Márcio Eduardo Borém e Silva

# ANÁLISE DOS LANCES NOS GOLS DO CLUBE ATLÉTICO MINEIRO NO CAMPEONATO MINEIRO DE 2010 ATRAVÉS DE SCOUT

Belo Horizonte
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG
2010

Márcio Eduardo Borém e Silva

# ANÁLISE DOS LANCES NOS GOLS DO CLUBE ATLÉTICO MINEIRO NO CAMPEONATO MINEIRO DE 2010 ATRAVÉS DE SCOUT

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Educação Física da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

**Orientador:** Prof. Ms. Jurandy Guimarães Gama Filho

Belo Horizonte
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG
2010

**Dedicatória**

Dedico essa conquista a Deus e aos meus familiares, que sempre estiveram ao meu lado. Pai, Mãe, Lê, Lú e Jú, essa vitória é nossa!

## AGRADECIMENTO

Agradeço antes de mais nada a Deus, pelo privilégio da vida ao lado dEle e pelas vitórias concedidas dia após dia acrescentando mais essa em minha história.

Agradeço ao meu Pai, Mãe, “Jú”, “Lê” e “Lú”, por sempre confiar, acreditar, orientar e me motivar nos meus anseios e objetivos. A Paula pelo amor e companheirismo durante o curso. Ao meu tio Ataíde pela inspiração e exemplo de profissional, motivo da realização deste sonho atual. Aos avôs e avós pelos excelentes exemplos de dignidade, cristianismo e fé. Aos meus tios e tias que sempre me mostraram a importância da família e por serem tão presentes em minha vida. Aos primos e primas pelas brincadeiras, amizade e alegria. Aos meus amigos e colegas que fazem minha vida ainda mais feliz.

Agradeço aos colegas da família No Dollars e da Marrentada pelo companheirismo nestes 4 anos de curso que ficarão para sempre na saudade.

**Epígrafe**

“O Senhor é meu pastor e nada me faltará (...)
[6]Bondade e misericórdia certamente me seguirão
todos os dias da minha vida; e habitarei na Casa
do Senhor para todo sempre” Sl. 23:1;6.
“Em tudo dai graças” I Ts. 5:18.

## RESUMO

O objetivo desta pesquisa constitui-se em descrever alguns acontecimentos durante um lance de gol do Clube Atlético Mineiro (CAM) no Campeonato Mineiro de 2010 . A amostra foi composta pelos 17 jogos do CAM neste Campeonato, sendo uma fase de jogos únicos e a partir das quartas de final dois jogos (jogo de ida e de volta). Os lances do CAM foram analisados através de DVD da seguinte maneira: o início do lance como e onde aconteceu, o número de passes no lance e como e onde finalizou. O local foi observado através da divisão do campo em 12 quadrantes e o lance era considerado quando não houvesse nenhum tipo de interceptação do adversário. Como auxílio na coleta de dados, foi utilizada uma planilha de *scout* e figuras do campo. A primeira continha o número de gols do CAM, onde e como se iniciou o lance, o número de passes e onde e como o lance teve fim. A partir de então, os dados foram transferidos para figuras e tabelas que transformam em termos percentuais e absolutos onde houve maior incidência e como foram essas incidências através de qual tipo de fundamento utilizado pelo jogador. Foi realizada também uma análise dos números de passes, com um total de 143 nos 41 lances. Foi percebido uma média de 3,48 passes por gol, uma maior incidência tanto no início quanto no fim do lance de gol na região ofensiva do campo, maior incidência do passe como fundamento no início dos lances e do chute no fim dos lances. O passe e chute se mostraram de grande importância, entretanto outros fundamentos demonstraram-se fundamentais para garantir aquele que será o campeão ou estará entre os líderes do campeonato.



**Palavras-chave:** Futebol. Lance. Passe. S*cout.*

## LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - Exemplo da planilha de *scout*.....18

TABELA 2 - Exemplo de planilha de análise dos fundamentos.....18

TABELA 3 - Planilha de *scout* geral dos dados.....29

TABELA 4 - *Scout* dos Fundamentos no lance inicial.....32

TABELA 5 -. *Scout* dos Fundamentos no lance final.....33

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Campograma elaborado por Garganta (2007).....17

FIGURA 2 - *Scout* do local de incidência do lance inicial.....31

FIGURA 3 - *Scout* do local de incidência do lance final.....32

**SUMÁRIO**

**1 INTRODUÇÃO** ..... 10

**2 JUSTIFICATIVA** ..... 14

**3 OBJETIVO** ..... 15

**4 METODOLOGIA** ..... 16

**5 LIMITAÇÕES DO ESTUDO** ..... 19

**6 REVISÃO DE LITERATURA**

6.1 Futebol ..... 20

6.2 Futebol no Brasil ..... 23

6.3 Clube Atlético Mineiro ..... 24

6.4 Campeonato Mineiro ..... 26

6.5 *Scout* ..... 27

**7 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS** ..... 29

**8 CONCLUSÃO** ..... 34

**REFERÊNCIAS** ..... 36

# 1 INTRODUÇÃO

O esporte é um dos maiores fenômenos da sociedade contemporânea, propiciando muitos estudos e reflexões que ampliam cada vez mais nossos conhecimentos acerca desse fenômeno. A sua difusão pelo mundo tem se tornado cada vez maior e um dos fatores que auxilia nessa difusão é a mídia esportiva.

O esporte está em todos os meios de comunicação de massas, por exemplo: televisão, internet, rádio, jornais e revistas. Novas tecnologias, como câmeras mais modernas, dão a sensação aos espectadores de estarem participando da competição, existem também as informações sobre o desempenho das equipes ou dos atletas em tempo real. Estes incrementos auxiliam para um melhor espetáculo e, consequentemente, uma maior expansão do esporte.

No futebol não é diferente. Ele é um esporte de enorme popularidade, haja vista a imensa quantidade de praticantes e espectadores espalhados pelo mundo. “O futebol, enquanto jogo, é um universo bem misterioso e talvez seja a presença do mistério que dá força e toda a magia a este fenômeno ludodesportivo” (LEITÃO & TUBINO, 2002). A liberdade de se jogar e a imprevisibilidade do resultado final de uma partida é um dos motivos que o torna, para muitos, o mais interessante dos esportes.

> “São várias as razões de o futebol ser considerado o rei dos esportes: seus requisitos são simples e não muito numerosos, proporciona uma atividade física bastante variada, favorece o desenvolvimento social do indivíduo, através da necessidade de colaboração, permite ações individuais de grande habilidade, é o tipo do esporte com diferentes funções possibilitando a escolha de uma delas e é de fácil organização” (FRISSELLI & MANTOVANI, 1999).

No Brasil o futebol tem atraído milhares se espectadores e praticantes. O futebol brasileiro é considerado uma das maiores expressões no âmbito do futebol mundial devido à habilidade e criatividade dos jogadores e pelas conquistas internacionais dos times brasileiros e da Seleção Brasileira de Futebol (SBF). Para muitos, o Brasil, é considerado “o país do futebol”.

As evoluções que ocorrem no futebol, geralmente, são notadas em grandes eventos internacionais, como a Copa do Mundo, Copa América, Eurocopa, Copa das Confederações, entre outras (RAMOS & OLIVEIRA, 2008). Uma das evoluções do futebol moderno é a necessidade dos jogadores se movimentarem constantemente, com ou sem a posse da bola, para facilitar uma recepção de um passe, confundir a marcação adversária ou auxiliar na marcação. Percebe-se, então, que as exigências de um jogador de alto nível estão sendo aumentadas consideravelmente.

