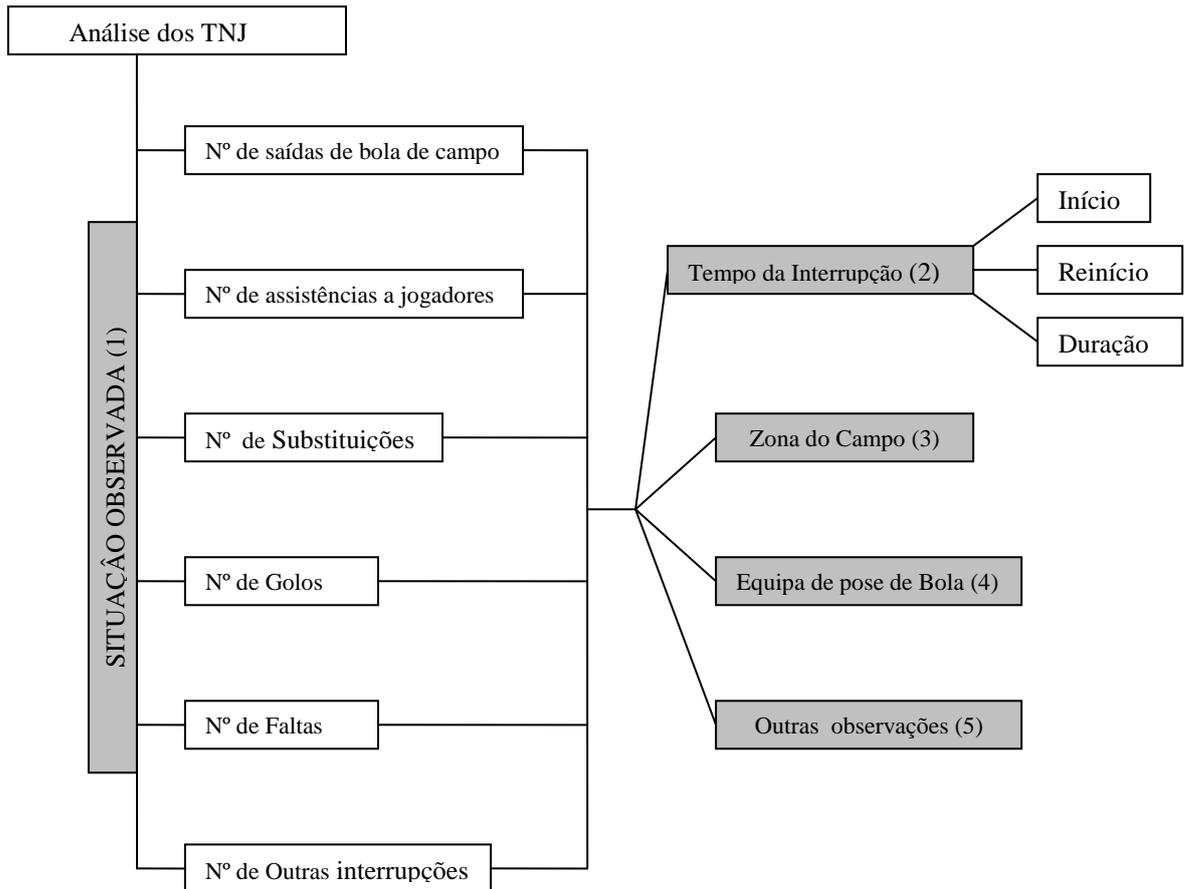


Figura 4 – Diagrama representativo da análise qualitativa e quantitativa dos TNJ

Pensamos que a grande inovação e importância tem a ver não só com a exploração e centralização deste estudo nos TNJ que até à data não foram suficientemente exploradas, mas também devido ao seu carácter qualificativo das situações de jogo que concorrem para que nos dias de hoje o TNL igualem ou superem o TUJ nos quais se encontram a beleza e *sensualidade* do futebol.

De seguida e para terminar esta já extensa revisão da literatura, iremos expor alguns dos estudos realizados na modalidade de futebol que nos poderão fornecer algumas pistas para a discussão dos resultados deste trabalho.

## 5. ESTUDOS ANTERIORES

Vários foram os autores que através dos seus estudos de uma forma indirecta fornecem-nos alguns dados importantes relativos às interrupções do jogo de futebol. Serão esses os estudos que nos iremos debruçar neste terceiro capítulo.

