UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA CIÊNCIAS E LETRAS DE RIBEIRÃO PRETO
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM PSICOBIOLOGIA

VICTOR CAVALLARI SOUZA

Relações entre estados de ânimo pré-competitivos e desempenho de atletas de alto rendimento em jogos de futsal

RIBEIRÃO PRETO - SP

2014

VICTOR CAVALLARI SOUZA

Relações entre estados de ânimo pré-competitivos e desempenho de atletas de alto rendimento em jogos de futsal

Dissertação apresentada a Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências.

Área de Concentração: Psicobiologia

Orientador: Prof. Dr. José Lino Oliveira Bueno

RIBEIRÃO PRETO – SP

2014

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo na publicação Serviço de Biblioteca e Documentação
Departamento de Psicologia
Universidade de São Paulo- Ribeirão Preto

Souza, Victor Cavallari.

Relações entre estados de ânimos pré-competitivos e desempenho de atletas de alto rendimento em jogos de futsal/ Victor Cavallari Souza; orientador: Prof. Dr José Lino Oliveira Bueno. - Ribeirão Preto, 2014.

90 p.

Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto / Universidade de São Paulo – Departamento de Psicologia.

1. Estados de ânimo; 2. Futsal; 3. Desempenho; 4. Pré-competição;

Nome: Souza, Victor Cavallari

Título: Relações entre estados de ânimo pré-competitivos e desempenho de atletas de alto rendimento em jogos de futsal

Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

*Dedico esse trabalho à toda minha família,
especialmente Dona Anna e Seu Rodolfo.*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e minha família pelo incentivo e apoio incondicional durante o desenvolvimento do meu mestrado.

Ao Prof. Dr. José Lino Oliveira Bueno, por todas as orientações ao longo desses cinco anos de trabalho desde a iniciação científica. Obrigado pela confiança, aprendizado, incentivo e apoio em projetos, até mesmo além do laboratório, e pela oportunidade de trabalhar com a minha paixão que é o esporte.

Aos meus companheiros de Lablino que estavam sempre dispostos a cooperar nas horas mais conturbadas do trabalho. Dudu, Tati, Chico, Érico, Raquel, Karine, Moisés, muito obrigado pelo apoio e colaboração durante meu mestrado. Em especial, um agradecimento aos meus companheiros de time (Boni, Jonatas, Wagner, Renan e Ricardo) pelas discussões formais e informais sobre o esporte; à Danielle Judice-Daher por toda colaboração durante minha dissertação e pelo aprendizado; ao técnico João Luís por ser nossa referência nos momentos críticos e também nossa fonte de risadas e alegrias nos momentos de calma.

À Associação Pró-Esporte e Cultura que me ensinou a pensar o esporte de uma maneira maravilhosa. Obrigado pelo total apoio que vocês me deram ao longo do meu mestrado. Edu, Evandro (um exemplo de profissional pra mim), Fabrício, Oswaldo, Sueli, Mariana, equipes técnicas e meu amigo Sócrates... obrigado de coração!

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq pela concessão da bolsa de mestrado e pelo apoio financeiro para a realização desta pesquisa.

À Associação Atlética Acadêmica Lucien Lison por fazer parte de 7 anos maravilhosos da minha vida e por contribuir com minha formação pessoal e profissional.

À minha querida XXIX de Fevereiro, meus grandes amigos.

Às minhas eternas equipes de futsal e futebol: AAALL campo, AAALL futsal, Rosinha Mecânica, Futebart e Unividros FC.

À diretoria e comissão técnica da ADC Intelli, especialmente Enzo, Carlão, Cidão, Saulo e Tomate pela colaboração com a pesquisa e, claro, aos jogadores que me receberam muito bem e colaboraram com a pesquisa de maneira muito profissional e enriqueceram o trabalho.

Um agradecimento especial à Giovanna pela companhia, cumplicidade, carinho, respeito e por ser parte fundamental da minha vida!

RESUMO

Souza, V.C. (2014). *Relações entre estados de ânimo pré-competitivos e desempenho de atletas de alto rendimento em jogos de futsal*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto. Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto-SP.

Os aspectos técnicos, físicos e táticos os quais são vitais para o esporte de alto rendimento podem ser influenciados por fatores psicológicos presentes em todos os contextos do esporte. A situação pré-competitiva pode causar diferentes tipos de emoções vivenciadas pelos atletas, o que pode influenciar suas respostas comportamentais durante a competição. A associação entre estados de ânimo pré-competitivos positivos e negativos e o desempenho de atletas de futsal, entendido como as ações emitidas pelos jogadores, pode ampliar a discussão sobre a influência de fatores psicológicos e desempenho de atletas de alto rendimento e qualificar quais aspectos emocionais positivos ou negativos se relacionam com determinados comportamentos. O objetivo da pesquisa foi examinar os estados de ânimo pré-competitivos de atletas de futsal e correlacioná-los com o desempenho dos jogadores nos aspectos técnicos e táticos. Participaram da pesquisa 18 jogadores profissionais de alto rendimento de futsal do sexo masculino com idade média de 29 anos. Para medir os estados de ânimo foi utilizada a Lista de Estados de Ânimo Presentes de Engelmann que foi aplicada uma hora antes do início de cada jogo, em um total de cinco jogos. Para análise do desempenho foi utilizado um *Scout* com os principais fundamentos da modalidade que foi preenchido a partir das gravações de todos os jogos. Como medida de associação entre os dados da Lista de Estados de Ânimo Presentes e dos *Scouts* técnicos utilizados foi calculado o coeficiente de correlação de Pearson. Os resultados mostraram uma correlação positiva forte ($r = 0,79$) entre o goleiro estar cansado e sofrer um gol. Ao mesmo tempo, houve correlação negativa ($r = -0,84$) entre estar com vergonha e sair do gol para diminuir o ângulo de finalização do adversário e aumentar a probabilidade de executar uma defesa. As locuções de valor hedônico negativo do fator I como “Sinto-me humilhado” e “Estou com medo” tiveram uma correlação de sinal negativo para ações ofensivas como “passe” e “chute”, sendo $r = -0.30$ para ambos os resultados. Por outro lado, as locuções de valor hedônico positivo mostraram associações positivas com ações de ataque, como a locução “Sinto uma necessidade” (fator XI) associada com grande quantidade de tentativas de chute e drible nos jogos ($r = 0.50$; $r = 0.35$, respectivamente). Buscou-se identificar em cada associação encontrada, quais processos psicológicos poderiam estar envolvidos. Enquanto a capacidade técnica e definição tática de uma equipe são alguns dos diversos fatores podem influenciar as respostas psicológicas dos atletas, por outro lado, certas disposições emocionais estão associadas com uma frequência maior de ações durante uma competição. O nível do adversário e o momento do campeonato, por exemplo, podem estar associados com os estados de ânimo pré-competitivos que poderão influenciar na tomada de decisão, por exemplo, e, conseqüentemente, no desempenho dos atletas.

Palavras-chave: Estados de ânimo, futsal, desempenho e pré-competição

ABSTRACT

Souza, V.C (2014). *Relations between pre-competitive moods states and performance in elite futsal*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto-SP.

Technical, physical and tactical aspects which are vital for high performance sport can be influenced by psychological factors present in all sport's contexts. Pre-competitive situation causes different kinds of emotions. Athlete's behavioral responses during competition can be influenced by emotions. The association between positive and negative mood states in a pre-competitive situation and athletic performance of futsal, can broaden the discussion on the influence of psychological factors and performance of elite. The aim was to examine the pre-competitive mood states of futsal athletes and correlates them with the performance of the players. Eighteen professional futsal players with an average age of 29 years volunteered for this study. Mood states measurements were assessed during six games using the Present Mood States List that was applied one hour before the start of each game. The performance of the players was obtained through the recordings of each game. A Scout was used to quantify the player's action during the games. Pearson correlation coefficient between Present Mood States List and Scout was calculated. The results showed a strong positive correlation ($r = 0.79$) between the goalkeeper being tired and suffer one goal. The negative hedonic nominal compounds of the factor I, for example, "I'm feel humiliated" and "I'm scared" had a negative correlation with offensive actions as "pass" and "kick" ($r = -0.30$ for both results). On the other hand, the positive nominal compounds were associated with attack actions, such as the nominal compound "I feel a need" (factor XI) associated with large amount of attempts to kick and dribble in games ($r = 0.50$; $r = 0.35$, respectively). Were identified and discussed which psychological processes could be involved in the associations found. While the technical ability and tactical definition of a team are some of the many factors that can influence psychological responses of athletes, on the other hand, certain emotional dispositions are associated with a higher frequency of athlete's actions during a competition. The level of the opponent, for example, may be associated with the states of pre-competitive mood that may influence decision making and the performance of athletes.