Com o decorrer dos anos o futebol atingiu um alto nível de desempenho e vem necessitando, cada vez mais, de estudos para um maior conhecimento de sua complexidade. No entanto, segundo Cunha, Binoto & Barros (2001), muitas pessoas acreditam que o futebol é um esporte onde a sorte ou o mero aproveitamento das chances são determinantes para o resultado final do jogo. Esses autores também salientam que treinadores que continuam utilizando métodos de treinamento conservadores, baseados na subjetividade, estão perdendo lugar para treinadores que se baseiam em interpretações fundamentadas cientificamente.

Foi a partir da década de 80 que se desenvolveram iniciativas importantes com o intuito de sistematizar o conhecimento no futebol, o que consequentemente causou o aumento da produção bibliográfica (GARGANTA, 2001). Essas iniciativas tinham, e até hoje tem, como principal objetivo entender mais sobre as razões que levam uma equipe a ser mais eficaz que outra (VENDITE *et al*., 2003).

> Assim, “cada dia mais o futebol torna-se um instrumento de investigação científica, fato este devido ao aumento da exigência desse esporte na atualidade, nas capacidades técnicas, físicas e táticas, em busca de resultados mais expressivos. Essa alta exigência desperta em treinadores, preparadores físicos, e até mesmo em pesquisadores, o interesse em conhecer o real comportamento de determinadas variáveis para que, durante as sessões de treinamento, possam reproduzir fidedignamente situações específicas” (MENEZES *et al*., 2005).

As pesquisas e os resultados práticos obtidos nos campeonatos tem indicado que a utilização de exercícios específicos nos treinos, baseados em dados quantitativos mensurados em jogos de futebol, tem conseguido melhorar a performance técnico-tática dos jogadores e, consequentemente, da preparação global da equipe (VENDITE

*et al*., 2003). Esses trabalhos têm fornecido os elementos de base necessários para a preparação técnico-tática das equipes.

Antigamente se obtinham informações sobre os atletas através de registros manuais e informações visuais, formas que são muito criticadas por Godik (1996), que atenta para a importância de se obter informações seguras sobre os atletas. Diversas metodologias foram então desenvolvidas e aperfeiçoadas através dos tempos com o objetivo de coletar o maior número de informações possíveis de jogadores de futebol, sendo uma delas o *scout*.

O *scout* é um trabalho de análise de jogo muito relevante que evidencia os erros e acertos cometidos pelos atletas e/ou pela equipe, além de movimentações, comportamentos dos atletas e alterações nas estratégias de jogo (GARGANTA & CUNHA, 2000). Para Ramos Filho & Alves (2006) o *scout* analisa os fundamentos técnico-táticos executados pelos atletas durante um jogo.

Alguns autores, (FERNANDES, 1994; GARGANTA, 2001), apontam o *scout* como um importante método estatístico no esporte, que é capaz de coletar muitas informações que os técnicos não retêm apenas por observação.

Através desse método, treinadores e pesquisadores reúnem as informações obtidas por meio da análise do jogo, para, a partir dos dados coletados, aumentar seus conhecimentos sobre o esporte e otimizar o desempenho dos atletas e das equipes.

O registro e as análises dos jogos das ações individuais técnico-táticas são necessários para levantar a quantidade de passes e outras técnicas do jogo, bem como a efetividade dessas técnicas na evolução das ações de ataque e defesa (GODIK, 1996).

> "Embora não esteja claro até que ponto o jogador individualmente seja responsável pelo sucesso ou fracasso da equipe, alguns pontos devem ser mencionados: as ações de um jogador são muito efetivas quando ele ajuda a equipe tanto no sistema ofensivo quanto defensivo; a quantidade e a qualidade das ações nem sempre são sinônimas: um passe errado perto da própria área é muito mais sério que um passe errado perto da área de penalidade do adversário" (VENDITE *et al.,* 2003).

Alguma das variáveis que podem ser analisadas através do scout é o passe, a região de onde se inicia e termina um lance de gol e como esse lance se inicia e termina. Esses lances são compostos por fundamentos como, por exemplo, passe,

passe com bola parada, chute, chute com bola parada e cabeceio, os quais quando realizados com boa qualidade aperfeiçoam as ações técnico-táticas da equipe e influenciam diretamente no resultado.

A fim de descobrir qual a maior incidência desses fundamentos e de certas regiões do campo, no início e fim dos lances de gol, foi realizada no presente estudo uma análise da predominância desses fundamentos e das regiões do campo. Isso foi feito através de *scout* dos lances de gol nos jogos do Clube Atlético Mineiro no Campeonato Mineiro de 2010.

## 2 JUSTIFICATIVA

O estudo se justifica pela importância de um levantamento de dados sobre as regiões e ou quadrantes de maior freqüência, bem como fundamentos utilizados pelos jogadores, no início e/ou fim das jogadas que levaram aos gols da equipe, visando fornecer informações valiosas para estudos técnico-táticos do Clube Atlético Mineiro em suas organizações táticas para futuros Campeonatos que vão além do Mineiro.

## 3 OBJETIVO

Este estudo tem como objetivo quantificar as regiões ou quadrantes de maior incidência no início e no fim de um lance de gol explicitando com qual fundamento o jogador iniciou e/ou finalizou, além da quantidade de passes, que ocorreram no intervalo entre início e fim do lance, do Clube Atlético Mineiro no Campeonato Mineiro de 2010.

## 4 METODOLOGIA

Essa pesquisa caracteriza-se como um estudo descritivo visando fornecer dados quantitativos dos lances nos gols do Clube Atlético Mineiro no Campeonato Mineiro de 2010. Os estudos descritivos “caracterizam-se por não apresentar hipóteses e sim questões problemas norteadoras da pesquisa. Além disso estes estudos detalham os fenômenos sem a necessidade de criar modelos teóricos” (SOARES, 2008). Cria-se então um levantamento de dados para futuras pesquisas comparativas e construções teóricas.

Os dados deste estudo foram apresentados por uma análise do *scout* dos dezessete jogos disputados pelo Clube Atlético Mineiro no Campeonato Mineiro de 2010. Essas análises foram realizadas através de DVD’s dos jogos, fornecidos pela Federação Mineira de Futebol, sem prejuízos para a fidegnidade do estudo. Foram analisados onze jogos na primeira fase, dois jogos nas quartas de final, dois jogos na semifinal e dois jogos na final.

De acordo com Xu *et al.* (2001) uma das formas de filmagens para observação do jogo é a global. Nela se observa facilmente as faixas de diferentes cores nos gramados de futebol. Esse tipo de filmagem, global, mostra uma imagem ampliada do campo de futebol, muito utilizada nas transmissões dos jogos de futebol e pela qual foram realizadas as observações, por DVD, nesta pesquisa.

O lance de gol foi considerado quando iniciado e finalizado sem que houvesse qualquer tipo de interceptação do jogador da equipe adversária, exceto quando essa interceptação fosse seguida de gol. Do primeiro passe ao último eram contabilizados o número de passes. O passe foi aqui considerado como toda ação técnica exercida pelo jogador sobre a bola, que alcançasse seu companheiro com ou sem o objetivo de alcançá-lo.

Para a análise dos quadrantes/regiões de origem e fim dos lances/jogadas de gol, foi utilizado o campogramaelaborado por Garganta (1997) baseado nos modelos de divisão do campo de Worthington (1974), Zerhouni (1980), Kacani (1981), Wrzos (1984) Luhtanen *et al*. (1986), Mombaerts (1991), Castelo (1992), Gréhaige (1992) e Godik &

Popov (1993). O campograma consiste num modelo topográfico de referência com 12 zonas, resultantes da justaposição da divisão transversal do terreno de jogo em quatro setores, SD (setor defensivo), SDM (setor médio-defensivo), SMO (setor médio-ofensivo) e SO (setor ofensivo), com a divisão longitudinal em 3 corredores, CE (corredor esquerdo), CC (corredor central) e CD (corredor direito), tal como pode ser observado na (FIG.1).

