

---

## CAPÍTULO VI

### CONCLUSÕES

---

Da análise e discussão dos resultados obtidos através da observação dos jogos da I Liga Portuguesa de Futebol, na qual buscamos identificar e caracterizar as situações de jogo de *tempo não jogado* (TNJ), constatamos a existência de alguns elementos que nos permitem inferir conclusões relativamente a uma área do futebol pouco explorada que são as situações de *tempo não jogado*.

As conclusões que retiramos deste estudo podem ter duas perspectivas que, embora estejam relacionadas, se afiguram bem diferentes. Por esse motivo, vamos apresentar inicialmente as conclusões relativas à caracterização das situações de jogo de *tempo não jogado*, e posteriormente as conclusões que derivam de aspectos relacionados com a temática da utilização do tempo de jogo.

#### 1. CARACTERIZAÇÃO DAS SITUAÇÕES DE JOGO DE TNJ:

- Em média existem 160 interrupções momentâneas de jogo, das quais se destacam as SJ de F com 46,3% e de L com 23,1% do bolo final de TNJ, seguidas dos PB com 11,7% e dos PC com 7,4%, e com valores pouco significantes e pela ordem apresentada, estão as situações de AM, os G, as S e por último os FJ.
- As IJ que mais em média são mais prolongadas estão as AM com 58,6 segundos e os G com 57 segundos, sendo os LL com 12,5 segundos a situação mais rápida;
- A distribuição das IJ no tempo de jogo é caracterizada por uma relativa homogeneidade, embora exista um número ligeiramente superior de IJ na primeira metade de jogo do que na segunda;
- A distribuição das IJ pelas zonas do campo é bastante heterogénea, sendo na Zona Média que se registam 60,9% das IJ, na Zona Atacante 24,8% e na Zona Defensiva somente 14,3%. Ainda neste ponto, verificamos que a existência de tão elevado número de IJ na ZM está relacionada com o elevado caudal de jogo disputado nessa zona.

- As IJ verificadas na Zona Atacante são as têm uma maior duração devido à proximidade da baliza e da existência de procedimentos impostos pelas leis (colocação da barreira à distância) e pelas das equipas (jogadas treinadas);
- A duração das IJ varia consideravelmente com o resultado, verificou-se que as equipas e os jogadores manipulam conscientemente o tempo de jogo de acordo com os seus objectivos, o que pressupõe a existência de condutas anti-desportivas.

Partindo das ideias que a caracterização das situações de TNJ, e tendo em conta que ao longo de todo o trabalho foram debatidas diversas questões relacionadas com o a utilização do tempo de jogo, retiramos as seguintes ilações:

## 2. A UTILIZAÇÃO DO TEMPO DE JOGO

Ao contrário do que a maioria dos adeptos de do futebol possam pensar, o facto de existir um número excessivo de interrupções de jogo no decorrer de uma partida de futebol, está mais relacionado com os as leis de jogo, do que propriamente com os comportamentos apresentados pelos jogadores. Na nossa óptica, são as leis de jogo, que moldam os comportamentos dos jogadores em campo, como ficou provado ao longo da história da modalidade, desta forma, pensamos que a tomada de medidas que visem a redução do TNJ passa por uma reformulação das leis de jogo.

O presente quadro de leis apesar de se verificar relativamente eficaz ao controlo das condutas violentas, não se encontra preparado para aumentar a qualidade do jogo, através da diminuição do anti-jogo, que este estudo comprovou existir no jogo de futebol.

Passando para situações concretas, pensamos que a manipulação que os jogadores de futebol fazem do tempo de jogo, a quando das interrupções momentâneas de jogo e, de acordo com os objectivos da sua equipa, são explicados pela inexistência de legislação que regulamente o tempo máximo que cada jogador tem para reiniciar o jogo. Por outro lado, no caso das situações que estão contempladas na lei XII, apesar de estarem definidas as situações nas quais aos jogadores são marcadas faltas, não existe uma limitação do número de faltas, podendo um mesmo jogador chegar ao fim de um jogo com número exagerado de faltas, desde que essas faltas não sejam consideradas violentas.