Keywords: Mood State, Futsal, Performance, Pre-competitive situation

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Temas mais frequentes apresentados em dois congressos brasileiros de Psicologia do Esporte nos anos de 2004 e 2006 e suas respectivas porcentagens (Vieira et al, 2010).

Tabela 2- Principais instrumentos de avaliação psicológica utilizados em Psicologia do Esporte, estruturados especificamente para o esporte (Vissoci, Vieira & Oliveira, S/I).

Tabela 3- Níveis técnicos dos adversários da equipe participante nos jogos avaliados a partir de suas classificações finais e correntes na primeira fase do campeonato.

Tabela 4- Fatores da Lista de Estados de Ânimo Presentes e suas respectivas locuções que receberam respostas de intensidade 4 ou 5 para pelo menos 50% dos jogadores participantes em 6 jogos avaliados

Tabela 5- Quantidades registradas das ações de passe e chute e os respectivos aproveitamentos da equipe para cada ação em cinco jogos do campeonato.

Tabela 6- Quantidades registradas das ações de drible, assistência e lançamento e as porcentagens de aproveitamento dos lançamentos em cinco jogos do campeonato.

Tabela 7- Quantidades de ações defensivas de desarme, bloqueio de chute, bloqueio de passe e chute da equipe em cinco jogos do campeonato e as porcentagens de aproveitamento das ações.

Tabela 8- Ações realizadas pelos goleiros durante os cinco jogos examinados e suas respectivas médias.

Tabela 9- Ações infratórias sofridas ou cometidas pela equipe nos jogos examinados e suas respectivas médias.

Tabela 10- Quantidade total de perdas de bola da equipe nos jogos examinados.

Tabela 11- Correlações de Pearson (r) resultante entre as respostas dos goleiros à Lista de Estados de Ânimo Presentes e as ações contabilizadas nos *Scouts* dos cinco jogos analisados.

Tabela 12- Correlações de Pearson (r) entre as ações realizadas pelos jogadores de linha e contabilizadas no *Scout* em cinco jogos analisados.

Tabela 13- Correlações de Pearson (r) resultante entre as respostas dos jogadores de linha à Lista de Estados de Ânimo Presentes e as ações contabilizadas nos *Scouts* dos cinco jogos analisados.

LISTA DE SIGLAS

Bl.P – Bloqueio de passe
BlCh – Bloqueio de chute
Ch.Total – Chute total
ChC – Quantidades de chutes certos
ChC% - Porcentagem de chute certo
ChE – Quantidade de chute errado
ChE% - Porcentagem de chute errado
ChT – Chute Travado
ChT% - Porcentagem de chute travado
CP – Corte de Passe
CP% - Porcentagem de corte de passe
CPS – Competitive Perfectionism Scale
CSAI-2 – Competitive State Anxiety Inventory-2
CSAQ – Cognitive-Somatic Anxiety Questionnaire
DC – Desarme completo
DC% - Porcentagem de desarme completo
DI – Desarme incompleto
DI% - Porcentagem de desarme incompleto
Int – Interceptação de passe
Int% - Porcentagem de interceptação de passe
L.Total – Lançamento Total
LC – Lançamento Certo
LC% - Porcentagem de lançamento certo
LE – Lançamento errado
LE% - Porcentagem de lançamento errado
LEAP – Lista de Estados de Ânimo Presentes
LSSPC – Lista de Sintomas de Stress Pré-Competitivo Infanto-Juvenil
MCAQ – Multidimensional Competitive Anxiety Questionnaire
P – Índice de significância estatístico adotado
P.Total – número de passes total
PC- Passes certos
PC% - Porcentagem de passes certos

PE – Passes errados

PE% - Porcentagem de passes errados

POMS – Profile of Mood States

PT – Passes totais

PT% - Porcentagem de passe

r- Índice de correlação de Pearson

SCAT – Sport Competition Anxiety Test

SJS – Sport Jealousy Scale

STAI – State-Trait Anxiety Inventory

TEP-V –Teste de Estresse Psíquico do Voleibol

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	21
1. A Psicologia no contexto esportivo.....	21
1.1. A Psicologia no contexto esportivo.....	21
1.1.1. A Psicologia do Esporte.....	21
1.1.2. Contextos Esportivos.....	22
1.2. Fatores psicológicos no esporte de alto rendimento.....	25
1.3. Instrumentos de avaliação psicológica aplicados no esporte.....	28
1.4. Desempenho esportivo e medidas de avaliação de rendimento.....	31
1.5. Futsal: dimensões físicas, técnicas, táticas e psicológicas.....	33
1.5.1. A modalidade Futsal.....	33
1.5.2. Aspectos físicos.....	35
1.5.3. Aspectos técnicos e táticos.....	36
1.5.4. Aspectos psicológicos.....	39
1.5.5. Avaliação de desempenho no futsal.....	41
1.6. Justificativa dos objetivos.....	43
2.OBJETIVOS.....	45
3. MÉTODO.....	45
3.1. Participantes.....	45
3.2. Material.....	45
3.2.1. Lista de Estados de Ânimo Presentes.....	46
3.2.2. <i>Scouts</i> técnicos.....	47
3.2.3. Equipamentos.....	50
3.3 Procedimento.....	50
3.3.1. Calendário de coleta de dados e preparação para a coleta.....	50
3.3.2. Avaliação dos estados de ânimo.....	51
3.3.3. Filmagem e gravação dos jogos.....	52
3.3.4. Avaliação de desempenho.....	52
3.3.5. Procedimento de análise de dados.....	53
4. RESULTADOS.....	53
4.1. Resultados da equipe e dos adversários no campeonato.....	53
4.2. Análise descritiva – Lista de Estados de Ânimo Presentes.....	55
4.3. Análise descritiva – <i>Scouts</i> técnicos.....	57
4.4. Análise quantitativa.....	63
4.4.1. Procedimento para análise quantitativa.....	63
4.4.2. Resultados estatísticos.....	64
5. DISCUSSÃO.....	68
6. REFERÊNCIAS.....	75
ANEXO A – Lista de Estados de Ânimo Presentes.....	85
ANEXO B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	87
ANEXO C – <i>Scout</i> técnico para jogadores de linha.....	89
ANEXO D – <i>Scout</i> técnico para goleiros.....	90

1 Introdução

1.1 A Psicologia no contexto esportivo

1.1.1 A Psicologia do Esporte

A Psicologia do Esporte é uma especialidade reconhecida pelo Conselho Federal de Psicologia. Ensino, pesquisa e intervenção são os três campos de atuação do psicólogo do esporte (Weinberg & Gould, 2008). No ensino, o profissional deve se preocupar em adquirir e transmitir conhecimentos e habilidades técnicas esportivas utilizando os conceitos e metodologias da psicologia para compreender o comportamento humano no esporte e no exercício físico. No campo da pesquisa, a psicologia esportiva possui diversas abordagens e um vasto campo de atuação como a mensuração de características psicológicas em contextos do esporte, como motivação e estados emocionais. Cabem ao psicólogo esportivo, no contexto do alto rendimento, as tarefas de estudar, identificar e compreender as teorias e técnicas psicológicas que podem ser aplicadas ao contexto esportivo individual ou grupal. Esse processo inicia-se com o psicodiagnóstico esportivo e se desenvolve através de intervenções planejadas dentro de uma equipe multidisciplinar (Conselho Federal de Psicologia, 2007).

Um dos grandes desafios da área é entender como se dá a relação entre os fatores psicológicos e o desempenho de atletas, ou seja, qualificar essa relação e identificar quais processos psicológicos podem afetar determinados desempenhos. A maior dificuldade para isso é o grande número de variáveis encontradas nos diferentes contextos esportivos, além da especificidade de cada modalidade que provoca reações emocionais distintas nos atletas. Assim, são necessários mais estudos que mostram como essa relação se apresenta a fim de estruturar treinamentos psicológicos para atletas de alto rendimento.

A título de ilustração, os temas e a quantidade de trabalhos, em porcentagem, apresentados em congressos brasileiros de Psicologia do Esporte nos anos de 2004 e 2006 foram apresentados na Tabela 1 (Vieira et al., 2010). Os dados mostram um parâmetro geral da produção científica na área em relação aos objetivos de estudo dos pesquisadores brasileiros inseridos na Psicologia do Esporte.

Tabela 1: Temas mais frequentes apresentados em dois congressos brasileiros de Psicologia do Esporte nos anos de 2004 e 2006 e suas respectivas porcentagens (Vieira et al., 2010).

