

## CAPÍTULO IV

### APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

O objectivo deste capítulo é o de analisar os resultados obtidos na observação vídeo que ficaram registados nas fichas de observação de cada um dos jogos, com o intuito de estudar o tempo não jogado (TNJ) durante os respectivos jogos. Inicialmente serão apresentados os resultados jogo a jogo e só depois os resultados globais de todos os jogos.

#### **JOGO 1** - Boavista F.C. – [F.C. Porto](#)

Este jogo realizou-se na segunda jornada do campeonato de 2002/03, teve um tempo total de jogo de 98 minutos e 41 segundos, dos quais 61 % foram gastos pela soma das 174 interrupções de jogo (IJ), existindo apenas 39% de TUJ como é possível verificar no quadro 2.

	Tempo (mm:ss)	%
TJ	98:41	100
TUJ	38:43	39
TNJ	60:18	61
Nº de IJ	174	

Quadro 2 – Utilização do tempo de jogo no jogo 1

Das 174 IJ registadas no decorrer deste jogo, constatamos que as situações de LL com 38,5% e as situações de F com 33,9%, são as SJ que mais contribuem para a existência de uma IJ em cada 34 segundos jogados, seguindo-se os PC (9,8%), PB (8,6%) e com valores pouco significativos os FJ, S, G e AM como poderemos comprovar através da leitura da tabela 3.

Situação de Jogo (SJ)	Valores Absolutos	Valores Relativos (%)
Lançamento Lateral	67	38,5
Falta	59	33,9
Pontapé de Canto	17	9,8
Pontapé de Baliza	15	8,6
Fora-de-Jogo	8	4,6
Substituição	5	2,9
Golo	1	0,6
Assistência Médica	2	1,1
	<b>174</b>	<b>100</b>

Tabela 3 – Frequência das SJ de TNJ no jogo 1

Apesar de existirem em maior número IJ derivado aos LL do que devido às F, são estas últimas, que consomem quase metade do TNJ (46,4%) ficando os LL com apenas com 23,3% como poderemos observar na Tabela 4. Esta aparente contradição é explicada pela maior demora do reinício de jogo aquando das situações de F, em média 28,4 segundos, enquanto que os LL demoram em média 13 segundos para reiniciar a partida

Situação de Jogo (SJ)	Valores Absolutos (Segundos)	Valores Relativos %	Tempos Médios (Segundos)
Lançamento Lateral	843	23,3	13,0
Falta	1678	46,4	28,4
Pontapé de Canto	360	10,0	40,0
Pontapé de Baliza	335	9,3	22,3
Fora-de-Jogo	151	4,2	18,9
Substituição	106	2,9	21,2
Golo	54	1,5	54,0
Assistência Médica	91	2,5	45,5
	<b>3618</b>	<b>100</b>	<b>20,8</b>

Tabela 4 – Tempo gasto pelas SJ no jogo 1 (segundos)

Ainda no que diz respeito aos VR do TNJ, é de realçar o peso que os PC e os PB têm situando-se numa posição intermédia com valores de 10 e 9,3% respectivamente, sendo o G as SJ menos significativa com apenas 1,5%.

Um facto curioso que resulta da interpretação desta tabela é a tendência para a existência de uma relação inversamente proporcional entre os VR e os VM, ou seja, as SJ que ocupam as últimas posições nos VR, tendem a colocar-se nas posições cimeiras dos TM, como são os casos dos G e AM. O inverso também se verifica nos LL que possuem o segundo

valor mais elevado de VR mas que possuem o TM para o reinício de jogo mais baixos. Esta lógica é contrariada pelos PC uma vez que, além de serem a terceira SJ nos VR, também ocupam essa posição nos TM de reinício de jogo. Uma referência final apenas para dizer que o TM de todas as IJ, demonstra que em média uma interrupção de jogo demorou 20,8 segundos a reatar a partida.

Depois de analisados a frequência e o tempo consumidos por cada uma das SJ, vamos de seguida através da Tabela 3, verificar como se distribuem as IJ ao longo do tempo. Para realizar essa análise, o TJ foi dividido em 6 períodos de 15 minutos (três em cada parte de jogo), e 2 períodos de desconto de tempo (DT), um para cada parte. Esta divisão permitiu-nos chegar à Tabela 5 que passamos a interpretar. As comparações que serão realizadas somente dizem respeito as PT de 15 minutos separadamente dos TD.

Período de Tempo (PT) (15 em 15 minutos)		Valores Absolutos (Nº de interrupções de Jogo)	Valores Absolutos de TNJ (mm:ss)
1ª PARTE	PT1 (0 – 15)	25	9:45
	PT2 (15 – 30)	24	9:04
	PT3 (30 – 45)	26	9:01
	DT1	4	2:35
2ª PARTE	PT4 (45 – 60)	29	9:28
	PT5 (60 – 75)	32	8:37
	PT6 (75 – 90)	26	8:07
	DT2	8	3:41
		<b>174</b>	<b>60:18</b>

Tabela 5 - Distribuição das IJ no tempo do jogo 1 (15 em 15 minutos)

No que diz respeito à distribuição das IJ no tempo, verificamos que existe um número significativamente superior de IJ na segunda, parte do que na primeira, 95 e 79 respectivamente. O PT onde ocorreu um maior número de IJ, foi em PT5 com 32 interrupções, seguido do PT4 com 29 IJ. Realce também para o elevado número de interrupções (8) que se verificaram em TD2.

Relacionando os dados da frequência de IJ por PT, com os valores absolutos medidos em minutos e segundos, verificamos que o PT5 apesar de ter um número de IJ mais elevado (32), possui um total de TNJ baixo (8 minutos e 37 segundos). Na situação inversa encontra-se o PT1 que apesar de ter um baixo número de IJ, revela-se como o segundo PT com maiores índices de TNJ (9 minutos e 45 segundos). Numa situação intermédia está o PT4 que ocupa a

segunda posição nos dois índices, cabendo ao PT6 o papel de período com menor índice de TNJ não tendo em conta os DT.

## JOGO 2 – F.C. Porto – S.L. Benfica

Este jogo realizou-se na sétima jornada do campeonato de 2002/03, teve um tempo total de jogo de 97 minutos e 40 segundos, dos quais 59 % foram gastos pela soma das 172 IJ, existindo somente 41% de TUJ como é possível verificar no quadro 3.

	Tempo (mm:ss)	%
TJ	97:40	100
TUJ	40:17	41
TNJ	57:26	59
Nº de IJ	171	

Quadro 3 – Utilização do tempo de jogo no jogo 2

Destas 172 IJ observadas, as F com 41% e os LL com 37%, são as categorias que mais contribuem para a existência de uma IJ em cada 34 segundos jogados, logo atrás, seguem-se os PB com 12,9% e com valores menos significantes os PC, as S e G. Ainda no que diz respeito à frequência das SJ de TNJ neste jogo, deve-se destacar o facto de não se verificarem as SJ de FJ e AM (Tabela 6).