Apesar de tais marcações não existirem num campo de futebol, são fundamentais na orientação dos jogadores durantes os jogos e, principalmente, nos treinamentos.

O modelo ficou então definido a partir das seguintes zonas: DD (defensiva direita), DC (defensiva central), DE (defensiva esquerda), MDD (média defensiva direita), MDC (média defensiva central), MDE (média defensiva esquerda), MOD (média ofensiva direita), MOC (média ofensiva central), MOE (média defensiva esquerda), AD (avançada direita), AC (avançada central) e AE (avançada esquerda).

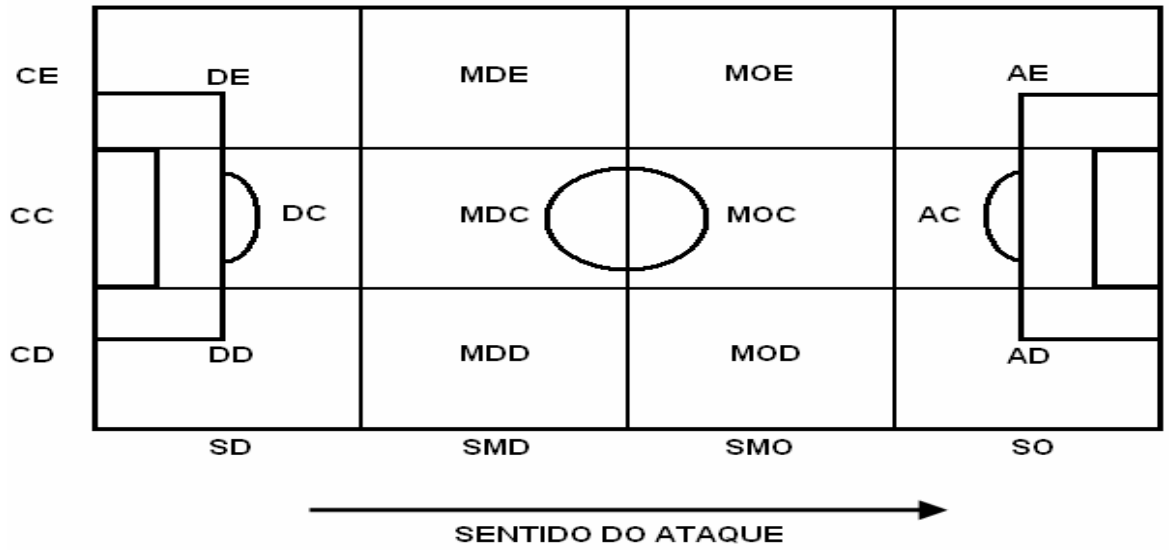


FIGURA 1: Campograma elaborado por Garganta (2007). Espaço de jogo dividido em zonas de acordo com o sentido do ataque da equipe. 12

Foi elaborada uma tabela de *scout* para auxiliar a coleta de dados, contendo informações sobre o jogo (data, clubes, resultado e gols do atlético), informações sobre o início do lance/jogada (local onde iniciou e de que maneira iniciou), informações sobre o número de passes e por fim informações sobre o momento final do lance/jogada (local onde o jogador finalizou e de que maneira finalizou). Após a obtenção dos dados foram calculadas as taxas percentuais de maior incidência, em cada quadrante e em cada tipo de fundamento ou cobrança realizada, no início e no fim da jogada. Além disso, o total de passes e a média desse número total em relação ao número de gols efetuados.

**TABELA 1**
**Exemplo da planilha de *scout***

| JOGOS | | | LANCE INICIAL | | Nº DE PASSES NO LANCE | LANCE FINAL | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DATA | CLUBES | GOL(S) ATLÉTICO | ONDE INICIOU | COMO INICIOU | | ONDE FINALIZOU | COMO FINALIZOU |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Para análise dos fundamentos que ocorriam no lance inicial e/ou final foram utilizadas algumas siglas para representá-los, assim como demonstrado a seguir: P (passe), PBP (passe com bola parada), CH (chute), CHBP (chute com bola parada), e CA (cabeceio). Para análise dos locais onde se iniciaram os lances foram utilizados as siglas dos quadrantes já demonstradas anteriormente (TAB. 1). A tabela de análise dos resultados foi elaborada como esta a seguir:

**Tabela 2**
**Exemplo de planilha de análise dos fundamentos**

| Tipo de Fundamento | Valor Absoluto | Valor Percentual |
|---|---|---|
| | | |
| | | |

## 5 LIMITAÇÕES DO ESTUDO

Sabe-se que a utilização de softwares específicos na mensuração de determinados dados proporciona uma maior precisão para estes e, consequentemente, maior fidedignidade ao estudo.

No entanto, para o presente estudo, tornou-se inviável a utilização de um software, devido ao seu alto custo de aquisição.

Com isso, mesmo que se tenha utilizado a divisão em quadrantes, elaborada por Garganta (2007), a mensuração dos limites entre os quadrantes é podem ser prejudicadas em função da não utilização de um software.

# 6 REVISÃO DE LITERATURA

## 6.1 Futebol

Embora não se tenha muita certeza sobre a origem do futebol, historiadores descobriram vestígios de jogos envolvendo os pés e bolas em várias culturas antigas.

Existem muitas versões sobre a origem do futebol. Alguns historiadores sugerem a existência da prática de um jogo com os pés utilizando uma bola de granito na pré-história (OLIVEIRA, 1995; BORSARI & MESQUITA, 1974).

Outros historiadores revelam haver existido um esporte há muitos séculos no Japão chamado *kemari*, onde a bola deveria ser passada de pé em pé sem tocar o solo e também sem o objetivo de marcar gol ou pontos. O *kemari* praticado no Japão, provavelmente era uma variante de um jogo oriundo da China, 2.700 anos a.C., onde os jogadores tentavam passar uma bola de couro, cheia com cabelos ou crina de cavalo, entre estacas de bambu fixadas no chão e unidas por um fio de seda. A bola deveria ser conduzida somente com os pés e não poderia tocar o chão (FRISSELLI & MANTOVANI, 1999).

Há estudiosos que apontam a Grécia antiga, por volta de 1.500 anos a.C., como o berço do desporto que mais tarde se transformaria no futebol. Este se chamava *spiskiros* e era disputado com uma bexiga de porco, cheia de ar ou de areia, por dois grupos de atletas, objetivando levá-la a um ponto determinado (SOARES, 1997). Quando conquistaram a Grécia, os legionários romanos levaram o *spiskiros* para Roma, e com algumas alterações criaram o seu próprio jogo, o *harpastum.* Posteriormente, devido às conquistas romanas esse jogo disseminou-se pela Europa Ocidental através das guerras e conquistas (CABRAL, 1978).

Com a invasão normanda à atual Grã-Bretanha, em 1060, o *harpastum* teve grande influência na população inglesa, onde cai imediatamente no agrado popular. Sendo disputado principalmente entre povoados, eram denominadas *hurling over country*, disputados por cerca de 500 homens através dos campos de várias aldeias.

Como as partidas eram extremamente violentas, sangrentas e barulhentas, assemelhando-se a uma guerra, foram proibidas pelo rei da Eduardo I no mesmo ano de 1060 (SOARES, 1997).

Na Itália, um jogo chamado *giueco de calci* ou *cálcio,* era praticado desde a metade do século XIV na cidade de Florença. Os terrenos onde eram disputadas as partidas tinham, aproximadamente 140x50 metros com dois postes de cada lado, lembrando os gols da atualidade. Os 27 jogadores, para cada lado, possuíam funções definidas e um mínimo de organização tática (FRISSELLI & MANTOVANI, 1999).