Temas - 2004	%	Temas - 2006	%
Intervenção psicológica	20	Ativação, estresse e ansiedade	12,5
Motivação e autoestima	12,94	Motivação e autoestima	7,5
Coesão de grupo e liderança	10,59	Coesão de grupo e liderança	6,25
Ativação, estresse e ansiedade	9,41	Intervenção psicológica	6,25
Personalidade	5,88	Autoconfiança, concentração e memória	5
Controle emocional	5,88	Controle emocional	5
Estado de humor	2,35	Comportamentos adictivos e patológicos	5
Atividade física e saúde	2,35	Estado de humor	5
Autoconfiança, concentração e memória	1,18	Agressividade	3,75
Comportamentos adictivos e patológicos	1,18	Qualidade de vida	3,75
Qualidade de vida	1,18	Atividade física e saúde	3,75
Outros Temas	27,06	Outros temas	36,25

%. Porcentagem do tema em relação a todos os trabalhos inscritos e apresentados em cada congresso de Psicologia do Esporte.

1.1.2 Contextos esportivos

O esporte é uma atividade que possibilita ao praticante, seja ele amador ou profissional, o contato com diversas emoções em diferentes intensidades. No esporte de alto rendimento, as emoções podem prejudicar ou ajudar a ação esportiva o que influenciará na preparação do atleta para competições. Sendo assim, a preparação psicológica e o controle emocional dos atletas de alto rendimento são aspectos vitais para um bom desempenho esportivo (Goulart & Voser, 2008).

A competição é um dos diversos contextos em que o esporte se realiza. Cada competição possui sua própria característica que engloba, por exemplo, o aspecto estrutural, nível dos participantes e alcance popular. A maneira como os atletas encaram a competição é fruto de interações entre atributos pessoais como experiência anterior, capacidade física, técnica e tática, e atributos ambientais e externos, como a pressão exercida por técnicos, clubes, torcida e imprensa, além do local onde se realiza a competição. Esses são alguns

fatores que podem influenciar o comportamento dos atletas durante um campeonato (Weinberg & Gould, 2008).

É no momento pré-competitivo que esses fatores pessoais ou ambientais citados podem exercer maior influência nos estados psicológicos dos atletas o que pode gerar um estado de estresse psíquico aos mesmos (Samulski, 2002). Esses tipos de pressões são considerados e interpretados cognitivamente e podem causar uma série de emoções interferindo no desempenho de atletas de alto rendimento (Brandão, 1993). A ansiedade pré-competitiva, por exemplo, é um estado emocional caracterizado pela presença do nervosismo, preocupação e apreensão (Fleury, 2005).

A literatura apresenta uma série de estudos em diferentes modalidades que examinam fatores psicológicos no momento pré-competição. Nos esportes de luta, por exemplo, foram estudados estados de ansiedade pré-competitiva em judocas (Carretero, Moreno-Murcia, Ponce, Gonzáles & Gimeno, 2012). Cerin e Barnett (2011) afirmaram que o traço de ansiedade competitiva foi um fator essencial da relação entre estados afetivos e desempenho em atletas de artes marciais. Os autores relacionaram a avaliação cognitiva dos fatores situacionais, no momento pré-competição, com a personalidade dos atletas participantes do estudo.

Lastella, Lovell e Sargent (2014) investigaram como o sono pode estar relacionado com o estado de humor pré-competitivo e a performance na competição. Os resultados mostraram que cerca de 70% dos atletas relataram que dormiam mal antes de eventos importantes. Ansiedade, ruídos, necessidade de usar o banheiro e o horário da competição estiveram entre as causas de sono interrompido na noite anterior à competição. Os autores correlacionaram a qualidade do sono com os estados de humor e concluíram que as perturbações no sono podem influenciar negativamente nos estados emocionais dos atletas antes de competições, visto que estados de fadiga e tensão, por exemplo, estiveram correlacionados negativamente com a qualidade do sono.

Souza (2011) analisou estados de ânimo pré-competitivos de atletas de futsal segundo a posição e função dos jogadores. O emprego da Lista de Estados de Ânimo Presentes – LEAP (Engelmann, 1986) apontou diferenças no perfil emocional de pivô, goleiros e fixos. Os resultados mostraram que os goleiros apresentam-se mais concentrados e atentos. Os fixos apresentaram, nesse mesmo momento, estados de prontidão, enquanto que os pivôs tiveram respostas aos itens da LEAP que remetiam à abertura para contatos sociais.

Bueno e Di Bonifácio (2007) tomaram como variáveis o gênero e a fase do campeonato com o objetivo de avaliar as alterações de ânimo presentes, no momento pré-

competição, em atletas de alto nível do vôlei. Os resultados descreram um perfil comum para os grupos femininos e masculinos, independentemente da fase do campeonato, entretanto, o gênero feminino mostrou uma maior percepção em avaliar os estados de ânimo durante as diferentes fases da competição. O estudo mostrou que a importância do jogo e a incerteza do resultado podem alterar estados de ânimo do atleta momentos antes de uma fase decisiva de um campeonato.

Estados emocionais pré-competição também foram estudados em atletas da ginástica (Nascimento, Bahiana & Nunes-Júnior, 2012; Menegaldo, De Marco & Soares, 2013), surfe (Fernandes & Silva, 2010; Cardoso, Santos & Marques, 2013), natação (Brandt et al, 2014; Ferreira, Keller, Okazaki, V.Okazaki & Kopp, 2007), triatlão (Jaenes, Peñaloza, Navarrete & Bohórquez, 2012), maratona (Benedetti, Oliveira & Lipp, 2011) tênis (Mahn, 2009) e futebol (Lowther & Lane, 2002).

Durante uma competição, os resultados obtidos pela equipe podem representar alterações nos níveis de ansiedade, autoconfiança e estados de humor ao longo da disputa (Zanetti, Rebustini, Moiolli, Schiavon & Machado, 2011). Os resultados da pesquisa citada mostraram que a autoconfiança diminuiu ao longo da competição e os níveis de depressão, raiva e fadiga aumentaram frente a resultados negativos ao longo do campeonato.

Estudos envolvendo o momento pós-competitivo têm se concentrado em examinar aspectos físicos e respostas fisiológicas dos atletas, como diferentes estratégias de recuperação física após uma competição (Kinugasa & Kilding, 2009) e concentração de lactato no sangue de atletas após competições (Franchine et al., 2004; Villar & Denedai, 1998). No ponto de vista emocional, Jones e Sheffield (2007) examinaram o impacto do resultado do jogo no bem-estar de atletas. Os resultados mostraram que os atletas apresentam menores níveis de depressão e raiva após vitórias em relação a derrotas, enquanto que baixos níveis de vigor foram observados após derrotas comparados com a vitória. A pesquisa também revelou que, após uma vitória, os atletas relatam menos sintomas somáticos e menor ansiedade.

O local em que a competição ocorre também se configura em uma variável contextual importante no desempenho esportivo de maneira geral. Estudos mostram que o local de um jogo pode estar diretamente relacionado com os estados emocionais de atletas de alto rendimento e que essa relação pode ser influenciada pela experiência do atleta em competições (Thewell, Weston, Lane & Greenlees, 2006).

Silva (2013) encontrou diferenças nos estados de ânimo de jogadores de futebol segundo a posição em jogos dentro e fora de casa. Os jogadores de meio-campo, por exemplo,

mostraram-se mais calmos em jogos dentro de casa. As alterações nos estados de ânimo nas duas condições representaram, também, influência no repertório comportamental dos jogadores nas partidas. Em jogos fora de casa, os jogadores demonstraram mais comportamentos de contestação ao árbitro e gestos de reação coletiva.

1.2 Fatores psicológicos no esporte de alto rendimento

Historicamente, os estudos envolvendo variáveis psicológicas no esporte se concentraram na avaliação da ansiedade, sendo que ela seria inevitavelmente prejudicial ao desempenho dos atletas. Porém, com o desenvolvimento das pesquisas, notou-se que as respostas subjetivas dos atletas às diversas variáveis presentes em uma competição englobavam mais do que uma emoção em específico. Foi nesse momento que pesquisadores viram a necessidade de aumentar o espectro emocional e aprofundar o estudo de outras emoções positivas e negativas (Dias, Corte-Real, Cruz & Fonseca, 2013).

Contudo, ainda é comum encontrar na literatura estudos que levam somente em conta somente o fator negativo das emoções, ou seja, como esses aspectos psicológicos prejudicam o rendimento do atleta no âmbito físico ou técnico (Justus, 2010; Silva, 2012; Hernandez & Gomes, 2002). Ao mesmo tempo, outros autores destacam a importância de se levar em conta, também, o aspecto positivo das emoções no que tange o processo de ativação do organismo para uma situação que exige alto nível de desempenho motor, técnico e psicológico (Bueno & Di Bonifácio, 2007; Roman & Saviola, 2003; Samulski, 2002).

Ansiedade, estresse, raiva, felicidade, vergonha, culpa, e orgulho são aspectos psicológicos que podem influenciar o desempenho de atletas durante competições (Lazarus, 2000). Segundo Bompa (2005), as capacidades emocionais, cognitivas, psicossociais e volitivas estão diretamente relacionadas ao esporte, destacando-se as reações espontâneas, criatividade, espírito de equipe e determinação que são fatores presentes em diversos contextos do esporte.