Situação de Jogo (SJ)	Valores Absolutos	Valores Relativos (%)
Lançamento Lateral	65	37,4
Falta	69	40,4
Pontapé de Canto	9	5,3
Pontapé de Baliza	22	12,9
Fora-de-Jogo	0	0
Substituição	4	2,3
Golo	3	1,8
Assistência Médica	0	0
	<b>171</b>	<b>100</b>

Tabela 6 – Frequência das SJ de TNJ do jogo 2

Na Tabela 7 verificamos que as F consomem mais de metade do TNJ (53,9%), seguem-se os LL com 19,7%, numa posição intermédia mas com valores bem inferiores estão os PB com 10,8% e PC com 8,4%, restando as situações de G, e S com 5,1 e 2,0%

respectivamente já que, como foi referido anteriormente, não se verificaram situações de FJ e AM.

Situação de Jogo (SJ)	Valores absolutos (Segundos)	Valores Relativos %	Tempos Médios (Segundos)
Lançamento Lateral	680	19,7	10,6
Falta	1857	53,9	26,9
Pontapé de Canto	291	8,4	32,3
Pontapé de Baliza	373	10,8	17,0
Fora-de-Jogo	0	0	0
Substituição	70	2,0	17,5
Golo	175	5,1	58,3
Assistência Médica	0	0	0
	<b>3446</b>	<b>100</b>	<b>20,2</b>

Tabela 7 – Tempo gasto pelas SJ no jogo 2

Relativamente aos VM verificamos que o G é a SJ que leva mais tempo para reiniciar o jogo com 58,3 segundos, seguem-se os PC com 32,3 segundos e só depois é que encontramos a situações de F com valores quase a atingir os 27 segundos. Do lado contrário, estão os LL que são as SJ mais rápidas a reatar o jogo.

Relativamente à distribuição das IJ ao longo do tempo podemos constatar na Tabela 8 que os três PT da primeira parte ocupam as primeiras posições quanto ao número de IJ, sendo o PT2 o que regista o valor mais alto com 32 IJ, segue-se o PT1 com 29 IJ e por fim o PT3 com 26 IJ. Por sua vez, verifica-se que na 2ª parte existe uma grande constância no número de IJ ao longo dos três PT, registando-se em todos eles 24 IJ. Logicamente que esta situação leva a uma diferença no número de IJ observadas nas duas partes do jogo, como verificamos através das 91 IJ ocorridas na 1ª parte contra apenas 80 da 2ª parte. Esta diferença só não é mais acentuada devido ao comportamento inverso que os DT apresentam, ou seja, o DT2 possui mais IJ (8) que o DT1 (4), de resto esta situação já se tinha verificado nos DT do jogo 1.

Período de Tempo (PT) (15 em 15 minutos)		Valores Absolutos (Nº de interrupções de Jogo)	Valores Absolutos de TNJ (mm:ss)
1ª PARTE	PT1 (0 – 15)	29	8:27
	PT2 (15 – 30)	32	7:26
	PT3 (30 – 45)	26	9:50
	DT1	4	1:28
2ª PARTE	PT4 (45 – 60)	24	7:15
	PT5 (60 – 75)	24	10:41
	PT6 (75 – 90)	24	8:15
	DT2	8	3:26
		<b>171</b>	<b>57:26</b>

Tabela 8 – Distribuição das IJ no tempo do jogo 2 (15 em 15 minutos)

Relativamente aos VA de TNJ dos PT, verificamos que não existe um equilíbrio lógico na distribuição do tempo, se não vejamos, é no PT (60 – 75), que se registou o maior valor (10 minutos e 41 segundos), seguindo-se o PT (30 – 45) com 9 minutos e 50 segundos, o PT (0 – 15) já na casa dos 8 minutos e em quarto lugar está o PT (75 – 90) com 8 minutos e 15 segundos.

O período que se revelou os menores VA de TNJ foi no PT (45 – 60) com 7 minutos e 15 segundos seguido de perto pelo PT (15 – 30) que nos VA quanto ao número de IJ se apresentava com uma maior frequência, o que nos leva a supor que na maioria dos casos, o número das IJ não é muito significativo para os VA de TNJ, mas sim, as características das IJ que acontecem nesses PT. Esta ideia é reforçada com os valores dos PT da 2ª parte, uma vez que, apesar de todos os PT apresentarem 24 IJ, nos VA de TNJ um situa-se bem acima dos 10 minutos, outro na casa dos 8 minutos e por fim o terceiro na casa dos 7 minutos.

### JOGO 3 – Sporting C.P. – S.L. Benfica

Este jogo realizou-se na décima terceira jornada do campeonato de 2002/03, teve um tempo total de jogo de 97 minutos e 37 segundos dos quais 46 % foram gastos pela soma das 146 interrupções de jogo (TNJ), existindo 54% de TUJ como é possível verificar no quadro 4.

	Tempo (mm:ss)	%
TJ	97:37	100
TUJ	52:22	54
TNJ	45:12	46
Nº de IJ	146	

Quadro 4 – Utilização do Tempo de jogo no jogo 3

Das 146 IJ registadas neste jogo, verificamos mais uma vez, que os LL com 44% e as F com 25% são as categorias que mais contribuem para a existência de uma IJ em cada 39,9 segundos jogados, seguem-se os PB com 13,0% e PC com 8,2%, por fim, com valores menos significantes estão os FJ (3,4%), S e AM ambas com 2,7% e na última posição está o G com 1,4% (tabela 9).

Situação de Jogo (SJ)	Valores Absolutos	Valores Relativos (%)
<b>Lançamento Lateral</b>	63	43,2
<b>Falta</b>	37	25,3
<b>Pontapé de Canto</b>	12	8,2
<b>Pontapé de Baliza</b>	19	13,0
<b>Fora-de-Jogo</b>	5	3,4
<b>Substituição</b>	4	2,7
<b>Golo</b>	2	1,4
<b>Assistência Médica</b>	4	2,7
	<b>146</b>	<b>100</b>

Tabela 9 – Frequência das SJ de TNJ do jogo 3

Na Tabela 10 onde é apresentado o tempo gasto pelas SJ, verificamos que o domínio que as F e os LL apresentam quanto à frequência, confirmam-se ainda que, o façam através de valores muito próximos, o que não se verificava nos VR da Tabela 9. Assim, as F e os LL representam cada uma delas, aproximadamente 29 % do TNJ. As SJ que se seguem são os PB com 15,9%, valores estes bem superiores aos de AM que apesar de apenas representam 8,5% do tempo, encontram-se com valores bem superiores aos registados nos jogos anteriores.