Na Inglaterra e na Escócia, apesar do "futebol" continuar violento e sangrento e das proibições reais, o jogo em vez de perecer, evoluiu. No século XVII o rei da Inglaterra, Escócia e Irlanda, Carlos II, revoga o decreto de proibição e se torna um adepto. Com a criação de algumas regras, o jogo se torna menos violento e recebe o nome de *hurling over goals*. Este era jogado em um campo de 100x30 metros, com dois postes de 4 metros de altura e uma bola de bexiga de porco ou boi revestida de couro (FRISSELLI & MANTOVANI, 1999).

Após a legalização do jogo e à medida que ele se tornava menos perigoso e menos nocivo, o futebol assumia as características do jogo apaixonante da contemporaneidade. Assim cada vez mais aumentava seus adeptos, passando a ser largamente praticado nas escolas e clubes.

Em 1823, na *Rugby School*, estudantes discordaram da melhor forma de se jogar. Alguns queriam utilizar as mãos e os pés e outros apenas os pés. Esse fato gerou uma divisão clara das regras entre o *football* e o *rugby* e estabelece um marco para a criação do futebol moderno (FRISSELLI & MANTOVANI, 1999).

Entretanto, o início de uma verdadeira organização do futebol como esporte somente começou a surgir em 1857. Segundo Chagas & Rosa *apud* Greco (1998), o Futebol nasceu no ano de 1863 na Inglaterra em uma reunião histórica realizada na Taverna *Freemason* em *Great Queen Street,* em Londres. Nessa ocasião representantes das escolas e clubes estabeleceram definitivamente a divisão, da forma de jogar e das regras, entre o futebol e o rugby, formando a *The Football Association* (F.A) e dando forma definitiva ao jogo de futebol (BORSARI & MESQUITA, 1974).

Ao passar dos anos foram criadas regras que pouco se alteraram nos últimos 100 anos, como por exemplo, a instituição da figura do arbitro em 1868 que passou a utilizar o apito dez anos mais tarde e a criação de um travessão superior no gol em 1868 (FRISSELLI & MANTOVANI, 1999).

Em 1886, os países do Reino Unido já praticantes de um futebol com regras uniformizadas, criaram a *The International Association Board* (IFAB) para definir as regras do futebol, papel que faz até hoje como assessora da *Federation Internationale of Football Association* (FIFA). Esta última foi fundada em 1904, em Paris, tendo como uma das metas principais a organização de um evento envolvendo todos os seus filiados. Esse evento foi ocorrer em 1930 no Uruguai, sendo a primeira Copa do Mundo com a participação de 13 equipes (ÁVILA, 2001).

E assim o futebol foi se moldando até chegar ao futebol que conhecemos hoje, o qual possui inúmeros praticantes e torcedores em todo mundo. O futebol é jogado em um campo gramado com medidas máximas de 120x90 metros e mínimas de 90x45 metros. Em jogos internacionais as medidas máximas são 110x75 metros e mínimas de 100x64 metros. O jogo é disputado entre duas equipes, cada uma com 11 jogadores, que utilizam os pés e a cabeça para movimentar a bola em direção ao campo adversário, com o objetivo de colocá-la dentro do gol. Os únicos jogadores que são permitidos utilizar as mãos, dentro da área penal ou grande área, são os goleiros. A partida se divide em dois tempos de 45 minutos, com um intervalo de 15 minutos, sendo que o juiz pode acrescentar um tempo extra a cada tempo de 45 minutos se achar necessário devido às paralisações que podem ter ocorrido durante a partida (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA de FUTEBOL, 2006).

Após todos esses relatos acima, ainda fica a dúvida: De onde surgiu o futebol? Apesar de haver teorias de que já existiam jogos semelhantes ao futebol desde a pré-história, esses jogos não podem ser considerados Futebol, pois não havia uma definição de regras como há atualmente. Com isso pode se dizer que a paternidade do futebol parece inglesa, pois foi na Inglaterra que ocorreu a sua consolidação como esporte. E não se pode negar também que o início do processo de estabelecimento da maneira de se jogar do futebol moderno, ocorreu na Inglaterra.

## 6.2 Futebol no Brasil

Há diversas opiniões sobre quem introduziu e quando foi introduzido o futebol no Brasil. Elas vão desde a chegada de navios estrangeiros em 1870, passando pela vinda de empresas inglesas ao país por volta de 1890, até o futebol praticado em colégios e seminários no final do século XIX.

O que se tem de concreto é que o futebol chegou ao país em 18 de fevereiro de 1894, trazido pelo brasileiro, filho de ingleses, Charles Miller. Naquela época as famílias mais tradicionais preocupadas com a educação de seus filhos, os enviavam para estudar na Europa. Charles Miller foi um dos jovens enviados, morou durante anos na Inglaterra, de onde retornou trazendo duas bolas de couro, uniformes e as regras aprovadas pela *Football Association* (SOARES, 1997).

As primeiras partidas de futebol foram promovidas entre os empregados da Companhia de Gás do *London Bank* e dos empregados São Paulo *Railway* na várzea do Carmo. O jogo logo foi difundido por vários clubes como o São Paulo *Atletic Club*, o *Sport Club* Germânia e a Associação Atlética Mackenzie (CALDEIRA, 2001).

Em 19 de julho de 1900 foi fundado o *Sport Club* Rio Grande por um alemão nascido em Hamburgo, Johannes Christian Moritz Minemann. Esse clube é considerado, pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF), como o mais antigo fundado para o futebol.

Em 1901, Charles Miller, Hans Nobling e Antônio Casemiro da Costa fundaram a primeira entidade brasileira de futebol, a Liga Paulista de *Foot-Ball,* que promoveu, no ano seguinte, o primeiro campeonato oficial. No Rio de Janeiro, Oscar Fox, descendente de inglês, fundou o Fluminense *Football Club* em 21 de julho de 1902. E em 1906 ocorreu o primeiro campeonato carioca (NAPOLEÃO & ASSAF, 2006).

Na década de 1910, surgiram clubes e federações por todo o Brasil, cada estado começou a realizar seu próprio campeonato e cresceu o interesse do público e da imprensa pelo esporte. Em 1914, criou-se a Federação Brasileira de Sports e, dois anos depois, a Confederação Brasileira de Desportos (CALDEIRA, 2001).

Com a difusão do esporte por todo o país foi realizado em 1922, o primeiro campeonato entre seleções estaduais. E em 1933, oficializou-se, no Rio de Janeiro e em São Paulo, o profissionalismo, até então praticado de forma disfarçada. Após um período de transição, em que os jogadores hesitaram em aceitar o novo regime, houve a afirmação do futebol brasileiro (CALDEIRA, 2001).

## 6.3 Clube Atlético Mineiro

Em 25 de março de 1908, um grupo de estudantes se reuniu no coreto do Parque Municipal, em Belo Horizonte, e criou o Clube Atlético Mineiro, que romperia as fronteiras de Minas Gerais e do Brasil para se tornar um dos maiores clubes do futebol mundial. Ao longo de sua existência, o Galo se caracterizou como time do povo, o que impulsionou, de forma avassaladora, o crescimento do Clube.

Como prenúncio da trajetória vitoriosa que viria a trilhar, o Atlético venceu o seu primeiro desafio. Em 21 de março de 1909, a equipe alvinegra derrotou o Sport Club Futebol por 3 a 0, na casa do adversário. O primeiro gol do Galo foi marcado por Aníbal Machado, que se tornaria um grande escritor brasileiro. O rival não se conformou com a derrota, pediu revanche e foi novamente superado, desta vez pelo placar de 2 a 0. Na terceira partida entre as equipes, o Atlético aplicou uma goleada por 4 a 0, resultado que causou a extinção do Sport.