Ao longo do desenvolvimento da área, alguns modelos foram propostos a fim de explicar o funcionamento de atletas durante uma competição. Uma das teorias parte da ideia de que existe, para cada atleta, uma situação competitiva subjetiva. Essa se refere ao modo como o indivíduo percebe, avalia e aceita a competição. Soma-se a esse processo, por exemplo, o nível do adversário que também pode alterar avaliações subjetivas do confronto,

podendo ser determinante nas respostas do atleta durante a competição e em situações subsequentes (Martens, 1975).

A experiência emocional está ligada a três fatores principais: alterações fisiológicas, tendências para a ação e experiência subjetiva. Por exemplo, o ritmo cardíaco de um atleta pode aumentar frente a um adversário difícil; O atleta pode apresentar comportamento agressivo em situações de desvantagem; Um jogador pode sentir raiva após um erro cometido (Dias, Corte-Real, Cruz & Fonseca, 2013).

Aspectos psicológicos envolvidos no esporte e seus reflexos nas ações de um atleta dentro de uma competição têm sido examinados de acordo com diferentes referenciais teóricos e metodológicos. Cratty (1984), por exemplo, chama atenção para influências diretas ou indiretas no desempenho de atletas a partir de uma série de emoções positivas e negativas sentidas pelo mesmo. Essas são resultado da maneira como o atleta percebe o potencial de avaliação de um observador durante a competição.

Samulski (2002) elencou as principais causas para o sucesso ou fracasso esportivo. Para o autor, existem seis fatores importantes nesses processos:

- a) Fator estável: esse fator é representado pelas potencialidades do atleta, talentos e habilidades que o mesmo tem para a prática da modalidade.
- b) Fator instável: fator de imprevisibilidade de um jogo, como sorte ou azar.
- c) Fator interno: corresponde à determinação do atleta, esforço e força de vontade do mesmo bem como aspectos motivacionais.
- d) Fator externo: é representado pelas condições de jogo tais como estrutura do local, clima, tempo de deslocamento e proximidade da torcida.
- e) Fator sob controle interno: preparação psicológica para a competição.
- f) Fator fora de controle externo: nível físico e técnico do adversário.

Idade e experiência em competições são fatores relevantes para estados emocionais pré-competitivos (Silva, 2012). Atletas de categorias de base sofrem maior influência da torcida em seus comportamentos durante competições. Jogadores de categorias sub 15 e sub 17 identificaram influência positiva na motivação frente a uma torcida favorável. Ao mesmo tempo, jogadores da mesma categoria mostraram prejuízo na concentração no jogo diante de uma torcida contra (Leme, 2013).

Santos e Ré (2014) afirmam que o nível de desempenho do atleta é diretamente influenciado por fatores como experiências prévias, motivação e autoconfiança. O nível competitivo do atleta pode interferir na maneira como ele lida com situações geradoras de estresse. Os autores chamam a atenção para a relação entre desempenho e aspectos

psicológicos em que o nível do atleta influenciará nas respostas emocionais frente a situações de estresse, o que, conseqüentemente, pode se manifestar em alterações no desempenho do jogador durante a competição.

O controle emocional é importante para que o atleta possa desenvolver diferentes estratégias de enfrentamento diante de estímulos ambientais diversos que se apresentam durante uma competição. Os resultados obtidos por esse enfrentamento faz com que o atleta adquira condições de gerenciar suas emoções durante um jogo. Assim, o atleta desempenhará suas funções independentemente das circunstâncias do jogo, da competição e da vida pessoal que podem interferir no desempenho (Corrêa, 2010).

Estudos mostram como os processos cognitivos são importantes variáveis no universo esportivo. O treinamento da concentração possibilita ao atleta a melhoria de sua capacidade de focalizar a atenção e mantê-la em um bom nível durante certo período de tempo (Rúbio, 2000). No hóquei foi estudada a orientação da atenção visual dos jogadores (Enns & Richards, 1997). Foi verificada uma associação entre as habilidades dos jogadores e vários aspectos importantes da atenção como sustentação, eficiência da orientação voluntária e processamento de estímulos abruptos.

A capacidade cognitiva dos atletas deve ser levada em consideração. Essa variável é relevante, pois à medida que o jogador regula sua atuação conforme a maneira que compreende o jogo e as disposições ambientais presentes, os processos cognitivos ganham importância. Assim, com a evolução da complexidade e dinâmica do jogo, as ações se desenrolam rápida e intensamente exigindo ao atleta diversas ações motoras coordenadas e tomadas de decisões constantes durante uma partida (Bortoli, Bortoli & Marquez, 2002).

Os diferentes tipos de *feedback* dados aos desempenhos de atletas mostrou-se influenciar na performance dos mesmos. O *feedback* visual combinado com a instrução verbal e os mesmos em conjunto com o treinamento, auxiliaram os indivíduos a obterem resultados positivos. Pode-se inferir, dessa maneira, que o *feedback* que o atleta tem de seu rendimento influencia no mesmo comportamento ou em ação esportiva em futuras competições e treinamentos (Sá & Vargas, 2011).

Lavoura, Mello e Machado (2007) identificaram situações causadoras de vergonha e medo em atletas. Os resultados da pesquisa mostraram que o medo está relacionado principalmente com a possibilidade do atleta se lesionar durante a competição e com a não obtenção de êxito. A vergonha esteve associada à exposição dos atletas ao público e à maneira como a plateia poderia avaliá-los. Brochado (2002) afirma que o medo pode ser encarado também como um fator positivo no meio esportivo por estar envolvido em processos de

ativação do organismo, o que pode ser importante para o rendimento de atletas em certas modalidades.

Outra variável importante para se considerar nesse contexto é a personalidade do atleta. Sack (1975) elaborou uma teoria que parte de três hipóteses. A primeira é de que as pessoas com determinada estrutura de personalidade se interessam por modalidades esportivas específicas. Desse modo, as exigências do esporte praticado são supridas por características de personalidade do atleta o que resulta em uma maior adaptação ao esporte. A segunda hipótese é a de socialização. O autor parte da ideia de que o esporte funciona como um fator de socialização, por isso a escolha de um atleta para desempenhar certa modalidade. A terceira hipótese relaciona as duas primeiras. Assim, o atleta procura uma modalidade pelo seu perfil de personalidade e como possibilidade de socialização. Ainda nessa temática, os esportistas de modalidades individuais tendem à introversão e são menos motivados para contatos sociais (Ogilvie & Tutko, 1971).

Allen, Greenlees e Jones (2013) chamam a atenção sobre uma possível relação entre a personalidade de atletas e o sucesso esportivo dos mesmos. Os autores apontam diversos estudos que buscam identificar como esses fatores estão associados. Eles concluem que o meio esportivo apresenta características muito distintas de ambientes organizacionais ou acadêmicos e que essas particularidades refletem no perfil de personalidade dos atletas, sendo que é possível notar diferenças na personalidade de indivíduos que pratica esporte em relação a não praticantes. A pesquisa mostrou que a personalidade é um determinante do sucesso em longo prazo no esporte e que a interação entre fatores genéticos e ambientais são o caminho para se discutir como a personalidade tem efeito na participação e sucesso esportivo.

1.3 Instrumentos de avaliação psicológica aplicados no esporte

Segundo a Comissão de Esporte do CRP-SP (in Rúbio, 2000), o processo de avaliação psicológica no esporte é denominado psicodiagnóstico esportivo e relaciona-se, principalmente, com a avaliação de características de personalidade, estados emocionais e relações interpessoais no esporte de alto rendimento. Bidutte et al (2004) definem o tema como o processo de diagnóstico das competências psicológicas no esporte, uma vez que envolve o atleta, o esporte, o contexto esportivo e suas relações.

A avaliação em Psicologia do Esporte passou por momentos distintos no Brasil. Segundo Fleury (n.d), os primeiros trabalhos investigavam principalmente a relação entre traço de personalidade e rendimento do esportista. Os resultados dessa correlação não tiveram boa aceitação inicialmente. A partir disso, observou-se um aumento em pesquisas e criações de instrumentos com um enfoque mais empírico e específico para o esporte.

Diferentes escalas têm sido empregadas em estudos sobre emoções no esporte. O instrumento *Profile of Mood States* (POMS), por exemplo, é aplicado com grande frequência tanto em modalidades individuais quanto coletivas (Le Unes & Burger, 2000). Segundo esses autores o POMS foi elaborado para medir especificamente estados de humor negativos (tensão, depressão, raiva, fadiga e confusão mental) e assim, por ter somente o vigor como estado positivo, é alvo de críticas sobre sua metodologia pouco eficaz de medir aspecto positivo das emoções (Yeung, 1996).