Ao realizarmos a média do tempo gasto por cada IJ para reiniciar a partida, verificamos que das situações estudadas a AM é a mais morosa com 57,8 segundos, seguida bem de próximo da situação G com 57,0 segundos, PB com 22,7 segundos e a F com 21,8 segundos, sendo os LL a interrupção que menos tempo demoram (12,5 segundos). Ainda relativo aos VM, verificamos que em média do tempo para reiniciar o jogo de todas as IJ é de 18,8 segundos, existindo apenas três SJ que isoladas, possuem valores inferiores (LL com 12,5 segundos, PC com 15,3 segundos e S com 18,6 segundos).

Situação de Jogo (SJ)	Valores absolutos	Valores Relativos	Tempos Médios
	(Segundos)	%	(Segundos)
Lançamento Lateral	786	29,0	12,5
Falta	806	29,7	21,8
Pontapé de Canto	183	6,7	15,3
Pontapé de Baliza	431	15,9	22,7
Fora-de-Jogo	88	3,2	17,7
Substituição	73	2,7	18,6
Golo	114	4,2	57,0
Assistência Médica	231	8,5	57,8
	<b>2712</b>	<b>100</b>	<b>18,8</b>

Tabela 10 – Tempo gasto pelas SJ no jogo 3

No que diz respeito à distribuição das IJ pelos PT, de acordo com os valores apresentados na Tabela 11, verificamos que pela primeira vez o nº de IJ da 1ª parte é semelhante ao da 2ª parte, 74 e 72 IJ respectivamente. Verificamos também que é no PT1 que se regista um valor superior de IJ, 28 no total; seguindo-se o PT3 com menos 3 e por sua vez o PT4 e PT5 com menos 5 cada um.

Quanto aos VA de TNJ verificamos que o PT com valores mais elevados é o PT6 com 8 minutos e 51 segundos, seguido do PT2 que também se encontra na casa do 8 minutos. Quanto aos dois PT que possuem menores valores neste itens, são o PT4 com 5 minutos e 32 segundos, e o PT1 com mais 6 segundos que o anterior.

	Período de Tempo (PT)	Valores Absolutos	Valores Absolutos de TNJ
	(15 em 15 minutos)	(Nº de interrupções de Jogo)	(mm:ss)
1ª PARTE	PT1 (0 – 15)	28	5:38
	PT2 (15 – 30)	19	8:06
	PT3 (30 – 45)	25	7:27
	DT1	2	0:46
2ª PARTE	PT4 (45 – 60)	23	5:32
	PT5 (60 – 75)	23	7:50
	PT6 (75 – 90)	21	8:51
	DT2	5	1:04
		<b>146</b>	<b>45:12</b>

Tabela 11 - Distribuição dos TNJ por períodos de tempo no jogo 3

Depois de realizada a leitura dos dois tipos de VA separadamente, fazendo uma leitura global da Tabela 9, verificamos mais uma vez, que os VA de TNJ nos diversos PT, não dependem tanto da frequência com que neles ocorrem as IJ, mas antes das características por



elas apresentadas, só assim se explica o facto de, apesar de PT2 apresentar menos 9 IJ que PT1, consegue registar mais 2 minutos e 28 segundos de TNJ.

#### JOGO 4 – F.C. Boavista – S.L. Benfica

Este jogo realizou-se na décima terceira jornada do campeonato de 2002/03, teve um tempo total de jogo de 95 minutos e 25 segundos dos quais 61 % foram gastos pela soma das 152 interrupções de jogo (TNJ), existindo somente 39% de TUJ como é possível verificar no quadro 5.

	Tempo (mm:ss)	%
TJ	95:25	100
TUJ	36:55	39
TNJ	58:33	61
Nº de IJ	152	

Quadro 5 – Utilização do tempo de jogo no jogo 4

A Tabela 12 apresenta a frequência das SJ de TNJ e como podemos constatar, das 152 IJ, 42,8 % são originadas pelas situações de F, 34,2% pelos LL, contribuindo de forma muito significativa para a existência de uma IJ em cada 37,7 segundos jogados, seguem-se os PB com 10,5% e com valores bem inferiores, situam-se os PB com 4,6%, as S, FJ e AM com valores que podemos verificar na tabela.

Situação de Jogo (SJ)	Valores Absolutos	Valores Relativos (%)
Lançamento Lateral	52	34,2
Falta	65	42,8
Pontapé de Canto	7	4,6
Pontapé de Baliza	16	10,5
Fora-de-Jogo	4	2,6
Substituição	5	3,3
Golo	0	0
Assistência Médica	3	2,0
	<b>152</b>	<b>100</b>

Tabela 12 – Frequência das SJ de TNJ no jogo 4

Depois de constatar mais uma vez que as SJ de F e de LL são as que contribuem com valores mais elevados para a existência de um tão elevado número de IJ, vamos verificar de seguida na Tabela 13, esse domínio continua a ser exercido da mesma forma quanto ao tempo gasto em segundos por essas duas SJ.

Situação de Jogo (SJ)	Valores absolutos (Segundos)	Valores Relativos %	Tempos Médios (Segundos)
Lançamento Lateral	767	21,8	14,8
Falta	812	51,6	27,9
Pontapé de Canto	149	4,2	21,3
Pontapé de Baliza	412	11,7	25,8
Fora-de-Jogo	85	2,4	21,3
Substituição	83	2,4	16,6
Golo	0	0,0	0,0
Assistência Médica	205	5,8	68,3
	<b>3513</b>	<b>100</b>	<b>23,1</b>

Tabela 13 – Tempo gasto pelas SJ no Jogo 4 (segundos)

Como podemos constatar efectivamente confirma-se a preponderância que SJ de F e LL têm no TNJ, apesar de no caso das F aumentar e no caso dos LL diminuir os índices percentuais verificados nos VA de frequência (Tabela 12). Assim, as F consomem mais de metade dos 3513 segundos de TNJ (51,6%), seguem-se os LL com 21,8 %, só depois os PB com 11,7%, e com valores bem inferiores as AM com 5,8%, pontapés de canto com 4,2%, FJ e S ambos com 2,4 %.

Relativamente aos TM verificamos mais uma vez que, as AM é a situação mais morosa com 68,3 segundos, seguido da F com 27,9 segundos e do PB com 25,8 segundos, na última posição, ou seja, os LL com um valor próximo dos 15 segundos.

Na Tabela 14 onde são apresentados os dados relativos à distribuição das IJ ao longo do TJ, constatamos que no jogo o número de faltas é superior na primeira parte do que na segunda, 80 para 72 respectivamente. É em PT3 onde ocorreram um maior número de IJ com 28, logo atrás, está o PT6 com 26 e com menos uma IJ está o PT2. Não tendo em linha de conta os TD, o PT onde se registou um menor número de IJ foi no PT5 com apenas 18 interrupções.