A juntar às lacunas, falta de rigor e algum desajustamento das leis de jogo, está a o incumprimento das mesmas por parte dos árbitros, que se mostram muito cuniventes nalgumas situações previstas na lei e de uma forma taxativa, como são os casos dos protestos

dos jogadores que na maioria das vezes não é punido. Embora pensemos que não é na equipa de arbitragem que estão as principais causas para a o elevado número de TNJ, eles como representantes da lei dentro das quatro linhas, não podem ser ilibados desta constatação.

Quanto ao contributo que os jogadores de futebol têm para a existência de tão elevado número de situações de anti-jogo, pensamos que, devido aos elevados interesses económicos existentes no futebol, obrigam os jogadores a manter elevados níveis competitivos, de modo a garantir o seu posto de trabalho no clube do qual auferem um salário, nem que para isso, tenham de utilizar condutas anti-desportivas não previstas nas leis de jogo, bem como, da impossibilidade do árbitro observar e avaliar todos os lances da melhor forma, em benefício próprio e da equipa.

À semelhança do papel que as leis de jogo desempenharam para a evolução e transformações dos jogos violentos com bola onde se encontram as raízes da tribo do futebol, actualmente o reajustamento das leis de jogo, afigura-se como um passo fundamental para que este desporto continue a cativar novos adeptos através de jogos com menos situações de anti-jogo, menores índices de TNJ o que se vai resultar na melhoria significativa da qualidade dos espectáculos proporcionados pelos jogos de futebol. É com *Alterar o sistema de cronometragem vigente bem como o tempo* essa finalidade e com a ajuda dos resultados obtidos por este estudo, que de seguida, passaremos a apresentar algumas sugestões de alteração às leis de jogo.

### 3. SUGESTÕES PARA A ALTERAÇÃO DAS LEIS DO FUTEBOL

Esta parte do trabalho, de acordo com as conclusões que se puderam obter através da realização do mesmo, tem como objectivo fundamental, chamar a atenção para algumas lacunas e imperfeições observadas nas actuais leis de jogo e que podem ser parcialmente corrigidas através das seguintes propostas:

- ***Lei VII – Duração do Jogo - de jogo que está previsto na lei IV, para um sistema idêntico ao utilizado no Basquetebol ou Hóquei Patins, onde o tempo de jogo corresponde ao TUJ.***

Justificação: Pensamos que esta medida apesar de ser a mais audaz e ambiciosa das que vamos propor, é a que mais eficácia demonstraria no combate ao anti-jogo relacionado com as interrupções de jogo. Se pensarmos que um jogo deveria ter em

média no mínimo 65% de TUJ, verificamos que correspondem aproximadamente a 60 minutos, daí que pensemos que o tempo de jogo devesse ser reduzido para 60 minutos de tempo útil dividido em duas partes.

➤ ***Lei V – O Árbitro - Diminuição das tarefas que o árbitro desempenha actualmente;***

Justificação: A redução de tarefas como a cronometragem do tempo de jogo, bem como a realização de substituições, poderiam proporcionar ao árbitro, uma maior disponibilidade para ajuizar os lances mais duvidosos. Com os avanços tecnológicos, seria viável as substituições decorressem durante o normal decorrer da partida, visto que, o árbitro seria informado utilizando tecnologia apropriada.

➤ ***Lei XV – Lançamento Lateral - Alteração dos procedimentos para o reinício de jogo através do uso do pé, nas situações de saída de bola pela linha lateral.***

Justificação: Pensamos que seria vantajoso na medida em que a bola ao estar colocada em cima da linha, o jogador não pode circular com ela como acontece actualmente, por outro lado iria facilitar a tarefas dos jogadores através da possibilidade de colocar a bola em zonas do campo que não pode seriam possíveis de alcançar com os membros superiores, o que implicaria alterações nos aspectos tácticos do jogo neste tipo de situações.