Profissionais da área de Psicologia do Esporte têm desenvolvido e utilizado escalas específicas para a aplicação no esporte. Sport Competition Anxiety Test (SCAT), State-Trait Anxiety Inventory (STAI), Competitive State Anxiety Inventory-2 (CSAI-2), Cognitive-Somatic Anxiety Questionnaire (CSAQ) e o Profile of Mood States (POMS) são exemplos de instrumentos utilizados em pesquisas e em psicodiagnósticos esportivos (Weinberg & Gould, 2001). Somam-se a esses exemplos: Competitive Perfectionism Scale (CPS), Multidimensional Competitive Anxiety Questionnaire (MCAQ) e Sport Jealousy Scale (SJS).

Outros instrumentos foram propostos para examinar aspectos psicológicos no esporte tais como a Escala de Motivação no Esporte - EME-BR (Costa et al., 2011), Questionário de Satisfação do Atleta (Borrego et al., 2010), Questionário de Estresse e Recuperação para Treinadores Esportivos - RESTQ-Coach-versão brasileira (Kallus & Kellmann, 1993 adaptado por Costa, Gomes, Andrade & Samulski, 2012) e a Lista de Sintomas de Stress Pré-Competitivo Infanto-Juvenil - LSSPCI (De Rose Júnior, 1998). Instrumentos específicos para modalidades também foram elaborados, como o Teste de Atenção e Estilo Interpessoal no Tênis (Van Schoyck & Grasha, 1981).

A tabela 2 indica alguns instrumentos de avaliação estruturados especificamente para o esporte:

Tabela 2: Principais instrumentos de avaliação psicológica utilizados em Psicologia do Esporte, estruturados especificamente para o esporte (Vis soci, Vieira & Oliveira, S/I).

Instrumentos
SCAT(Martens, 1983) - Ansiedade

CSAI-2- (Martens, 1990) - Ansiedade
 IAAB - Agressividade no esporte (Bredemeier, 1985)
 Escala de Liderança no esporte (Chelladurai, 1996)
 QMDA- Motivação(Serpa et al., 2003)
 Coesão Grupal (Carron et. al. 1998)
 POMS - Humor (Peluso, 2003)
 ACSI-28 – Estratégias de Coping (Serpa,2003)
 Motivos para prática do esporte (Gill et al. 1993)
SMS – Motivação Esportiva (Serpa et al., 2004)

Portanto, nota-se que a grande maioria dos instrumentos utilizados na área de Psicologia do Esporte, tanto em pesquisa quanto em intervenções, tem predominância na investigação de aspectos negativos ou específicos das emoções, sendo que, em alguns casos, o instrumento foi desenvolvido para aplicação em uma modalidade esportiva apenas.

A Lista de Estados de Ânimo Presentes (LEAP) de Engelmann (1986) tem sido utilizada no contexto esportivo como uma alternativa a instrumentos que focam principalmente no caráter negativo das emoções (ver Bueno, De Martino & Figueiredo, 2003 e Bueno & Di Bonifácio, 2007). Engelmann (1986, 2002) desenvolveu a LEAP. O autor realizou uma série de trabalhos experimentais a fim de se chegar a uma lista final de locuções que remetesse a estados de ânimo subjetivos possíveis de serem avaliados no momento em que os participantes estivessem respondendo. Ao final, chegou-se a uma lista de 40 relatos verbais em primeira pessoa que representam diferentes estados de ânimo, sendo que para cada locução havia uma escala com graus de intensidade. A partir dessa lista final, as locuções foram agrupadas em 12 fatores conforme o valor hedônico e o grau de ativação atribuído a elas pelos participantes.

O emprego da LEAP tem sido realizado, por exemplo, para descrever as alterações dos estados de ânimo em enfermeiras brasileiras em função dos turnos noturno e diurno de trabalho (Bueno, De Martino & Figueiredo, 2003). Sua vantagem é abordar aspectos positivos e negativos das emoções, além de todo seu processo de criação ter se dado com participantes e contextos brasileiros. No esporte, a LEAP tem sido aplicada em diferentes modalidades como vôlei, futebol e futsal (Bueno & Di Bonifácio, 2007; Di Bonifácio, 2006; Souza, 2011; Dias-Silva, 2013).

1.4 Desempenho esportivo e medidas de avaliação de rendimento

Di Bonifácio (2013) chama atenção para a necessidade de se compreender as diversas maneiras que se têm usado no meio esportivo para medir o desempenho de um atleta ou equipe. O rendimento esportivo deve ser compreendido pela combinação de fatores multivariados e interdependentes. As capacidades físicas, técnicas, táticas e psicológicas são multivariadas porque admitem uma série de combinações que podem resultar em um desempenho esportivo adequado à situação competitiva. Ao mesmo tempo, são interdependentes pelo fato de cada aspecto exercer consequências em outro, como o desempenho físico ter consequências no desempenho tático, por exemplo (Ré, De Rose & Bohme, 2004). Desse modo, segundo os mesmos autores, em situações reais de competição, o desempenho físico, técnico e tático pode exercer influência em aspectos psicológicos e vice-versa.

Segundo Kiss, Bohme, Mansoldo, Degaki e Regazzini (2004), a simples elaboração e realização de um movimento não pode reduzir a definição do desempenho esportivo. Para os autores, vários processos internos e interações biológicas, emocionais e motivacionais afetam as respostas motoras e, conseqüentemente, o desempenho. A figura 1 ilustra essa rede de interações defendida pelos autores.

Figura 1: Modelo de desempenho segundo Kiss et al (2004).

A análise do desempenho nos jogos desportivos tem possibilitado a configuração de modelos da atividade dos jogadores e equipes, além de possibilitar a promoção do desenvolvimento metodológico de treinos e a identificação das tendências evolutivas das diferentes modalidades desportivas (Garganta, 2001).

O processo de coleta, tratamento e análise dos dados obtidos a partir da observação de um jogo, assume-se como um aspecto cada vez mais importante na procura da otimização do rendimento de atletas e de equipes esportivas (Garganta, 2001). Especialistas procuram desenvolver, a partir dos sistemas de observação, instrumentos e métodos que lhes permitam reunir informações substantivas sobre a modalidade. A observação e análise da competição passam por uma evolução no sentido de aperfeiçoar os sistemas utilizados precedentemente.

Fonseca (2007) destacou a importância da observação no aprendizado técnico/tático para a evolução do desempenho no futsal. Segundo o autor, para uma análise efetiva do rendimento dos jogadores, alguns pontos devem ser mais bem investigados:

- analisar o sistema de distribuição de jogo e movimentação dos atletas em quadra, verificando qual o sistema utilizado para ataque e defesa;
- analisar as qualidades individuais positivas e negativas de cada jogador;
- analisar as condições físicas e técnicas de cada jogador;
- observar jogadas ensaiadas, esquemas de marcação, saída de bola, cobertura;
- não manter os olhos apenas na bola, buscar uma visão mais ampla do jogo;

Existe na literatura uma série de instrumentos que possibilitam a avaliação do desempenho de atletas de diferentes modalidades. O Teste Kora (Giacomini & Greco, 2008), por exemplo, possibilita analisar a capacidade tática nos parâmetros “Oferecer-se e Orientar-se” e “Reconhecer Espaços” para avaliar o conhecimento tático processual com e sem bola em jogos de futsal. O Teste Game Performance Assessment Instrument – GPAI (Oslin, Mitchell & Griffin, 1998) possibilita avaliar a tomada de decisão, execução de habilidades e apoio ou suporte. O Teste “GR3-3GR” (Costa, Garganta, Greco, & Mesquita, 2009), possibilita avaliar os comportamentos táticos a partir dos mesmos princípios táticos do jogo. Outro instrumento utilizado para avaliação do desempenho tático no futebol é o Sistema de Observação, Análise e Avaliação do Desempenho Tático no Futebol – FUT-SAT (Costa, Garganta, Greco, Mesquita & Maia, 2011). No vôlei, o software Data Voley tem sido utilizado por seleções e equipes de alto nível para avaliação do resultado final das ações dos jogadores em tempo real (Di Bonifácio, 2013).

Dias-Silva (2013) elaborou um sistema de categorias comportamentais para avaliação do repertório de jogadores de futebol durante o jogo. A partir de observações e registros

cursivos das ações de jogo, o autor classificou categorias comportamentais a fim de aumentar o espectro do desempenho dos jogadores em quadra. As categorias incluíram, por exemplo, comportamentos como reclamações ou comemorações e comportamentos dirigidos a adversários ou companheiros de equipe como pedir bola ou dar instruções.

1.5 Futsal: dimensões físicas, técnicas, táticas e psicológicas

1.5.1 A modalidade Futsal

O Futsal é uma modalidade esportiva muito praticada no Brasil. A similaridade com o futebol e o fácil acesso à modalidade são fatores que contribuem para essa popularidade (Ré, 2008). As constantes reformulações nas regras têm tornado o Futsal cada vez mais dinâmico e atraente o que reflete positivamente na estruturação da modalidade frente a investimentos financeiros, cobertura da mídia e audiência popular (Avelar et al., 2008).