Período de Tempo (PT) (15 em 15 minutos)		Valores Absolutos (Nº de interrupções de Jogo)	Valores Absolutos de TNJ (mm:ss)
1ª PARTE	PT1 (0 – 15)	24	9:07
	PT2 (15 – 30)	25	9:46
	PT3 (30 – 45)	28	9:30
	DT1	3	0:45
2ª PARTE	PT4 (45 – 60)	23	11:07
	PT5 (60 – 75)	18	7:09
	PT6 (75 – 90)	26	9:11
	DT2	5	1:41
		<b>152</b>	<b>58:30</b>

Tabela 14 – Distribuição das IJ no tempo no jogo 4 (15 em 15 minutos)

Quanto aos VA de TNJ verificamos que o PT4 regista o valor mais elevado de TNJ com (11 minutos e 7 segundos), não só neste jogo, como em todos os outros jogos observados. Os três PT seguintes encontram-se com valores na ordem dos 9 minutos, sendo p o segundo mais elevado registado em PT2 seguido de PT3 e PT6. Apesar de o VA do TNJ mais elevado não corresponder ao VA mais elevado do número de IJ por PT, verifica-se que a 2ª, 3ª e 4ª posições, são ocupadas nos dois índices pelos mesmos PT.

## 1. RESULTADOS GLOBAIS

Depois de apresentados os resultados jogo a jogo, passamos a apresentar os resultados finais nos quais estão incluídos todos os dados provenientes da observação.

Através da observação do Quadro 6 verificamos que o TJ dos 4 jogos observados perfaz um total de 6 horas 29 minutos e 23 segundos, dos quais 57% são de TNJ, ou seja, gasto pelas interrupções momentâneas de jogo, restando apenas 43% para o TUJ.

	Jogo 1	Jogo 2	Jogo 3	Jogo 4	Total (h:mm:ss)	Total (segundos)	%
T. Total	98:41	97:40	97:37	95:25	<b>6:29:23</b>	<b>23363</b>	<b>100</b>
TNJ	60:18	57:26	45:12	58:33	<b>3:41:29</b>	<b>13289</b>	<b>57</b>
TUJ	38:43	40:17	52:22	36:55	<b>2:48:17</b>	<b>10097</b>	<b>43</b>

Quadro 6 – Divisão do tempo de jogo nos 4 jogos

A leitura que fazemos dos valores apresentados são efectivamente motivo de grande preocupação, quer do ponto de vista da qualidade do espectáculo que os jogos estão a proporcionar, quer da tendência do uso cada vez mais frequente do anti-jogo e condutas anti-desportivas para se conseguirem atingir os objectivos a que as equipas se propõem.

Através da Tabela 15 podemos então tentar perceber de que forma é que cada uma das SJ contribui para a existência de tão elevadas taxas de TNJ, que por inerência, origina a diminuição do TUJ.

Situações de Jogo (SJ)	Jogo 1	Jogo 2	Jogo 3	Jogo 4	VA Total (Nº de SJ)	VR Total (%)	TM Total (Nº de SJ)
<b>Lançamento Lateral</b>	67	64	63	52	246	38,3	61,5
<b>Falta</b>	59	69	37	65	230	35,8	57,5
<b>Pontapé de Canto</b>	17	9	12	7	45	7,0	11,3
<b>Pontapé de Baliza</b>	15	22	19	16	72	11,2	18,0
<b>Fora-de-Jogo</b>	8	0	5	4	17	2,6	4,3
<b>Substituição</b>	5	4	4	5	18	2,8	4,5
<b>Golo</b>	1	3	2	0	6	0,9	1,5
<b>Assistência Médica</b>	2	0	4	3	9	1,4	2,3
	174	171	146	152	643	100	160,8

Tabela 15 – Frequência das SJ de TNJ nos 4 jogos

Tal como já havíamos constatado na apresentação individualizada dos dados obtidos de cada jogo observado, verificamos mais uma vez que as SJ de LL com 38,3% e as situações de F com 35,8%, são as situações de jogo que mais contribuem para que exista um elevado número de interrupções momentâneas de jogo, um total de 643 situações observadas.

Com percentagens muito inferiores às registadas pelas duas SJ já referidas, estão os PB e os PC com 11,2 e 7 % respectivamente. Somando os índices de frequência destas 4 SJ mais significantes obtemos 82,3% do total das 643 IJ, não deixando margem para dúvidas quanto à importância que deve ser atribuída à análise e estudo cuidadoso destas SJ para desta forma podermos compreender a dinâmica do jogo. A este subgrupo de SJ passaremos a denominar de Situações de Jogo Primárias (SJP), enquanto que as restantes 4 SJ de jogo, passam a ser denominadas de Situações de Jogo Secundárias (SJS), o qual é liderado pelas SJ de S com 2,8%, logo de seguida encontram-se os FJ com 2,6%, AM com 1,4% e em na última posição, estão as situações de G com apenas 0,9%.

A tabela também nos apresenta os valores médios de cada uma das SJ a observar, contudo, apenas pensamos ser importante fazer uma alusão para a elevada média de 160,8 IJ ocorridas nestes 4 jogos.

Embora não nos pareça ser muito significativo, terminamos a análise à Tabela 13 dizendo que:

- No jogo 1 registam-se os valores máximos quanto à frequência das SJ de LL, FJ e S, tendo-se verificado os valores mínimos dos PB;
- No Jogo 2 registaram-se os valores máximos quanto à frequência das SJ de F, PB, e G, tendo-se registado também, os valores mínimos de FJ e S.
- No jogo 3 registou-se o valor máximo de frequência das AM e mínimos das F e S;
- Finalmente no jogo 4 registou-se o valor máximo de S e os valores mínimos das SJ LL e PC.

Como já nos foi referido ao longo da apresentação dos resultados, nem sempre uma elevada frequência das SJ significa uma perda de tempo na devida proporção, é isso que vamos tentar verificar na Tabela 16, que apresenta o tempo gasto por cada uma das 8 SJ observadas.

Situações de Jogo (SJ)	Jogo 1 (segundos)	Jogo 2 (segundos)	Jogo 3 (segundos)	Jogo 4 (segundos)	N total (segundos)	Tempo (h:mm:ss)	VR %	TM (segundos)
<b>Lançamento Lateral</b>	843	680	786	767	3076	0:51:16	23,1	12,5
<b>Falta</b>	1678	1857	806	1812	6153	1:42:33	46,3	26,8
<b>Pontapé de Canto</b>	360	291	183	149	983	0:16:23	7,4	21,8
<b>Pontapé de Baliza</b>	335	373	431	412	1551	0:25:51	11,7	21,5
<b>Fora-de-Jogo</b>	151	0	88	85	324	0:05:24	2,4	19,1
<b>Substituição</b>	106	70	73	83	332	0:05:32	2,5	18,4
<b>Golo</b>	54	175	114	0	343	0:05:43	2,6	57,2
<b>Assistência Médica</b>	91	0	231	205	527	0:08:47	4,0	58,6
<b>Totais</b>	<b>3618</b>	<b>3446</b>	<b>2712</b>	<b>3513</b>	<b>13289</b>	<b>3:41:29</b>	<b>100%</b>	<b>20,7</b>

Tabela 16 – Tempo gasto pelas SJ nos 4 Jogos (segundos)

Ao observarmos a Tabela 16 verificamos que quase metade – 46,3% - do TNJ é consumido nas IJ momentâneas originadas pelas F, seguindo-se os LL com 23,1%, os PB com 11,7% e os PC com 7,4%. Estes resultados das SJP já eram esperados depois das constatações

realizadas ao longo dos dados isolados de cada jogo, contudo existia a dúvida de quem ocuparia as duas últimas posições deste subgrupo.