Korcek ao estudar a duração do contacto entre o jogador e a bola, verificou o tempo efectivo de jogo é de 60-65 minutos. Por outras palavras, cerca de um terço do jogo é absorvido pelas interrupções. Outro estudo que vem reforçar esta ideia é o que se realizou no Campeonato do Mundo de Espanha em 1982, a média do tempo efectivo de jogo (TEJ) de 34 jogos foi de 63 minutos e 21 segundos, o que representa 70,39% do tempo útil de jogo, tal como podemos verificar (tabela 1).

Fase	Jogos Observados	Média do TUI e Desvio Padrão	TUI (%)	Média tempo perdido de jogo	Média do tempo perdido no 1º tempo	Média do tempo perdido no 2º tempo
1	19	57'00'' +- 4'34''	63.33	33'00''	29'07''	27'57''
2	11	62'37'' +- 3'51''	69.57	27'23''	32'12''	30'24''
3	4	70'27'' +- 1'46''	78.28	19'33''	36'46''	33'41''
Média final	34	63'21'' +- 3'24''	70.39	26'39''	32'42''	30'39''

Tabela 1 – Tempo efectivo de jogo no Campeonato do Mundo de Espanha - 82

Ao analisar a tabela é possível retirar as seguintes ilações:

- ❖ Entre 27 a 30 minutos de jogo são “desperdiçados” nas paragens momentâneas do jogo;
- ❖ Observa-se que quanto maior for o nível decisivo de um dado encontro, maior será o TEJ;
- ❖ O TEJ é superior na primeira parte em relação à segunda;
- ❖ Em todas as fases do Campeonato do Mundo verifica-se uma diminuição de TEJ a partir dos 15 minutos até aos 30 minutos, seguido de uma subida até ao final da 1ª parte.

Devido às condições especiais que derivam de este estudo ser realizado em jogos de um CM, temos de pensar que a percentagem de TUJ está bastante inflacionada quando comparada com jogos das ligas de futebol de cada país.

José Ortega em 2001 na sua tese de doutoramento, realizou um trabalho sobre a “análise da dimensão e organização em Futebol”. Nesse estudo, observaram-se 7 jogos do Mundial de França 98 desde os quartos-de-final até à final, portanto jogos decisivos nos quais apenas a vitória importa, visto que a derrota ou empate não garantem a passagem à fase seguinte da competição.

Este autor dividiu cada parte de jogo em três sub-partes de quinze minutos e verificou que os períodos onde existiam um maior número de interrupções momentâneas no jogo eram nos primeiros e últimos 15 minutos de jogo, por outro lado, existe o número de interrupções de jogo é bastante próximo na duas partes de cada jogo.

O factor causador de maior número de interrupções é devido aos lançamentos laterais com 34,71% seguidos da marcação das faltas (faltas técnicas e faltas técnicas com sanção disciplinar) com 29,91%, (gráfico 1).

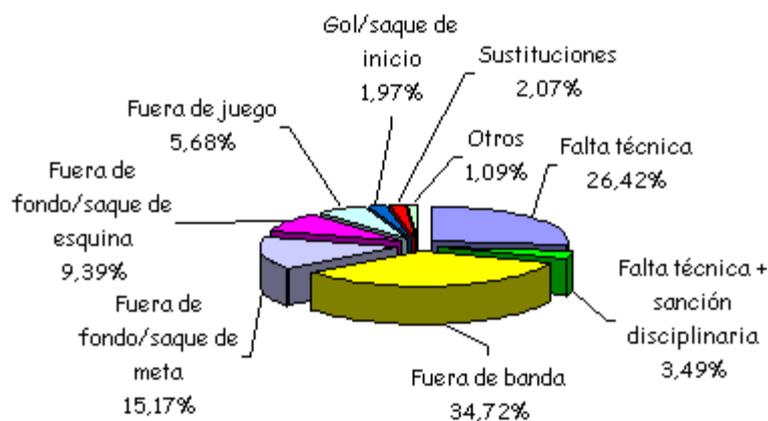


Gráfico 1 - ORTEGA, J. (2001). Análisis de la dimension organización en fútbol

Neste estudo também teve como objectivo verificar quais as zonas do terreno onde aconteciam um maior número de interrupções. O campo era dividido por três corredores de iguais dimensões tal como acontecia com os três sectores do campo. Foi no corredor central que se verificaram um maior número de interrupções tal

como acontecia no sector central. Este estudo de Ortega, é o que mais nos serve para mais tarde confrontar os resultados obtidos nesta análise dos TNJ, foi através dele também que retiramos algumas ideias para a construção da ficha de colecta de dados.