O futsal é jogado oficialmente em quadra retangular (20m de largura por 40m de comprimento), planta e horizontal. A área de jogo do futsal compreende 800m². O jogo se desenvolve em dois tempos cronometrados de 20 minutos cronometrados com 10 minutos de intervalo entre eles. O número de substituições é ilimitado. Cada equipe, normalmente, pode contar com 14 jogadores para cada partida, o que pode variar de acordo com o regulamento do campeonato (Lopes, 2007). Durante o jogo de futsal, 10 jogadores dividem um espaço reduzido o que exige muita intensidade de deslocamento, mudanças de direção, tomada de decisão e flexibilidade dos atletas. Assim, o jogador deve estar atento às ações do jogo, percebendo e antecipando as jogadas ofensivas e defensivas (Saad, 2002).

O futsal é muito comparado ao futebol e é considerado popularmente como “um futebol em miniatura”. Porém, as particularidades de cada modalidade ficam evidentes na prática em alto rendimento. As regras básicas, como tempo de jogo, número de substituições, tamanho do campo, limitações em relação às faltas, número de jogadores, regras sobre a atuação dos goleiros são fatores que diferenciam a modalidade e irão refletir diretamente nos aspectos táticos, físicos, técnicos e psicológicos de cada modalidade (Balzano, Oliveira, Pereira Filho & Gonzalez, 2011). Somam-se a esses fatores, os diferentes moldes de

campeonatos, estrutura que recebe a competição de cada modalidade, investimento financeiro, transmissão em TV, dentre outros aspectos que diferenciam as modalidades.

No futsal, os jogadores tem participação técnica e tática durante todo o tempo de jogo. Os jogadores participam de maneira intensa dos processos defensivos e ofensivos durante uma partida e são muito acionados enquanto estão em quadra, ao contrário do futebol que se passa em uma área muito maior, com 22 jogadores e o envolvimento no processo ofensivo e defensivo é maior ou menos dependendo da posição do atleta (Lopes, 2007). As posições básicas da modalidade são: goleiro, fixo, ala e pivô, sendo que cada time joga com 5 atletas. No futsal moderno é essencial que todos os jogadores desempenhem bem as diversas funções em quadra, porém ainda são preservadas as especialidades de cada um (Vieira & Freitas, 2007).

Figura 2: Dimensões e aspectos estruturais de uma quadra oficial de Futsal

1.5.2 Aspectos físicos

O futsal de alto rendimento exige uma preparação física e técnica muito refinada. Os esforços intensos em curto período de tempo, a alternância de movimentações, os diferentes tipos de deslocamento e os diversos fundamentos como passe, chute e dribles são exemplos

de exigências físicas e motoras que os atletas devem cumprir para o bom rendimento esportivo em competições e treinamentos. (Ré, 2008).

O desempenho físico de atletas de futsal foi estudado a partir de várias perspectivas. Aspectos físicos como a medida de $Vo2máx$ (Baroni, Coutro & Leal Júnior, 2011; Freitas, Miloski & Barra Filho, 2012; Moreira, Rizza, Verardi, Paula & Pessôa, 2014; Lima, Silva & Souza, 2005), agilidade (Leite et al., 2012), salto vertical e horizontal (Freitas, Souza, Pereira, Oliveira & Nakamura, 2014), frequência cardíaca máxima (Lima, Silva & Souza, 2005) e perfil antropométrico (Avelar et al., 2008; Dias et al., 2007) são exemplos de variáveis importantes para a compreensão das exigências e capacidades físicas da modalidade. Um melhor desempenho cardiorrespiratório aumenta significativamente a quantidade de tempo total que o jogador de futsal fica com a posse da bola durante uma partida (Braz & Ré, 2013).

Ofutsal é um jogo muito rápido e as ações dos atletas ocorrem em espaços reduzidos. Assim, a capacidade física elevada aliada a boa técnica dos jogadores são fatores essenciais para um bom rendimento em competições. Estudos mostram que a velocidade dos atletas (Leite et al., 2012) e a potência muscular também são variáveis de desempenho físicos importantes para o desenvolvimento do atleta no futsal. Esses fatores, bem como os citados anteriormente, têm sido investigados comparativamente com outras modalidades ou levando-se em conta as posições dos jogadores na avaliação do perfil antropométrico ou quantidades de descolamentos, principalmente.

Ao considerar a posição dos jogadores na avaliação física, nota-se que os goleiros apresentam capacidade aeróbica inferior aos atletas de linha no Futsal. Comparando-se o consumo máximo de oxigênio ($VO2max$), os atletas que atuam como goleiros mostraram menores valores de ($VO2max$) em comparação às demais posições (Baroni, Couto & Leal Júnior, 2011).

Soares e Tourinho Filho (2006) avaliaram a distância e intensidade de deslocamentos de jogadores de futsal segundo as posições de quadra. Os resultados mostraram especificidade entre algumas posições. Os goleiros se diferenciaram das demais posições nos deslocamentos de trotar e correr, sendo que os atletas apresentaram menores distâncias e intensidades nesses deslocamentos durante o jogo. Os alas se diferenciaram de goleiros, fixos e pivôs no deslocamento para trás. Além disso, a análise dos dados mostrou que os goleiros foram os jogadores que mais permaneceram em quadra e os pivôs foram os mais substituídos sendo que os mesmos participaram das atividades de alta intensidade com maior frequência.

O regulamento e estrutura de uma competição podem interferir em aspectos físicos de atletas de alto rendimento. Existem competições que são concentradas em poucos dias e os

atletas em períodos muito curto para se recuperarem. Isso pode comprometer o desempenho físico do atleta, bem como o equilíbrio entre estresse e recuperação física (Freitas, Souza, Oliveira, Pereira & Nakamura, 2014).

1.5.3 Aspectos técnicos e táticos

Cada modalidade esportiva possui suas próprias características técnico-táticas. A técnica pode ser compreendida como a maneira de se executar uma tarefa aprendida a partir de um padrão de movimento adequado, ou seja, a técnica pode ser considerada um conjunto de como desempenhar uma ação, respeitando as individualidades de cada atleta. A tática, por outro lado, resume-se à construção teórica relacionada à lógica do jogo, ou seja, uma organização das estratégias de ação a serem executadas por uma equipe (Costa, Silva Greco & Mesquita, 2009).

Miloski, Pinho, Freitas, Marcelino e Arruda (2014) estudaram o efeito das ações técnico-táticas no resultado de jogos de futsal de alto rendimento. As ações de desarme, finalizações e passes foram relacionados com os resultados de vitória e derrota. Os autores concluíram que os números de desarmes realizados e sofridos podem ser considerados fator importante para vitória ou derrota de uma equipe de futsal, evidenciando a importância de um sistema defensivo eficaz para obtenção de sucesso no futsal de alto rendimento. Assim, as ações técnico-táticas assumem grande importância na compreensão do jogo e nos resultados de uma equipe.

Saad (2006) apresenta o conceito de “capacidade de jogo” no futsal. Para o autor, esse conceito é definido como as ações técnicas e táticas, empregadas racionalmente durante o jogo, de modo que venha a resolver as situações e os problemas existentes na partida os quais estão em constante mudança. O autor acrescenta que essa “capacidade de jogo” é o alicerce para que o jogo se desenvolva.

Estudos apontam possíveis relações entre a eficiência técnica nos fundamentos de passes, desarmes e chutes com o aproveitamento de pontos ao final de uma competição (Santa Cruz, Vespasiano, Oliveira & Pellegrinotti, 2013; Pittoli, 2008; Ferreira, 2008). A porcentagem de chutes e dribles pode ser um indicativo de qualidade técnica do jogador (Braz & Ré, 2013). Os mesmos autores afirmam que tanto os fundamentos técnicos totais (número totais de tentativas de uma ação) como apenas as ações corretas tem correlação significativa

com o envolvimento com a bola (tempo em que o jogador tem a posse de bola durante o jogo).

O chute ao gol, também comumente chamado de finalização, é um importante indicador de desempenho de equipes de futsal. Como se trata do objetivo final de uma ação ofensiva, a quantidade de finalizações de uma equipe durante uma partida pode evidenciar quais aspectos técnicos-táticos obtiveram sucesso dentro de um jogo (Souza, Ribeiro, Rocha, Fernandes & Moreira, 2013).

Braz e Ré (2013) avaliaram a relação entre a aptidão física, envolvimento com bola e desempenho técnico em adolescentes no futsal. Os resultados mostraram que a condição técnica é tão importante quanto às capacidades físicas dos jogadores para a obtenção de um maior tempo de envolvimento com a bola durante um jogo.