No subgrupo das SJS os dados desde início apresentaram-se mais equilibrados, daí que não tivéssemos a ideia que as AM fossem ocupar a primeira posição de importância, seguindo-se por esta ordem, as SJ de G, S e FJ com diferenças mínimas.

No que diz respeito aos resultados obtidos nos VM das SJ expressos em segundos, verificamos que são liderados por duas SJ pertencentes às SJS, nomeadamente as AM com 58,6 segundos e a situação de G com 57,2 segundos. A terceira e quarta SJ que demoram em média mais tempo para reiniciar o jogo são as F com 26,8 segundos e os PC com 21,8 segundos. Na situação oposta, ou seja, a situação que menos tempo gasta para reiniciar o jogo é a situação de LL que demora em média 12,5 segundos.

Relacionando os VR do tempo gasto pelas SJ, com os VM de cada uma dessas situações, poderemos afirmar que existe uma tendência para as SJ que apresentam valores elevados num dos indicadores estatísticos, revelem valores baixos no outro indicador oposto. Esta situação verifica-se com as SJ de G e AM que têm os mais altos TM para reiniciar o jogo, e apresentam valores pouco significativos nos VR de tempo gasto por essas SJ. O inverso, verifica-se com os LL que possuem o segundo maior VR de tempo gasto, mas que tem o TM mais baixo para o reinício do jogo.

Por fim, fazendo a interligação entre os dados das tabelas 13 e 14, percebemos que o facto de 46,3% do TNJ estar relacionado com as SJ de F, deriva da conjugação de uma elevada taxa de frequência (35,8%), com um valor relativamente elevado do TM de duração de cada situação de F.

Através da análise da Tabela 17, verificamos que a distribuição das IJ no tempo de jogo apesar de ser ligeiramente superior na 1ª parte com 50,4% para 49,6% da 2ª parte, verificamos que existe uma homogeneidade nestes indicadores, sendo o valor mais elevado atingido em PT1 com 16,5% e o valor mais baixo em PT6 e PT5 ambos com 15,1% das IJ totais (não estão a ser levados em conta os DT). Pensamos que esta homogeneidade, deriva da heterogeneidade que se verifica nos jogos individualmente, e estando esse factor muito influenciado pelo resultado.

Período de Tempo (PT) (15 em 15 minutos)		VA Jogo 1	VA Jogo 2	VA Jogo 3	VA Jogo 4	VA (Nº IJ)	VR %
1ª PARTE	PT1 (0 – 15)	25	29	28	24	106	16,5
	PT2 (15 – 30)	24	32	19	25	100	15,6
	PT3 (30 – 45)	26	26	25	28	105	16,3
	DT1	4	4	2	3	13	2,0
2ª PARTE	PT4 (45 – 60)	29	24	23	23	99	15,4
	PT5 (60 – 75)	32	24	23	18	97	15,1
	PT6 (75 – 90)	26	24	21	26	97	15,1
	DT2	8	8	5	5	26	4,0
Totais		174	171	146	152	643	100

Tabela 17 – Distribuição das IJ no tempo de jogo em PT de 15 minutos (nº de Interrupções de Jogo)

Outro dado que pode ser importante e verificamos na tabela, é a existência de 4 pontos percentuais das IJ no DT2 enquanto que DT1 apresenta metade desse valor, ou seja, apenas 2%.

Como é possível verificar na através da leitura da Tabela 18, um maior número de IJ nos PT, não significa que seja aí onde se registem maiores valores de TNJ se não vejamos o no caso do PT1 que, apesar de registar o maior VR quanto ao número de IJ (16,5%), é o que possui o valor mais baixo de TNJ com 14,8 %. Este aspecto vem apenas reforçar o que já havíamos afirmado anteriormente ou seja, que o valor de TNJ em cada PT depende mais das características das IJ que nele ocorrem, do que da sua frequência.

PT (15 em 15 minutos)		Jogo 1 (mm:ss)	Jogo 2 (mm:ss)	Jogo 3 (mm:ss)	Jogo 4 (mm:ss)	VA (mm:ss)	VA (segundos)	VR %
1ª PARTE	PT1 (0 – 15)	9:45	8:27	5:38	9:07	30:50	1970	14,8
	PT2 (15 – 30)	9:04	7:26	8:06	9:46	34:22	2063	15,5
	PT3 (30 – 45)	9:01	9:50	7:27	9:30	35:48	2148	16,2
	DT1	2:35	1:28	0:46	0:45	5:34	334	2,5
2ª PARTE	PT4 (45 – 60)	9:28	7:15	5:32	11:07	33:46	2026	15,2
	PT5 (60 – 75)	8:37	10:41	7:50	7:09	34:17	2057	15,5
	PT6 (75 – 90)	8:07	8:51	8:51	9:11	35:03	2100	15,8
	DT2	3:41	3:26	1:04	1:41	9:52	592	4,5
Total (h:mm:ss)		1:00:18	0:57:26	0:45:12	0:58:30	3:41:29	13289	100

Tabela 18 – Distribuição dos TNJ nos 4 jogos em PT de 15 minutos (segundos)

Analisando apenas a Tabela 18 verificamos que os valores mais elevados dos VR relativamente ao TNJ registam-se no PT3 (16,2%), seguido do PT6 (15,8), PT2 e PT5 ambos 15,5 %. O valor mais baixo como já foi referido registou-se em PT1 com 14,8%.

Relativamente à comparação dos valores entre a 1<sup>o</sup> e 2<sup>a</sup> parte, regista-se mais uma vez um equilíbrio muito grande como comprovam os valores de 49% e 51% respectivamente, sendo a diferença existente nestes mesmos indicadores por parte provocada pelo maior número de IJ no TD2 do que em TD1.

Através destes dados facultados pela tabela 18 não é possível verificar de que forma é que são aproveitados os TD, daí que na Tabela 19 sejam apresentados os VR de TNJ nos DT.