Visto que não nos foi possível ter acesso a nenhum estudo no qual se abordassem os aspectos do TNJ no I Liga de futebol em Portugal, da qual serão retirados os jogos observados para análise. Depois de uma breve pesquisa às fichas de jogo dos 153 jogos da primeira metade da I Liga foi possível retirar os seguintes valores relativos aos TUJ, que passamos a apresentar (ver Anexo II).

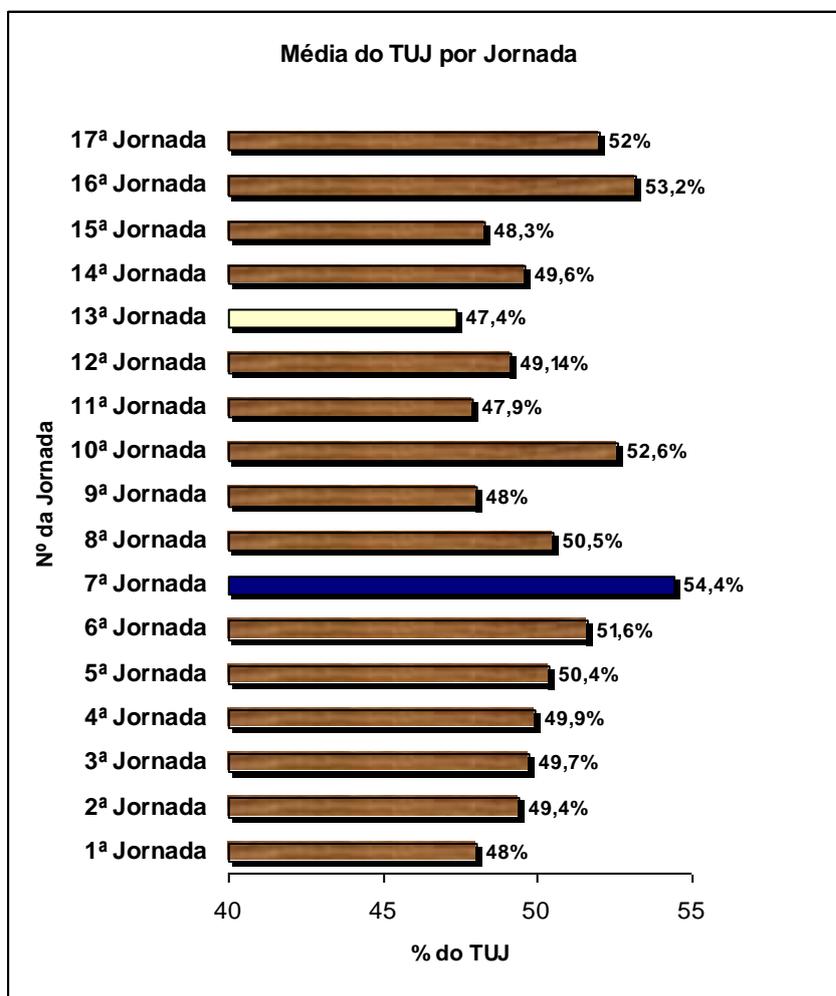


Gráfico 2 – Média do TUJ por jornada na forma de percentagem

No gráfico 2 é possível verificar quais as percentagens do TUJ em cada uma das 17 jornadas (cada jornada tem 9 jogos). Numa breve leitura dos dados apresentados do gráfico poderemos observar:

- ❖ A 13ª jornada é a que apresenta um valor mais baixo na média de TUJ com 47,4% apenas;
- ❖ A 7ª Jornada é a que apresenta uma maior % média do TUJ com 54,4%;
- ❖ Apenas em sete jornadas a percentagem do TUJ é superior a 50% (5ª Jornada, 6ª Jornada, 7ª Jornada, 8ª Jornada, 10ª Jornada, 16ª Jornada e 17ª Jornada);

Com estes indicadores poderemos afirmar que em 10 jornadas os espectadores que se deslocaram aos estádios viram menos futebol jogado (tempo efectivo de jogo) e mais tempos de interrupções e paragens de jogo, o que de modo algum cativa e atrai os amantes de futebol a pagar um bilhete para assistir ao vivo a uma partida de futebol.