A tática no futsal é um componente essencial para qualquer equipe. Ela deve estar diretamente relacionada a outros fatores importantes como a condição técnica, condicionamento e capacidade física e aos aspectos psicológicos e motivacionais. A tática no futsal é composta por três fatores: fundamentação, formação e princípios. O fator fundamentação está baseado nas capacidades cognitivas como a inteligência, capacidade mental de adaptação e aprendizagem; habilidades técnicas as quais execução individual dos fundamentos do futsal; e capacidades psicofísicas como o estado físico e emocional dos jogadores (Weineck, 1986). A partir dessa descrição, para se obter êxito quanto a tática, o jogador deve ser dotado de capacidades técnicas, cognitivas, psíquicas e motoras. No que se refere às capacidades psíquicas envolvidas na modalidade destacam-se a tranquilidade, equilíbrio, autoconfiança e resistência frente ao estresse e adversidades (Weineck, 1986).

Os esquemas táticos das equipes dependem das características dos atletas. É essencial que os jogadores de linha desempenhem bem todas as funções em quadra, porém a escolha da formação tática é ainda muito baseada nas especialidades de cada posição (Vieira & Freitas, 2007). Ainda na perspectiva tática da modalidade, Ferreti (1999) reforça o caráter associativo do futsal assim, o cumprimento das funções dos atletas de cada posição garante uma maior probabilidade de sucesso no resultado.

A posição na quadra em que o jogador se encontra é uma das variáveis ambientais relevantes para a tomada de decisão e ação dos jogadores. Bravo e Oliveira (2012) observaram que jogadores que atuam mais recuados ou avançados mostram tipos de comportamentos táticos diferentes mesmo em situações em que estão somente atacando ou somente defendendo, ou seja, jogadores com características predominantemente defensivas tem um repertório ofensivo menor que jogadores que jogam mais avançados em quadra.

A posição de goleiro exige do atleta agilidade, boa velocidade de reação e de deslocamento lateral, principalmente. Os fixos são os jogadores responsáveis pela coordenação do sistema defensivo da equipe e devem ter como características principais a capacidade de marcação, velocidade e bom chute. Os atletas que usualmente atuam pelos lados da quadra são as alas. Eles têm funções ofensivas e defensivas, sendo a habilidade e bom chute as características essenciais para esses atletas, além de um bom preparo aeróbico. A posição de pivô é muito importante para o time, pois é para ela que a maioria das jogadas converge. Esse jogador é responsável pela distribuição das jogadas quando atua como jogador de referência devendo ter bom passe e visão de jogo, além disso, quando atuando como pivô de movimentação, abre espaços para os demais jogadores finalizarem e criarem jogadas (Vieira & Freitas, 2007).

1.5.4 Aspectos Psicológicos

Vários aspectos psicológicos no esporte e especificamente no futsal foram abordados ao longo da introdução. Entretanto, existem variáveis psicológicas que receberam mais atenção de pesquisadores no futsal e que são importantes para a compreensão do desempenho esportivo como um todo (físico, técnico, tático e psicológico).

Variáveis como ansiedade traço e estado e sua relação com o desempenho motor (Silva, Sonoo, Vieira & Rocha, 2007), o nível de estresse pré-competitivo em atletas do sexo feminino (Hirota, Tragueta & Verardi, 2008), nível de concentração e atenção dos atletas (Adriano, 2003), ansiedade estado e desempenho de goleiros nas olimpíadas escolares (Silva, 2012) são exemplos de temas encontrados na literatura especializada.

A tomada de decisão do atleta durante competições de futsal foi discutida por Garganta (2002). Segundo esse autor, o sucesso da ação de um jogador, na tentativa de atingir a meta ou evitar que o adversário alcance, depende da sua capacidade de se adaptar aos diversos contextos e aos momentos do jogo. Essas decisões são tomadas a partir da posição dos colegas e dos adversários, do reconhecimento da trajetória da bola e do deslocamento para se preencher um espaço, sendo que tudo ainda deve estar de acordo com as regras e o plano tático da equipe (Araújo, 2009).

O futsal, assim como os demais esportes coletivos, se realiza em situações abertas de jogo, que se caracterizam por numerosas respostas possíveis para cada atividade do jogador.

Assim, a tomada de decisão do atleta deve ser referendada por uma execução técnica correta visto que a atividade do jogo é intermitente. Portanto, as atividades do jogo tornam-se imprevisíveis, podendo ser resultado da espontaneidade do jogador ou de um padrão tático da equipe (Tourinho Filho, Soares & Barbanti, 2010).

Segundo Souza (2002), especificamente no futsal, as tomadas de decisões dos jogadores se caracterizam por serem ações táticas. Isso pressupõe uma atitude cognitiva que possibilita ao atleta a identificação, interação consigo próprio e a regulação das ações motoras resultantes. Greco (2006) concorda com essa afirmação e acrescenta que a capacidade tática dos atletas é composta pela interação dos processos cognitivos que desencadeiam tomadas de decisões, sendo essas execuções motoras direcionadas à obtenção da meta almejada.

Assim como outras modalidades esportivas de alta estratégia como o basquete e vôlei, no futsal o componente cognitivo se manifesta nos processos de seleção de resposta e, por intermédio da cognição, o jogador realiza a “leitura de jogo”. Os processos cognitivos, portanto, são fundamentais para um bom rendimento esportivo devido a elevada imprevisibilidade, aleatoriedade e variabilidade de compõem o contexto competitivo dessa modalidade. Um exemplo é o pivô de Futsal, que ao receber a bola de costas para o gol adversário, deve notar a movimentação dos alas, perceber a zona de marcação da equipe adversária e optar por um passe para a finalização de um companheiro ou uma jogada individual, entre outros pontos a serem observados (Matias & Greco, 2010).

Cada ação tática da equipe está baseada precisamente nas informações-chave dadas sobre várias circunstâncias de jogo que devem ser compreendidas e avaliadas corretamente no momento da ação pelos jogadores. As situações-problema presentes na competição são a base do jogo tático coletivo, que no caso do futsal, os jogadores devem conhecer uma grande gama de situações e estímulos importantes. Desse modo, a necessidade de manter o nível de desempenho alto faz com que as capacidades de atenção e concentração possam diferenciar esse rendimento (Truffer, 1994).

Nascimento Júnior, Vieira, Souza e Vieira (2011) identificaram relações entre o nível de satisfação de atletas com o nível de coesão grupal de equipes profissionais de futsal. Os resultados mostraram que equipes com melhores níveis de satisfação pessoal obtiveram melhores percepções de coesão de grupo. A satisfação dos atletas foi medida a partir de diferentes dimensões como o tratamento pessoal, desempenho individual e coletivo, estratégia e tipo de treinamento. Os dados apontaram que, quanto mais os atletas estiverem satisfeitos com a instrução do treinador, tratamento pessoal e estratégias utilizadas, mais coesas a equipe estará em direção à meta. Os autores também discutiram que, no contexto profissional de alto

rendimento, as equipes tendem a focar em aspectos relacionados às metas e ao bom desempenho em detrimento aos aspectos sociais e afetivos.

Pesquisas relacionadas à modalidade apontam uma diferença significativa na autoestima entre atletas titulares e reservas (Okasaki, 2005). Assim, a grande rotatividade dos atletas durante o jogo pode gerar diferentes tipos de motivação e emoção dentro de uma mesma partida, sendo que a oportunidade de estar em quadra pode representar objetivos bem diferentes para cada atleta.

Durante uma competição, os resultados obtidos pela equipe podem representar alterações nos níveis de ansiedade, autoconfiança e estados de humor ao longo da disputa (Zanetti, Rebustini, Moioli, Schiavon & Machado, 2011). Os resultados mostraram que a autoconfiança diminuiu ao longo da competição e os níveis de depressão, raiva e fadiga aumentaram frente a resultados negativos ao longo do campeonato. Zanetti, Kocian, Silva e Machado (2009) avaliaram o nível de estresse pré-competitivo em jogos de futsal e notaram que os sintomas mais frequentes eram a agitação, empolgação com o jogo, a responsabilidade sentida e respostas fisiológicas de sede e suor. Os resultados mostraram que esses sintomas causaram um nível de estresse moderado que pareceu misturar-se com ansiedade e vontade de competir.

O passado desportivo dos atletas no futsal mostrou influência na maneira como o jogador avalia os treinadores em dimensões de liderança, tratamento pessoal e compatibilidade treinador-atleta. Os atletas com maior sucesso esportivo na modalidade avaliaram positivamente o estilo de liderança de seus técnicos e apresentaram maior satisfação e compatibilidade com o trabalho de seu comandante, ou seja, o resultado esportivo dos jogadores esteve diretamente ligado à maneira como os atletas percebem e avaliam seus respectivos treinadores (Resende, Gomes & Vieira, 2013).