TEMPO	Jogo 1 (mm:ss)	Jogo 2 (mm:ss)	Jogo 3 (mm:ss)	Jogo 4 (mm:ss)	N total (mm:ss)
<b>TNJ do TD 1</b>	2:35	1:28	0:46	0:45	5:34
<b>TNJ do TD 2</b>	3:41	3:26	1:04	1:41	9:52
<b>VA de TNJ no TD 1 e 2</b>	6:16	4:54	1:50	2:26	15:26
<b>VA de TD</b>	8:41	7:40	7:37	5:25	29:23
<b>VR de TNJ em relação a TD total</b>	<b>72%</b>	<b>64%</b>	<b>24%</b>	<b>45%</b>	<b>51%</b>

Tabela 19 – Estudo dos TNJ no período de descontos dos 4 jogos

Constatamos que do total de 29 minutos e 23 segundos de TD que existiram nos 4 jogos 51% são de TNJ, sendo ainda de sublinhar que no jogo 1 a percentagem de TNJ nos descontos de tempo foi de 74%, ou seja apenas existiu 26% de TUJ o que é efectivamente muito pouco, comprovando a existência de situações anti-jogo intencionais.

De seguida iremos apresentar os resultados dos 4 jogos no que diz respeito as aspectos qualitativos das SJP responsáveis por 82,3% do número total de IJ, e de 88,5% do TNJ durante os 4 jogos observados.

## 2. CARACTERIZAÇÃO DAS FALTAS (F)

### 2.1. Quanto às zonas de campo

Como já verificamos anteriormente as SJ de F estão na segunda posição quanto ao número de IJ, 230 ao todo, gastando em média 26,8 segundos cada situação de F para reiniciar o jogo, o que nos dá um resultado final de 46,3% do TNJ existente nos 4 jogos observados. Apesar de estes resultados por si só serem já bastantes significativos, iremos ver de seguida



como se caracterizam as situações de falta quanto ao espaço onde elas ocorrem e quanto à situação do resultado.

Como poderemos verificar na Tabela 20, muito ficaria por dizer se apenas nos cingíssemos aos dados apresentados anteriormente, visto que, esta tabela consegue identificar quais as zonas do campo onde existe um maior número de faltas, quais as zonas de campo que mais tempo gastam no total, e por último o TM que uma falta demora a ser marcada nas diferentes zonas.

Zonas de Campo		VA (Nº F)	VR (%)	VA (segundos)	VR (%)	TM (segundos)
Zona Defensiva	Z1	13	5,7%	394	6,4%	30,3
	Z2	17	7,4%	419	6,8%	24,6
	Z3	10	4,3%	204	3,3%	20,4
Zona Média	Z4	38	16,5%	799	13,0%	21,0
	Z5	60	26,1%	1217	19,8%	20,3
	Z6	38	16,5%	744	12,1%	19,6
Zona Atacante	Z7	21	9,1%	814	13,2%	38,8
	Z8	14	6,1%	738	12,0%	52,7
	Z9	19	8,3%	824	13,4%	43,4
		<b>230</b>	<b>100</b>	<b>6153</b>	<b>100</b>	<b>26,8</b>

Tabela 20 – Caracterização das faltas nas zonas de campo (segundos)

No que diz respeito à frequência de faltas por zonas, verificamos que é na zona média (ZM) que ocorrem 60% das faltas com destaque especial para Z5 onde ocorrem 26% do total das F. Na zona atacante (ZA,) registam-se 23% das F e na zona defensiva (ZD) somente 17%.

Quanto às zonas de campo que mais tempo consomem do TNJ derivado às SJ de F, observamos mais uma vez o domínio da ZM com 45%, bem mais próxima está a ZA com 38% e por último a ZD que mantém os mesmos 17% registados nos VR quanto ao número de II.

No que diz respeito ao TM que cada F gasta para reiniciar o jogo, observamos que os três valores mais altos são das ZA, seguem-se a uma distância considerável os valores apresentados pela ZM, e por último, as ZD são as que menores TM apresentam para reiniciar o jogo.

O TM mais elevado da ZA regista-se em Z8, onde as F em média demoraram 52,7 segundos a reiniciar o jogo, na Z9 43 segundos e na Z7 38 segundos. Na ZD os valores são muito abaixo dos verificados na ZA, sendo o seu valor mais elevado em Z1 com 30 segundos,

mas superiores aos valores apresentados em ZM que tem como TM máximo 20 segundos em Z5.

Fazendo uma interpretação mais geral da tabela verificamos que apesar de o maior número de faltas se verificar nas ZM, elas apresentam os valores mais baixos de TM para reiniciar o jogo, por sua vez, as F observadas nas ZA apesar de serem em menor número, são as que têm TM para o reinício de jogo mais elevados, seguidos pelas ZD neste parâmetro.

## 2.2. Quanto ao resultado

Na Tabela 21 podemos verificar que a duração das faltas varia em consonância com o resultado, seja ele de vitória, empate ou derrota e de um modo geral podemos resumir este quadro dizendo que:

- ❖ Em situação de vitória as equipas são mais lentas a reiniciar o jogo após a marcação de uma falta (51,9 segundos para equipas que jogam em casa, e 31,4 segundos para equipas que jogam fora);
- ❖ Em situação de derrota as equipas são mais rápidas a reiniciar o jogo após a marcação de uma falta (15,3 segundos para equipas que jogam em casa e 14,4 para equipas que jogam fora);

Nº do Jogo	Equipa Visitada			Equipa Visitante		
	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)
Jogo 1	15,2	49,7			28,3	32,7
Jogo 2	20,6	22,9	51,9	14,4	26,2	27,5
Jogo 3	12,8	6,5			15	30,9
Jogo 4		28,4			27,4	
<b>Totais</b>	<b>15,30</b>	<b>24,1</b>	<b>51,9</b>	<b>14,4</b>	<b>26,3</b>	<b>31,4</b>

Tabela 21 – Tempo médio que as equipas demoram no reinício de jogo após a marcação de uma falta nos 4 jogos tendo em conta o factor casa

A ideia que se retira da Tabela 21 é reforçada pelos valores médios finais (Tabela 22) nos quais não se faz distinção se as equipas jogam em casa ou fora, assim, temos que em média uma falta demora 35,4 segundos quando as equipas se encontram em situação de vitória, 26,5 segundos quando o resultado é o empate e 14,9 segundos quando as equipas estão em situação de derrota.

	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)
TM (segundos)	14,9	26,5	35,4

Tabela 22 – Tempo médio que as equipas demoram no reinício de jogo após a marcação de uma falta nos 4 jogos

### 3 CARACTERIZAÇÃO DOS LANÇAMENTOS LATERAIS (LL)

#### 3.1 Quanto às zonas de campo

Como já verificamos anteriormente as situações de LL estão em primeiro lugar quanto ao número de II, 246 ao todo, gastando em média 13 segundos cada situação de lançamento lateral para reiniciar o jogo, o que nos dá um resultado final de 23% do TNJ existente nos 4 jogos observados. De seguida iremos ver como se caracterizam as situações de lançamento lateral quanto às zonas de campo onde elas ocorrem e quanto à situação do resultado.