Pioneirismo - Os 101 anos de história do Atlético são marcados pelo pioneirismo dentro e fora de campo. Em 1908, foi o primeiro time mineiro a trocar as antigas bolas de meia pelas bolas de couro. Seis anos mais tarde, conquistou o primeiro torneio de futebol realizado em Minas Gerais, a Taça Bueno Brandão. Em 1915, venceu o primeiro campeonato oficial de futebol do Estado, organizado pela Liga Mineira de Esportes Terrestres, atual Federação Mineira de Futebol (FMF).

Em 1929, em nova página vanguardista, o Galo disputou o primeiro jogo internacional de uma equipe mineira, vencendo o então Campeão Português Victória de Setúbal, por 3 a 1. Os gols foram marcados por Mário de Castro (2) e Said. A partida foi

disputada no estádio Antônio Carlos, que havia sido inaugurado em 30 de maio daquele ano e foi um dos primeiros do Brasil a instalar refletores. O jogo de inauguração do estádio, também conhecido como Estádio de Lourdes, foi contra o Corinthians e o Galo venceu por 4 a 2, gols de Mário de Castro (3) e Said. Em 17 de agosto do ano seguinte, o estádio recebeu a visita do então presidente da Fifa, Jules Rimet, que acompanhara pela primeira vez um jogo noturno.

Ainda em 1930, o Galo teve o primeiro jogador de fora do eixo Rio - São Paulo convocado para a Seleção Brasileira: o atacante Mário de Castro. O convite, no entanto, foi recusado pelo atleta. Na ocasião, ele alegou que não vestiria nenhuma camisa que não fosse a alvinegra, com a qual marcou 195 gols em apenas 100 jogos, provavelmente a maior média do futebol mundial.

Em janeiro de 1937, o Atlético se sagrou Campeão dos Campeões do Brasil, na primeira competição interestadual profissional realizada no País. O torneio foi organizado pela Federação Brasileira de Futebol (FBF) e reuniu as equipes vencedoras dos estaduais de Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo e Espírito Santo. Logo depois, a FBF se fundiu à Confederação Brasileira de Desportos (CBD), atual Confederação Brasileira de Futebol (CBF).

Em 1950, o Galo realizou inédita excursão pela Europa. Entre 2 de novembro e 7 de dezembro daquele ano, o time disputou dez partidas contra times da Alemanha, Áustria, Bélgica, Luxemburgo e França. Foram seis vitórias, dois empates e apenas duas derrotas. A notável campanha nos frios gramados do Velho Continente, alguns cobertos de neve, rendeu ao Atlético o título simbólico de ‘Campeão do Gelo’ e abriu as portas da Europa para o futebol brasileiro.

Mais um feito inédito seria alcançado em 1969, quando o Atlético se tornou à única equipe do mundo a derrotar a Seleção Brasileira que, um ano depois, conquistaria o tricampeonato mundial, no México. Atuando no Mineirão, o Galo venceu por 2 a 1, gols de Amaury e Dadá Maravilha, com Pelé descontando para o Brasil.

Em 1971, o Atlético se sagrou o primeiro Campeão Brasileiro, conquistando o título com vitórias sobre São Paulo e Botafogo no triangular final da competição. A escrita pioneira continuou em 1992, com a conquista continental da primeira Copa Conmebol.

Os fundadores do Clube Atlético Mineiro foram: Aleixanor Alves Pereira, Antônio Antunes Filho, Augusto Soares, Benjamim Moss Filho, Carlos Maciel, Eurico Catão, Francisco Monteiro, Hugo Fracarolli, Humberto Moreira, Horácio Machado, João Barbosa Sobrinho, Jorge Dias Pena, José Soares Alves, Júlio Menezes Mello, Leônidas Fulgêncio, Margival Mendes Leal, Mário Neves, Mário Lott, Mário Toledo, Mauro Brochado, Raul Fracarolli e Sinval Moreira.

## 6.4 Campeonato Mineiro

O Campeonato Mineiro de Futebol é a competição de futebol disputada pelos clubes do Estado de Minas Gerais, no sudeste brasileiro. Até o final da década de 1950 do século passado, era conhecido como Campeonato da Cidade.

Organizado pela Federação Mineira de Futebol, a história do campeonato pode ser dividida em duas partes: antes e depois da construção do Mineirão, que foi inaugurado em setembro de 1965. A época chamada de "Era Mineirão" marca o crescimento do time mais jovem da capital, o Cruzeiro, que assumiu um papel de destaque no cenário esportivo nacional após vencer o Santos de Pelé na final da Taça Brasil. O Atlético é o maior vencedor do torneio, com 40 títulos, seguido de perto pelo Cruzeiro com 35º título conquistado em 2009. O Cruzeiro é o maior campeão da "Era Mineirão", com 22 títulos após 1965, contra 16 do Atlético, 3 do América e 1 da Caldense e do Ipatinga.

Muitos talentos do futebol mundial foram vistos pela primeira vez no Campeonato Mineiro. Jogadores como Ronaldo, Reinaldo e Tostão fizeram suas estréias como profissionais neste torneio. O Campeonato Mineiro geralmente proporciona grandes partidas, principalmente aquelas protagonizadas pela rivalidade dos clubes da capital, América, Atlético e Cruzeiro.

Atualmente o Campeonato Mineiro é composto por duas divisões. A Primeira Divisão é composta por dois "módulos". O Módulo I é a primeira divisão de fato, e o

Módulo II a segunda divisão. O torneio conhecido como Segunda Divisão funciona como uma terceira divisão.

## 6.5 *Scout*

No futebol de alto rendimento qualquer detalhe bem treinado ou deixado de lado pode representar, ao final da temporada, várias vitórias ou derrotas de uma equipe (LEITÃO *et al.*, 2003).

Treinadores e seus assistentes analisam constantemente suas equipes, durante uma partida, com o objetivo de verificar se o desempenho de seus jogadores está de acordo com o planejado. Pesquisadores têm buscado esclarecimentos sobre o desempenho diferencial de jogadores e equipes, na tentativa de identificarem o motivo desse rendimento esportivo diferenciado (GARGANTA, 2001).

Visto a necessidade de uma análise concreta dos jogos, foram desenvolvidos vários métodos de análise de jogo, sendo um deles o *scout.* O *scout* é como um mapeamento do jogo individualizado ou em equipe.

A palavra *scout* tem origem inglesa e significa olhar ao redor; inspecionar ou observar para conseguir informação, de acordo com o dicionário The Merriam-Webster (1998).

Para Godik (1996) o *scout* deve registrar uma ou todas as ações dos jogadores, com ou sem a posse da bola, ou a trajetória de deslocamento da bola e o resultado destes deslocamentos. O armazenamento dessas informações auxilia os profissionais da área a interpretar tanto a sua equipe como a equipe adversária.

De acordo com Fernandes (1994), em uma partida, deve-se anotar tudo que for realizado de forma correta e incorreta pelos jogadores e/ou equipe, incluindo o adversário. Segundo este autor, o *scout* é uma forma de avaliação técnica e tática medindo assim, a eficiência de cada jogador e da equipe durante uma partida.

O *scout* é um instrumento de trabalho que é utilizado na maioria das vezes apenas em grandes equipes do futebol brasileiro, visto que há uma falta de

especialistas no assunto, e que, muitos técnicos e professores ainda desconhecem ou duvidam da eficiência dos resultados apresentados pelo *scout* (RAMOS FILHO *et al*., 2006).