➤ ***Lei XVI – Pontapé de Baliza - Alteração dos procedimentos no PB através da permissão do uso das mãos por parte do guarda-redes para reiniciar o jogo, bem como, de qualquer zona desde que seja no interior da grande área.***

Justificação: esta situação permitia uma melhoria substancial no tempo de demora verificados neste tipo de situações, uma vez que, não seria necessário ao guarda-redes ou outro qualquer jogador colocar a bola na pequena área para reiniciar a partida, tornando também desta forma o jogo mais dinâmico;

➤ ***Lei VIII – Início e reinício de Jogo - Alteração dos procedimentos do reinício do jogo após o golo***

Justificação: ao constarmos neste trabalho que as situações de golo demoram em média mais de 50 segundos para reiniciar o jogo, poderíamos utilizar a mesma estratégia que foi sugerida no reinício de jogo dos PB, propiciando aos treinadores e estudiosos do futebol novas abordagens tácticas neste tipo de situações.

➤ **Lei XII – Falas e condutas antidesportivas - Limitação do número de IJ máximas permitidas a cada equipa**

Justificação: Visto que soma de todos os tempos de duração das IJ derivadas a faltas é responsável 46,3% do TNJ, é lógico que para ocorrer uma alteração do comportamento das equipas deveriam ser previstas punições para as equipas que cometessem um número superior ao previsto pelo estipulado na lei. A pesar de não querermos propor nenhum número como tecto máximo de F para cada equipa, pensamos que uma das punições possíveis poderiam ser um livre directo sem barreira a partir da meia lua da grande área.

➤ **Definição do tempo máximo que os jogadores têm para reiniciar nas mais diversas IJ**

Justificação: através desta medida seria possível ao árbitro ajuizar com maior precisão as situações de anti-jogo relacionadas com a duração das IJ. Por outro lado, levaria à alteração da conduta por parte dos jogadores uma vez que estes caso não o fizessem seriam punidos

Existem mais sugestões que poderíamos aqui colocar, contudo, pensamos que estas propostas são suficientemente ilustrativas da importância que as leis de jogo têm para a alteração dos comportamentos dos jogadores em campo, assim como, da criação de condições para a evolução de aspectos técnicos e tácticos que permitam tornar o jogo mais dinâmico elevando dessa forma a qualidade dos espectáculos de futebol.

#### **4. LIMITAÇÕES DO PRESENTE ESTUDO**

O nosso estudo apresenta características específicas, sendo necessário identificar algumas das suas limitações:

- Cada jogo é um jogo. O seu decurso é único e é influenciado por factores que apenas dizem respeito aquele mesmo jogo. Assim, os resultados obtidos neste estudo apenas têm significado para os jogos observados.

- Reduzido número de jogos a amostra, impossibilitando desta forma generalizar estes resultados de uma forma consistente.

- Os resultados obtidos são referentes ao confronto entre equipas de alto nível e do escalão de Seniores Masculinos. Deste modo, as conclusões referem-se a este tipo de equipas, não contemplando equipas de outros níveis competitivos, outros escalões etários ou de escalões femininos.

## **5. SUGESTÕES PARA ESTUDOS FUTUROS**

Para que os conhecimentos acerca da dinâmica do tempo de jogo nesta modalidade, pensamos ser importante realizar o maior número de estudos possíveis nesta área ainda por explorar, dos quais sugerimos os seguintes temas:

- Estudo idêntico com jogos de diferentes campeonatos.
- Estudo comparativo entre jogos de diversos campeonatos.
- Estudo comparativo entre jogos com elevado TNJ e de jogos com baixos valores de TNJ.
- Estudo do comportamento das equipas nas situações de TNJ de acordo com o resultado.
- Estudo das implicações que o TNJ tem nos aspectos técnicos e táticos das equipas ao longo do jogo.