Como poderemos ver na Tabela 23, cerca de 56,1% dos LL acontecem na ZM ocupando 53,4% do TNJ provocado por estas mesmas SJ, e em média demoram 11,9 segundos a ser executados (são os mais rápidos neste ponto). Na ZA ocorrem 29,3% dos LL consumindo 31% do TNJ, e em média gastam 13,2 segundos a ser executados. Por fim temos a ZD que é aquela onde ocorrem menos vezes a situação de LL – 14,6% - gastando 17,2% do TNJ relacionado com LL, sendo necessários em média 14,7 segundos para serem executados (o valor mais elevado neste item).

Zonas do Campo	VA (Nº LL)	VR (%)	VA (segundos)	VR (%)	TM (segundos)
<b>ZONA DEFENSIVA</b>	36	14,6%	530	17,2%	14,7
<b>ZONA MÉDIA</b>	138	56,1%	1644	53,4%	11,9
<b>ZONA ATACANTE</b>	72	29,3%	902	39,3%	12,5
<b>Totais</b>	<b>246</b>	<b>100%</b>	<b>3076</b>	<b>100%</b>	<b>12,5</b>

Tabela 23 – Caracterização dos lançamentos laterais quanto às zonas de campo

#### 3.2 Quanto ao resultado

No que diz respeito ao tempo demorado pelos LL nas diferentes situações de resultado (vitória, empate e derrota), na Tabela 24 podemos verificar que a duração dos LL varia com o

resultado, seja ele de vitória, empate ou derrota o que vem confirmar os resultados obtidos nas faltas e que de um modo sucinto podemos descrever:

- ❖ As equipas que se encontram em situação de vitória, independentemente de jogarem fora ou em casa, demoram em média mais tempo no reinício de jogo através dos LL, (13,8 segundos para as equipas visitadas e 15,6 segundos para as equipas visitantes);
- ❖ As equipas que se encontram em situação de derrota, são mais rápidas no reinício de jogo através dos lançamentos laterais, quer joguem em casa (9,6 segundos), quer joguem fora (9 segundos).
- ❖ Em situação de empate os valores do tempo médio de reinício nos LL encontram-se abaixo dos verificados em situação de vitória e acima dos verificados em situação de derrota.

JOGOS	Equipa Visitada			Equipa Visitante		
	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)
Jogo 1	8,6	11,4			15,6	16,3
Jogo 2	8,8	11,4	13,8	9	7,9	11,1
Jogo 3	10,6	10,4			10,7	17,0
Jogo 4		14,7			18,2	
<b>Totais</b>	9,6	12,5	13,8	9	14,8	15,6

Tabela 24 - Tempo médio que as equipas demoram a reiniciar o jogo através dos LL nos 4 jogos tendo em conta o factor casa

Estes valores confirma-se também na Tabela 25 que não faz distinção entre as equipas que jogam em casa ou fora, e verificamos que são em média um LL demora 15,4 segundos quando as equipas se encontram em situação de vitória, 13,4 segundos quando o resultado é o empate e 9,5 segundos quando as equipas estão em situação de derrota.

	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)
TM (segundos)	9,5	13,4	15,4

Tabela 25 – Tempo médio que as equipas demoram no reinício através dos LL nos 4 jogos

## 4. CARACTERIZAÇÃO DOS PONTAPÉS DE BALIZA (PB)

### 4.1. Quanto ao resultado

Os PB constituem a terceira causa de maior importância quanto ao número de IJ (72 no total), gastando em média 22 segundos cada PB para reiniciar o jogo, o que nos dá um resultado final de 11% do TNJ existente nos 4 jogos observados. De seguida na Tabela 26 iremos ver como variam os valores do tempo gasto para a marcação destas situações tendo em conta o resultado do jogo.

	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)
TM (segundos)	17,0	21,9	25,0

Tabela 26 – Tempo médio que as equipas demoram no reinício através dos PB nos 4 jogos

A leitura que podemos realizar dos dados apresentados na Tabela 26 apenas vêm confirmar a ideia transcrita nas tabelas correspondentes das F e LL, ou seja, uma situação de PB é mais morosa quando a equipa responsável por reiniciar o jogo está em situação de vitória (25 segundos), uma situação de PB é menos morosa quando a equipa responsável por reiniciar o jogo está em situação de derrota.

Ainda em relação aos PB, não se afigura como necessária o estudo dos mesmos em relação às zonas de campo, uma vez que, a zona de campo onde os PB são marcados é sempre a Z2.

## 5. CARACTERIZAÇÃO DOS PONTAPÉS DE CANTO

### 5.1. Quanto às zonas de campo

As situações de PC estão em quarto lugar quanto ao número de IJ num total de 149, gastando em média 21,8 segundos cada situação de PC para reiniciar o jogo, o que nos dá um resultado final de 7% do TNJ existente nos 4 jogos observados. De seguida iremos ver como se caracterizam as situações de lançamento lateral quanto às zonas de campo onde elas ocorrem e quanto à situação do resultado.

A Tabela 27 apresenta-nos a distribuição dos PC pelas zonas do campo, e como podemos verificar, existem apenas 2 zonas do campo onde eles podem ser executados, essas zonas correspondem a Z7 e Z9 do campograma.

Zonas do Campo	VA (Nº PC)	VR (%)	VA (segundos)	VR (%)	TM (segundos)
Z7	23	51%	488	50%	21,2
Z9	22	49%	495	50%	22,5
<b>Totais</b>	<b>45</b>	<b>100,0%</b>	<b>983</b>	<b>100,0%</b>	<b>21,8</b>

Tabela 27 – Caracterização dos PC quanto às zonas de campo

A distribuição dos PC não nos serve de muito quando analisada isoladamente, contudo, estes valores quando incluídos cruzados com outros dados vão ser significativos. Apesar deste aparte, poderemos observar que os valores apresentados pelas duas ZC são em tudo similares, existindo originado um TM para reiniciar o jogo através de PC de 21,8 segundos.

## 5.2 Quanto ao resultado

As SJ de PC como podemos ver na Tabela 28 variam de uma forma bastante significativa com o resultado, verifica-se que os TM de marcação de um PC quando uma equipa se encontra em situação de derrota demora aproximadamente menos 20 segundos que em situação de vitória.

	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)
TM	16,6	24,1	35,0

Tabela 28 – Tempo médio que as equipas demoram no reinício através dos PC

Esta situação demonstra claramente que existe uma intencionalidade por parte dos jogadores em utilizar as IJ, neste caso específico as situações de PC, para poderem assim atingir os seus objectivos.

## 6. CARACTERIZAÇÃO DAS SITUAÇÕES DE JOGO SECUNDÁRIAS

### 6.1 Quanto às zonas de campo

Depois de analisarmos as SJ que mais concorrem para os valores de TNJ, pensamos que seria de todo o interesse analisar as SJS em conjunto, uma vez que, apenas são responsáveis por 17,7% do número total de IJ, e de 11,5% do TNJ durante os 4 jogos

observados. Deste modo procuramos não estender ainda mais a parte da apresentação dos resultados que já vai longa, sem que isso prejudique a informação a retirar dos dados.