> "Nos Estados Unidos e em alguns países da Europa não há somente uma equipe de vôlei ou de basquete que não faça um *scout* técnico, ou seja, o serviço de apoio de profissionais, que tem como finalidade fazer uma descrição completa e circunstanciada de todas as situações de jogo que ocorrem numa determinada partida. No futebol, principalmente no Brasil, esse tipo de trabalho começa recentemente a ser observado" (VENDITE *et al*., 2005).

Os dados quantitativos dos elementos dos jogos, obtidos pelo *scout,* proporcionam a base da elaboração dos programas de treinamento para uma melhor preparação global da equipe. No entanto, é necessário cuidado ao lidar com os dados obtidos pelo *scout*, pois uma interpretação equivocada pode sugerir uma visão não real da partida. No futebol, nem sempre a equipe que está ganhando o jogo é a equipe que está atuando melhor. Por exemplo, uma equipe chuta mais vezes ao gol e o adversário que realizou apenas um chute a gol, está vencendo o jogo por 1 a 0.

Por esse motivo, Fonseca (1998) *apud* Ramos Filho *et al*. (2006), coloca que o *"feeling"* do técnico também é importante para se somar ao *scout.* Quando os dados têm uma leitura profunda e correta, resta ao técnico utilizar as informações e tomar as medidas para otimizar a eficiência de sua equipe.

## 7 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os dados do estudo foram apresentados através de tabelas e figuras para uma melhor visualização e compreensão dos mesmos.

**TABELA 3**

***Scout* geral dos dados**

| JOGOS | | | LANCE INICIAL | | Nº DE PASSES NO LANCE | LANCE FINAL | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DATA | CLUBES | GOL(S) ATLÉTICO | ONDE INICIOU | COMO INICIOU | | ONDE FINALIZOU | COMO FINALIZOU |
| 24/1/2010 | AMÉRICA 1 X ATLÉTICO 1 | 1 | AC | P | 3 | AC | CH |
| 31/1/2010 | ATLÉTICO 3 X TUPI 2 | 3 | AC | CHBP | 0 | AC | CHBP |
| | | | AC | CHBP | 0 | AC | CHBP |
| | | | AD | P | 4 | AC | CH |
| 7/2/2010 | ATLÉTICO 1 X IPATINGA 1 | 1 | MOC | P | 4 | AC | CA |
| 13/2/2010 | UBERABA 2 X ATLÉTICO 2 | 2 | MDD | P | 2 | AC | CH |
| | | | MDD | P | 2 | AC | CH |
| 20/2/2010 | ATLÉTICO 1 X CRUZEIRO 3 | 1 | AD | PBP | 1 | AC | CH |
| 28/2/2010 | ATLÉTICO 5 X UBERLÂNDIA 2 | 5 | MOE | P | 1 | AC | CH |
| | | | DE | P | 9 | AC | CA |
| | | | DD | P | 7 | AC | CH |
| | | | DC | P | 14 | AC | CH |
| | | | AC | P | 3 | AC | CA |
| 3/3/2010 e 24/03/2010 | AMERICA - TO 2 X ATLÉTICO 2 | 2 | AC | CHBP | 0 | AC | CHBP |
| | | | AD | CHBP | 0 | AD | CHBP |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6/3/2010 | ATLETICO 1 X DEMOCRATA 0 | 1 | AC | P | 1 | AC | CH |
| 13/3/2010 | ATLETICO 4 X CALDENSE 0 | 4 | MOD | P | 2 | AC | CH |
| | | | AE | P | 2 | AC | CH |
| | | | MOE | P | 6 | AC | CA |
| | | | MOE | P | 5 | AC | CA |
| 21/3/2010 | VILLA NOVA 1 X ATLETICO 3 | 3 | AC | CHBP | 0 | AC | CHBP |
| | | | MDE | P | 2 | AD | CH |
| | | | MOC | P | 5 | AC | CH |
| 28/3/2010 | ATLETICO 6 X ITUIUTABA 0 | 6 | DC | P | 5 | AC | CH |
| | | | MDE | P | 10 | AC | CA |
| | | | AC | CHBP | 0 | AC | CHBP |
| | | | DD | P | 3 | AD | CH |
| | | | MOD | PBP | 3 | AC | CH |
| | | | MDE | P | 3 | AE | CH |
| 4/4/2010 | AMERICA 3 X ATLETICO 3 | 3 | AC | P | 2 | AC | CH |
| | | | MDC | P | 6 | AC | CH |
| | | | AC | PBP | 1 | AC | CA |
| 7/4/2010 | ATLETICO 2 X AMERICA 2 | 2 | AD | PBP | 1 | AC | CA |
| | | | MOC | P | 15 | AC | CH |
| 10/4/2010 | ATLETICO 2 X DEMOCRATA 1 | 2 | AD | P | 3 | AC | CH |
| | | | DE | P | 6 | AD | CH |
| 17/4/2010 | DEMOCRATA 0 X ATLETICO 0 | 0 | _ | _ | _ | _ | _ |
| 25/4/2010 | IPATINGA 2 X ATLETICO 3 | 3 | AC | CHBP | 0 | AC | CHBP |
| | | | MOC | P | 3 | AC | CH |
| | | | MOC | P | 3 | AC | CH |
| 2/5/2010 | ATLETICO 2 X IPATINGA 0 | 2 | DC | P | 3 | AC | CH |
| | | | MDE | PBP | 3 | AC | CH |

Nos 41 gols que ocorreram durante os 17 jogos foram realizados um total de 143 passes, variando de 0 quando o gol era efetuado com bola parada, até um máximo de 15. A média foi de 3,48 passes para cada gol. Essa análise foi realizada com base no

“número de passes no lance” presente na (TAB. 3). As apresentações de dados e discussões a seguir estarão baseadas na planilha anterior (TAB. 3).