Depois de uma análise quantitativa jogo a jogo e por intervalos de percentagens de TUJ obteve-se os seguintes resultados que o gráfico 2 apresenta:

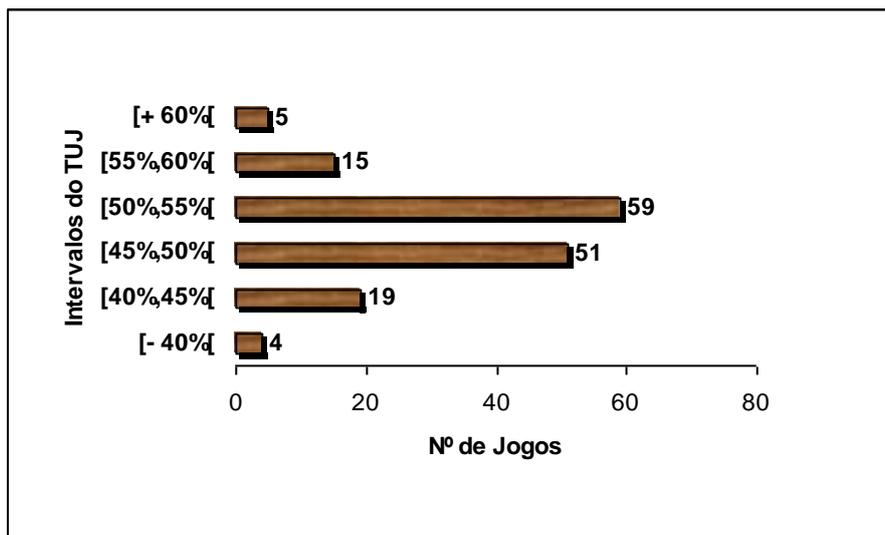


Gráfico 3 – Análise quantitativa dos intervalos de TUJ em 153 jogos da I Liga

- ❖ A maioria dos jogos tem um TUJ compreendido entre [50%,55%[ com 59 jogos e [45%,50%[ com 51 jogos, ou seja, mais de 1/3 dos jogos tem um TUJ entre 45 e 55%;
- ❖ Em 70 jogos o TUJ foi inferior a 50% e em 83 jogos foi superior;
- ❖ Apenas em 5 jogos o TUJ foi superior a 60%;
- ❖ Em 4 jogos o TUJ não atingiu os 40%.

Não deixa de ser preocupante que em muitos dos jogos do principal campeonato português, a I Liga, muitas das vezes, passa-se mais de metade do tempo de jogo sem se assistir a “futebol”, passa-se mais tempo com a bola fora das quatro linhas que delimitam o terreno de jogo, na marcação de faltas, situações de bolas paradas, bem como noutras situações em que o jogo está interrompido.

Através das fichas de jogo obtidas pela Internet dos dados estatísticos dos jogos escolhidos para a amostra deste estudo (Anexo III), verificamos obtemos os apresentados na tabela 1.

Jogos	TUJ Zona Defensiva (segundos)	TUJ Zona Média (segundos)	TUJ Zona Atacante (segundos)
Jogo 1	253	1343	727
Jogo 2	333	1480	604
Jogo 3	386	2019	737
Jogo 4	465	1294	433
Total	1437	6138	2501
Total (%)	14,3%	60,9%	24,8%

Tabela 2 – Dados do TUJ por zonas de campo dos jogos da amostra

Observando atentamente a tabela constatamos que o volume de TUJ é muito superior na zona média do campo, o que pode indicar também um elevado número de interrupções de jogo nessa zona de campo. A zona atacante com 24,8% do TUJ encontra-se na segunda posição enquanto que a zona defensiva ocupa a ultima posição com apenas 14,3%.

### Considerações Finais

Apesar das todas as situações em que o jogo está interrompido fazerem parte do espectáculo que é o futebol e nunca as podemos extinguir por completo, os espectadores que vão aos estádios e que acompanham os jogos via televisão rádio ou Internet, não desejam por certo que seja desperdiçado tempo nessas situações. Para bem do futebol é bom que se tomem medidas que tenham como objectivo aumentar o tempo efectivo de jogo, pois é aí que residem os principais atractivos desta

modalidade, é esse tempo que leva milhares de pessoas aos estádios e a milhões de pessoas a acompanhar os jogos.

Para se poderem tomar medidas no sentido de minimizar o tempo gasto pelas interrupções de jogo, é necessário observar analisar em que situações o tempo passa sem que se esteja a jogar, quais as situações que mais contribuem para que o TUJ seja tão reduzido em muitos jogos, é neste sentido que este trabalho pode ser importante para a melhoria da qualidade dos espectáculos da I Liga em Portugal.

Tendo consciência que é de todo impossível com as leis de jogo actuais igualar o TUJ ao tempo total de jogo devido às características intrínsecas da modalidade, podem e devem ser tomadas medidas no sentido de otimizar ao máximo a essência do futebol, ou seja, o TUJ para que assim o futebol possa atrair mais espectadores aos estádios através de melhores espectáculos desportivos.