Na Tabela 29, damos conta de que nas ZA não ocorrerem nenhuma das SJ pertencentes a este subgrupo em análise, por outro lado, verificamos que é nas ZM que se registam os VR e VA mais elevados tanto no número de IJ como em segundos, com especial destaque para Z6 que possui 44,0% do número de IJ e 30,0% do tempo total de TNJ. A este facto não será alheio de as S se efectuarem todas nessa zona.

Nos TM também se verifica um domínio das zonas pertencentes a ZM, na qual cada IJ registada em Z4 demorou em média 68,3 segundos para recomeçar o jogo.

Zonas de Campo		VA (Nº IJ)	VR (%)	VA (segundos)	VR (%)	TM (segundos)
Zona Defensiva	Z1	3	6,0	69	4,5%	23,0
	Z2	9	18,0	262	17,2%	29,1
	Z3	4	8,0	111	7,3%	0,0
Zona Média	Z4	3	6,0	205	13,4%	68,3
	Z5	9	18,0	421	27,6%	46,8
	Z6	22	44,0	458	30,0%	20,1
Zona Atacante	Z7	0	0,0	0	0,0%	0
	Z8	0	0,0	0	0,0%	0
	Z9	0	0,0	0	0,0%	0
		<b>50</b>	<b>100,0%</b>	<b>1526</b>	<b>100,0%</b>	<b>28,0</b>

Tabela 29 – Caracterização das SJS quanto às zonas de campo

## 6.2. Quanto ao resultado

Os valores que a Tabela 30 apresenta são relativos à variação do tempo das SJ que pertencem ao subgrupo SJS com o resultado do jogo no momentâneo.

	Derrota (segundos)	Empate (segundos)	Vitória (segundos)
T M das SJS	22,9	27,8	48,0

Tabela 30 – Tempo médio que as equipas demoram no reinício através das SJS

Através destes dados, constatamos mais uma vez que as equipas quando se encontram em situação de vantagem no marcador, demoram mais tempo para reiniciar o jogo, no caso concreto das SJS existe uma diferença de mais de 15 segundos entre a situação de vitória e a situação de derrota.

## 7. RESULTADOS FINAIS QUE CARACTERIZAM TODAS AS SJ NAS ZC

Para finalizar esta já muito extensa apresentação de resultados, vamos apresentar na Tabela 31 a caracterização final das IJ pelas diferentes zonas de campo uma vez que, esse era um dos objectivos principais deste estudo.

Observando com atenção a tabela verificamos de uma forma genérica as IJ nas ZD, ZM e ZA apresentam as seguintes características:

- é na ZM que se regista os maior valore de frequência com 49,7% das IJ, acompanhado pelo também valor mais elevado no TNJ com 41,3%, contudo é a zona onde o TM das IJ são inferiores;
- a ZD regista 25,4% das 643 IJ, ocupando o segundo lugar neste indicador, é a zona que consome menos TNJ COM 26,7% e no indicador do TM por IJ apresenta de novo valores intermédios, ou seja, está na segunda posição;
- a ZA regista 26,7% do total de IJ, consome 32,1% do TNJ e é a zona de campo onde o TM por IJ são mais elevados;

Olhando especificamente ás 9 ZC que o campograma apresenta, constatamos os seguintes indicadores:

- é em Z6 onde regista a maior taxa de TNJ com 20,4%, seguindo-se Z4 com 16,8%, Z3 com 15,2% e Z7 com 14,2%. Os valores mais baixos neste indicador são de Z3 (4,5%), Z1 (5,4%) e Z8 com 5,6%; Estes indicadores são reveladores que existe uma heterogeneidade bastante acentuada no que diz respeito ao tempo gasto por cada uma das 9 zonas de campo;
- no que diz respeito à frequência das IJ pelas ZC, verificamos que Z6 é a que apresenta o valor superior com 20,4%, seguido de Z4 com 16,8%, Z3 com 15,2% e na quarta posição está Z7 com 13,1%. Quanto aos valores mais baixos neste



indicador aparecem Z8 (2,2%), Z1 (4,8%) e Z3 com 5,4%. De acordo com o que se verificou nos parciais da disposição de TNJ pelas ZC, também aqui verificamos que existe uma enorme diferença entre os valores mínimos e máximos, o que pressupõe a existência de uma heterogeneidade;

- Respeitante aos TM verifica-se que existe uma menor heterogeneidade se não levarmos em linha de conta o valor apresentado por Z8 (52,7) que é extremamente elevado quando comparado com os restantes.

Quanto aos valores mais baixos verificamos que é em Z7 onde se verificaram menos IJ com 2,2% da sua totalidade, e também onde se gastou menos tempo nessas IJ, somente 5,6% do TNJ verificado nos 4 jogos. No índice de TM verifica-se que é em Z4 e Z7 que as IJ demoram menos tempo a reiniciar o jogo com 16,1 segundos em ambas as zonas.

		SITUAÇÕES DE JOGO DE TNJ									VALORES TOTAIS					
		F		LL		PB		PC		SJS		Valores Absolutos		Valores Relativos		Tempos Médios
ZC		VA (segundos)	VA (%)	VA (segundos)	VA (%)	VA (segundos)	VA (%)	VA (segundos)	VA (%)	VA (segundos)	VR (%)	Segundos	Nº SJ	Segundos (%)	Nº SJ (%)	Segundos/IJ
Zona Defensiva	Z1	394	13	252	15	/	/	/	/	69	3	715	31	4,8	5,4	23,1
	Z2	419	17	/	/	1551	72	/	/	262	9	2232	98	15,2	16,8	22,8
	Z3	204	10	278	21	/	/	488	/	111	4	593	35	5,4	4,5	16,9
Zona Média	Z4	799	38	732	67	/	/	/	/	205	3	1736	108	16,8	13,1	16,1
	Z5	1217	60	/	/	/	/	/	/	421	9	1638	69	10,7	12,3	23,7
	Z6	744	38	912	71	/	/	/	/	458	22	2114	131	20,4	15,9	16,1
Zona Atacante	Z7	814	21	575	40	/	/	495	23	/	/	1884	84	13,1	14,2	22,4
	Z8	738	14	/	/	/	/	/	/	/	/	738	14	2,2	5,6	52,7
	Z9	824	19	327	32	/	/	/	22	/	/	1639	73	11,4	12,3	22,5
		<b>6153</b>	<b>230</b>	<b>3076</b>	<b>246</b>	<b>1551</b>	<b>72</b>	<b>983</b>	<b>45</b>	<b>1526</b>	<b>50</b>	<b>13289</b>	<b>643</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	20,7

Tabela 31 - Caracterização das IJ quanto às zonas de campo