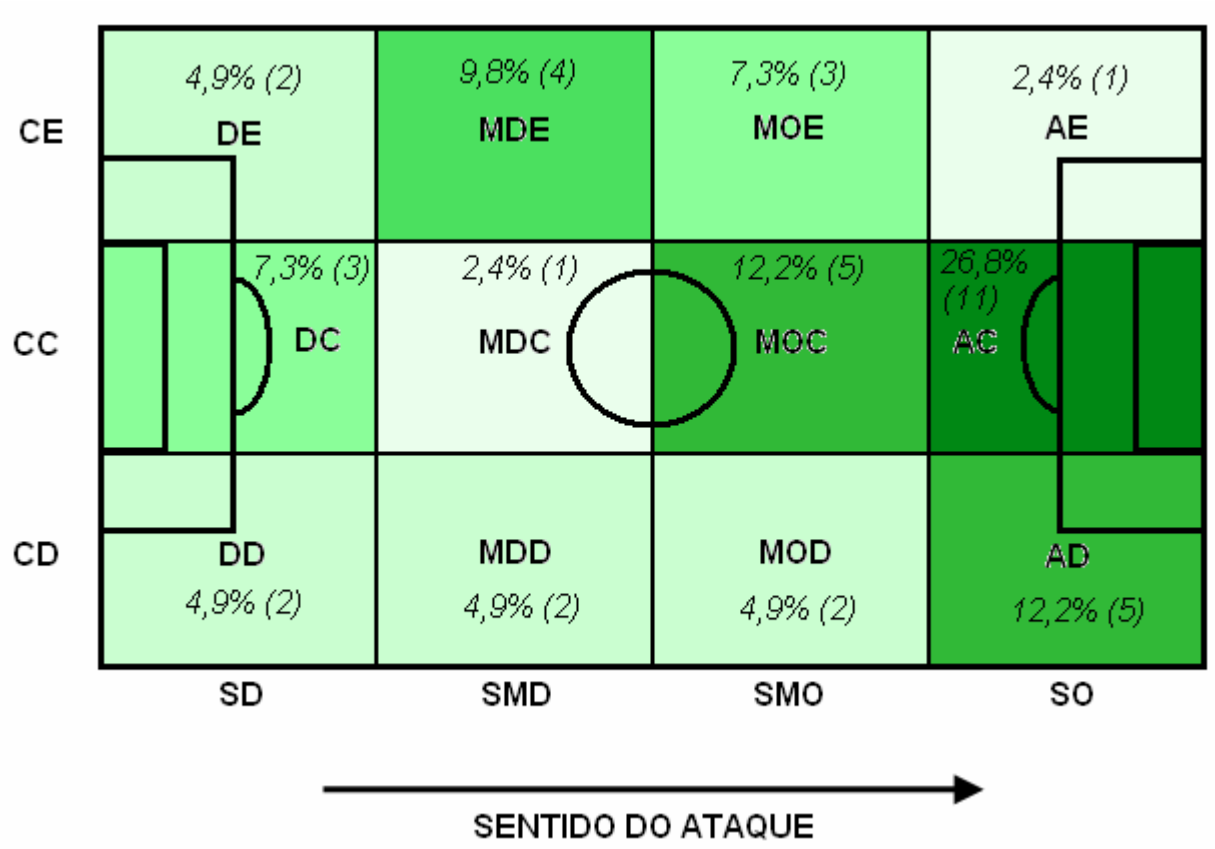


FIGURA 2: *Scout* do local de incidência do lance inicial

A FIG. 2 indica em valores percentuais e absolutos a incidência da região (quadrante) do campo em que se iniciaram os 41 lances de gol nas 17 partidas. Podemos observar que a região predominante foi o quadrante AC com 26,8% e os menos freqüentes MDC e AE com 2,4%. Outra análise que podemos fazer dessa figura é que 65,8% dos lances se iniciam nos setores SMO e SO. Além disso, o corredor predominante é o CC com 48,7% dos lances se iniciando nesse.

**TABELA 4**
***Scout* dos Fundamentos no lance inicial**

| TIPO DE FUNDAMENTO | VALOR ABSOLUTO | VALOR PERCENTUAL |
|---|---|---|
| P | 29 | 70,7% |
| CHBP | 7 | 17,1% |
| PBP | 5 | 12,2% |

Uma informação importante presente na TAB. 4, é que a maioria (70,7%) dos lances de gol se iniciam através de um passe com a bola em movimento.

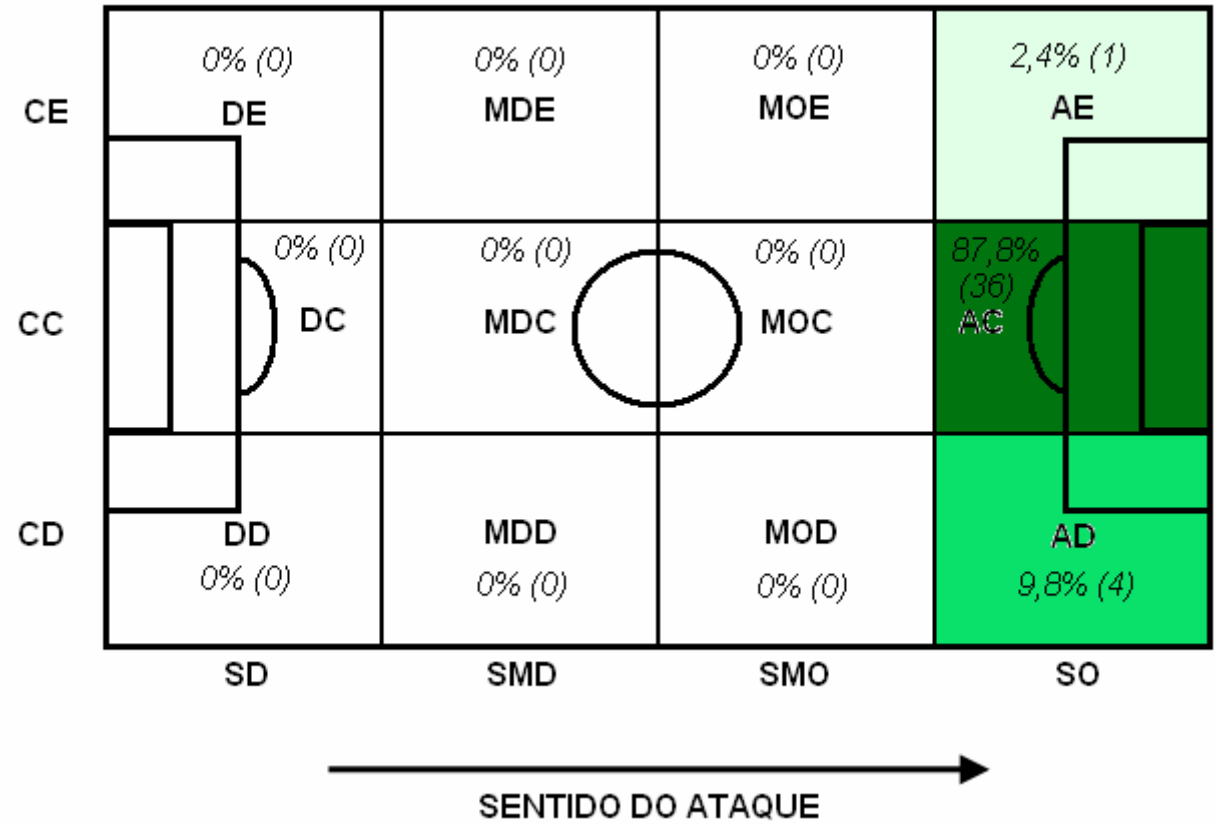


FIGURA 3: *Scout* do local de incidência do lance final

A maioria (87,8%) das finalizações ocorreram dentro do quadrante AC. Com esse dado podemos perceber a importância de se ter jogadores que têm mais facilidade de fazer gols posicionados nessa região ou bem próximos dela, pois os gols que

aconteceram nas regiões AE e AD os jogadores estavam bem próximos ao quadrante AC.

**TABELA 5**
***Scout* dos Fundamentos no lance final**

| TIPO DE FUNDAMENTO | VALOR ABSOLUTO | VALOR PERCENTUAL |
|---|---|---|
| CH | 26 | 63,4% |
| CA | 8 | 19,5% |
| CHBP | 7 | 17,1% |

Através da TAB. 5 podemos observar que o fundamento predominante é o chute, mas por se tratar das finalizações, deve-se dar importância aos cabeceios e chutes com bola parada também, pois existe uma relevância no resultado final das partidas e do campeonato. Esse campeonato foi composto por 17 partidas, e 36,6% (15 gols) das finalizações ocorreram através de CA e CHBP, o que se refere à quase 1 gol por partida (0,88 gol/partida). Sendo assim, deve-se dar extrema importância para esses fundamentos, pois podem determinar quem irá vencer uma partida ou até mesmo o campeonato, afinal predominantemente os líderes de um campeonato possuem maior quantidade de gols a favor.

É importante ressaltar que os outros fundamentos e análises feitas anteriormente irão contribuir também para uma análise global e indireta dos lances, entretanto as finalizações são o que determinam diretamente o resultado, as quais são conseqüência de um bom trabalho das organizações técnico-táticas.

## 8 CONCLUSÃO

Muitos fatores são determinantes para um bom desempenho do atleta e da equipe, sendo um deles o nível de habilidades técnicas e táticas. Essas habilidades podem ser adquiridas e aperfeiçoadas através do treinamento, sempre visando às ações do jogo.

Nesse sentido, quando falamos sobre o passe e passe com bola parada temos dois importantes fundamentos técnico-táticos do futebol que precisam ser valorizados e aproveitados pelas equipes. A execução desses fundamentos com confiança em situações adversas podem facilitar para que o atleta obtenha sucesso no jogo. A deficiência no passe acaba afetando o ataque do time, pois diminui as oportunidades devido à perda da posse da bola. Por isso é necessário identificar o quanto antes essa deficiência para que o desempenho do time não seja prejudicado. Para isso é importante a utilização de todos os meios que possibilitem a obtenção de dados concretos sobre o desempenho dos jogadores e/ou da equipe, proporcionando assim uma análise menos subjetiva do treinador.

Outros dois fundamentos importantes são o chute e chute com bola parada, os quais irão muitas vezes determinar a finalização. Sendo assim, deve-se treinar lances como cobrança de pênalti, cobrança de falta e chutes de longa, média e curta distâncias em uma simulação de jogo, para que assim os jogadores tenham ganhos técnicos nos fundamentos que serão os principais determinantes de uma vitória desde que realizados com excelente aproveitamento. A deficiência desse fundamento poderá impedir diretamente que uma equipe consiga bons resultados. Além disso, os lances onde ocorrem esses fundamentos, quando são mal aproveitados, podem gerar os contra-ataques. Sendo assim, mais uma vez, dados concretos sobre o desempenho dos jogadores e/ou da equipe, podem proporcionar uma análise menos subjetiva do treinador.

Um dos meios de se obter dados concretos é através de análises quantitativas. Essas análises na prática esportiva têm sido colocadas por especialistas como um grande avanço de qualidade no esporte (VENDITE *et al.,* 2003). Dentro dessa ótica são

analisados vários aspectos que podem ser aproveitados por pesquisadores e comissão técnica.

Com isso, treinadores de futebol que estabelecem metas em uma temporada, em uma competição, em uma partida ou em uma situação do jogo, devem preparar sua equipe para esse objetivo. Para que possam acompanhar como estão comportando os elementos que acham necessários para a conquista da meta desejada, devem utilizar dados quantitativos para auxiliá-los. Assim da mesma forma que foi utilizado o *scout*, para descobrir a incidência de região, número de passes e fundamentos, é possível utilizá-lo para se obter diversos dados sobre outros elementos do futebol como, faltas cometidas, roubadas de bola, desempenho nos passes, entre outros.

Os dados obtidos por esse estudo fornecem informações sobre as incidências dos quadrantes, da quantidade de passes e dos fundamentos do Clube Atlético Mineiro. Estes dados poderão ser utilizados, por técnicos de futebol e/ou pesquisadores, para futuras comparações com outras equipes de futebol de alto nível que disputam competições com a duração temporal como o Campeonato Mineiro.

No Entanto, é importante ressaltar que novos estudos comparativos sejam realizados para fundir às informações contidas nesse estudo e obter assim informações ainda mais concretas.

# REFERÊNCIAS


ÁVILA, E. R. **Estudo descritivo das situações de escanteio no futebol**. Monografia (Pós-graduação em Treinamento Esportivo) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, Belo Horizonte, 2001.

BORSARI, J. R.; MESQUITA. C. P. **Futebol de campo – futebol de salão:** manual de Educação Física. Pedagógica e Universitária, v.3, 1974.

CABRAL, C. P. **História do futebol mundial**. São Leopoldo: Símbolo Propaganda, 1978.

CALDEIRA, L. A. **A evolução dos sistemas de Jogo no futebol**. Monografia (Pós-graduação em Treinamento Esportivo) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, Belo Horizonte, 2001.

**CAMPEONATO Mineiro de Futebol.** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mineiro_de_Futebol> Acesso em: 26 ago. 2010.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL. **Regras oficiais de futebol**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

CUNHA, S. A.; BINOTTO, M. R.; BARROS, R. M. L. Análise da variabilidade na medição de posicionamento tático no futebol. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 111-116, 2001.

FERNANDES, J. L. **Futebol:** ciência, arte ou sorte. São Paulo: Pedagógica e Universitária, 1994.

FONSECA, G. M . **Futsal:** treinamento para goleiros. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

GARGANTA, J. *A* Análise da performance nos jogos desportivos: revisão acerca da análise do jogo. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto,** v. 1, p.57-64, 2001.

GARGANTA, J. Futebol e Ciência. Ciência e Futebol. **Revista Digital**, Buenos Aires, v. 7, n. 40, 2001.

GARGANTA, J.; CUNHA E SILVA, P. O Logo de Futebol: entre o caos e a regra. **Revista Horizonte**, 91, p. 5-8, 2000.

GODIK, M. A. **Futebol**: preparação dos futebolistas de alto nível. Londrina: Editora Grupo Palestra Sport, p.24-59, p.85-101, 1996.

GRECO, P. J. (Org.) **Iniciação Esportiva Universal:** metodologia da iniciação tática. Belo Horizonte: Editora Universitária UFMG, v.2, p.135-146, 1998.

LEITÃO, L. A.; TUBINO, M. J. G. A Moral e a Ética do Carrinho no Futebol: uma visão histórica e atual. **Revista Digital,** Buenos Aires, v. 8, n. 47, 2002.

LEITÃO, R. A. A.; GUERREIRO JÚNIOR, F. C.; ZAGO, L. MORAES, A. C. Análise da Incidência de Gols por Tempo de Jogo no Campeonato Brasileiro de Futebol 2001: estudo comparativo entre as primeiras e últimas colocadas da tabela de classificação. **Revista Conexões**, 2003.

MENEZES, R.P. *et al*. Variabilidade da Representação dos Componentes Principais das Posições de Jogadores de Futebol. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIOMECÂNICA, 11., 2005, João Pessoa. **Anais ...** João Pessoa, 2005.

NAPOLEÃO, A. C.; ASSAF, R. **Seleção Brasileira:** 1914 – 2006. 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

OLIVEIRA, N. **A História de Todas as Copas do Mundo de Futebol – 1930/1994**. Editora Lisa, 1995.

RAMOS L. A.; OLIVEIRA JR. M.H. Futebol: Classificação e Análise dos Gols da EuroCopa 2004. **Revista Brasileira de Futebol**, v.1, p. 42-48, 2008.

RAMOS FILHO, L. A. O.; ALVES, D. M. Análise do Scout Individual da Equipe Profissional de Futebol do Londrina Esporte Clube no Campeonato Paranaense do Campeonato de 2003. **Treinamento Desportivo**, v. 7, p. 62-67, 2006.

**RECONHECIDO como um clube de massa, o Atlético possui uma das histórias mais ricas do futebol brasileiro.** Disponível em: <http://www.atletico.com.br/site/cam/historia> Acesso em: 21 ago. 2010.

SANTOS, B. B. J. **Perfil dos Gols da Seleção Brasileira Campeã em Copas do Mundo.** Uma Análise Quantitativa. Monografia (Graduação) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, Belo Horizonte, 2007.

SOARES, J. R. **A Arte do Futebol:** técnicas, táticas e preparação dos atletas. Fortaleza: Editora UFC, 1997.

SOUSA, P.; GARGANTA, J. Perfil de prestação do ponta de lança de alto rendimento em futebol. Comparação do comportamento táctico-técnico do jogador com a percepção do treinador. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, 2002.

VENDITE, C.; VENDITE, L. L.; MORAES, A. C. Scout no Futebol: uma análise estatística. **Revista Conexões**, v. 1, p. 183-194, 2003.

VENDITE, C.; VENDITE, L. L.; MORAES, A. C. Scout no Futebol: uma ferramenta para a imprensa esportiva. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro

XU, P.; *et al.* **Algorithms and System for Segmentation and Structure Analysis in Soccer Video**. Multimedia and Expo, 2001. ICME 2001. IEEE International Conference on, 2001.