O desempenho de atletas de futsal também pode ser influenciado pela torcida. Dados mostraram que para a maioria dos atletas a torcida a favor interfere positivamente em seu rendimento. Os jogadores atribuíram esse favorecimento a um maior nível de motivação, incentivo e autoconfiança quando tinham o apoio da torcida. Segundo os próprios atletas esse fato acarretaria em melhor desempenho no que se refere às tomadas de decisão no decorrer da partida, criação de jogadas entre outras ações. No entanto, nessa mesma pesquisa, alguns jogadores relataram que a torcida não exerce nenhuma interferência tanto a favor quanto contra (Couto Júnior, Moreno, Souza, Prado & Machado, 2007). Para os autores, a relação entre presença de torcida e desempenho se dá a partir da crença dos atletas de que eles são capazes de atender as demandas do ambiente. Desse modo, a torcida seria mais uma dessas

demandas; se o atleta acredita em suas capacidades e habilidades para executar a tarefa dentro de quadra, saberá aproveitar a seu favor o que a torcida lhe oferecer. Assim, esse atleta pode apresentar um desempenho satisfatório independentemente da forma como a torcida se manifeste. O comportamento de jovens jogadores de futsal também sofre alterações mediante a interferência de torcida (Leme, 2013).

1.5.5 Avaliação de desempenho no futsal

A grande propagação da prática do futsal por todo mundo aumentou as exigências físicas, táticas, técnicas e psicológicas no alto rendimento. Desse modo, esses fatores estão em constante desenvolvimento e transformação. Os fatores determinantes para esse novo cenário, segundo Flôres, Dalcin e Daronco (2011) são o aumento do número de estudiosos na área e a presença da tecnologia durante os processos que envolvem a modalidade. Os autores afirmam que por esses motivos, o *scout* passa a ser ferramenta fundamental para todas as equipes que desejam resultados mais expressivos.

Os principais fundamentos avaliados pelas equipes multidisciplinares são: desarmes, passes certos e errados, retomadas de bola, bolas perdidas, jogadas de linha de fundo e jogadas ensaiadas, faltas, escanteios e finalizações a gol. Além desses fundamentos, ações táticas são muito recorrentes nessas avaliações como: volume, intensidade, efetividade, contra ataques, bloqueios, padrões de jogo, quantidade de tempo com a posse de bola e quantidade de tempo na quadra adversária, ou seja, todas as ações coletivas e individuais de uma partida (Flôres, Dalcin & Daronco, 2011). Essas ações, de certa forma, traduzem a essência do jogo de futsal: sustentação do ataque e contra-ataque, agressividade ofensiva, manutenção da posse de bola, agressividade defensiva, concentração e imprevisibilidade (Santana, 2004).

A partir da análise dos resultados e do *scout* das partidas do Campeonato Mundial de Futsal, Santana (2006) investigou a relação entre o número de desarmes e o resultado final das partidas. Notou-se que as equipes vencedoras desarmaram mais do que as equipes perdedoras, ou seja, essa ação técnico-tática permite à equipe iniciar um ataque ou contra-ataque, o que representa um maior domínio de posse de bola e, possivelmente, mais oportunidades de finalizações e gols.

O *scout* é ferramenta que tem o intuito de dar assistência às comissões técnicas das equipes de futsal, identificando os pontos fortes e fracos dos jogadores. É utilizado também

para um melhor planejamento do treinamento e ações que irão influenciar a obtenção de resultados positivos sejam individuais ou coletivos (Flores, Dalcin & Daronco, 2011). Esse instrumento permite avaliar variáveis fisiológicas, técnicas e táticas, bem como observar parâmetros comportamentais dos jogadores em quadra. Outros autores definem o *scout* como método de quantificação em que as ações de jogo são registradas e agrupadas em setores onde os mais variados fatores são analisados (Gomes & Souza, 2008). Outros estudos destacaram a importância do *scout* técnico para a avaliação do desempenho de atletas no futsal (Santa Cruz, Vespasiano, Oliveira & Pellegrinotti, 2013).

Existem duas modalidades de obtenção de dados utilizando-se o método do *scout*. O primeiro modo é a observação em tempo real que pode ser direta ou indireta. Quando se coleta os dados ao vivo no local onde o jogo está ocorrendo, tem-se a observação direta. Quando isso é feito ao vivo, mas através da televisão, é chamada coleta indireta. Greco (2000) critica a coleta indireta por essa ser influenciada pela transmissão do jogo no que se refere ao campo de visão do observador e aos comentários e informações transmitidas durante o jogo. A segunda maneira de coletar os dados é em tempo posterior. Nesse método, a coleta é realizada utilizando-se vídeos e materiais extras do jogo. A observação posterior garante maior confiabilidade nos dados dos *scouts* (Santa Cruz, Vespasiano, Oliveira & Pellegrinotti, 2013).

As estatísticas são fundamentais para o avanço do esporte. O *scout* realizado de forma correta, por exemplo, oferece dados à comissão técnica de equipes de futsal que contribuem para a identificação e compreensão dos motivos que levaram sua equipe a uma derrota ou vitória. Permite, também, o conhecimento sobre as razões da equipe não realizar determinadas jogadas ensaiadas, movimentos defensivos e ofensivos ou ainda os padrões de jogo pré-estabelecidos em momentos específicos da partida (Mutti, 2003).

1.6 Justificativa do objetivo

É evidente que fatores psicológicos em seus aspectos positivos e negativos influenciam o desempenho de atletas em competições, assim como qualquer rendimento humano em diferentes contextos (Samulski, 2009; Weinberg & Gould, 2008). No esporte de alto rendimento, essa relação tem sido estudada visando compreender como emoções tal qual a ansiedade, estresse, depressão, raiva ou processos como coesão grupal, liderança entre

outros, separadamente, interferem no desempenho esportivo. Grande parte dos enunciados frutos desses trabalhos conclui que a relação entre fatores psicológicos e desempenho é forte e presente em diferentes modalidades (Brandão, 1993; De Rose, 2001; Deschamps & De Rose, 2008). Porém, esses mesmos trabalhos não fazem referência sobre quais processos psicológicos estão presentes nessa relação. Assim, não ficam claros quais desempenhos ou quais comportamentos são mais influenciados ou tem associação com aspectos psicológicos específicos.

Adicionalmente, a avaliação dos aspectos emocionais tem se concentrado em fatores negativos sendo que os dados têm sido obtidos através de instrumentos específicos para avaliação de um aspecto psicológico ou através de instrumentos para avaliação de emoções predominantemente negativa (Justos, 2010; Silva, 2013; Hernandez & Gomes, 2002). Nesse contexto, a Lista de Estados de Ânimo Presente representa uma alternativa para a avaliação do estado de ânimo de indivíduos no momento de aplicação. Suas vantagens são ligadas a diversidade de estados de ânimos abrangidos, desde aspectos sociais até respostas fisiológicas de sede e fome, por exemplo, e por remeter a valores hedônicos positivos e negativos. O instrumento tem mostrado grande regularidade nos dados quando aplicado no contexto esportivo (Bueno & Di Bonifácio, 2007; Di Bonifácio, 2013; Dias-Silva, 2013; Souza, 2011).

O momento pré-competição configura-se em um contexto esportivo propício para a avaliação de estados de ânimo. É nesse período que o atleta antecipa as ações que acontecerão no jogo, percebe as influências do ambiente diretamente, avalia o potencial do adversário e apresenta respostas fisiológicas e psicológicas fruto dessas diferentes fontes de pressão psicológica (Samulski, 2002; Lowther & Lane, 2002). Por isso, a compreensão dos estados de ânimo no momento pré-competição pode ser importante para compreender os diversos comportamentos emitidos durante o jogo e pode resultar em intervenções durante uma competição.

No futsal, os estudos se concentram na avaliação de desempenho físico e, quando ligados a medidas de desempenho técnico ou tático, utilizam dados provenientes de *scouts* técnicos, majoritariamente tendo como foco o resultado da ação final do atleta, ou seja, se a ação teve sucesso ou não (chute certo ou errado, por exemplo) (Santa Cruz, Vespasiano, Oliveira & Pellegrinotti, 2013; Tourinho Filho, Soares & Barbanti, 2010). Nesse contexto, é importante considerar também as quantidades totais de ações emitidas pelos atletas, sendo que o número de tentativas de um passe em diferentes contextos de jogo, por exemplo, é tão importante quanto o número de acertos desse fundamento.

No ponto de vista psicológico, os trabalhos na modalidade concentram-se na avaliação dos níveis de ansiedade, autoconfiança, estados de humor relacionados com variáveis como a titularidade do jogador, presença de torcida e desempenho motor ou técnico (Zanetti, Rebustini, Moiolli, Schiavon & Machado, 2011; Couto Júnior et al., 2007). Aspectos cognitivos, tomada de decisão e outras variáveis psicológicas também foram estudados (Garganta, 2002; Matias & Greco, 2010).

Portanto, a associação entre de estados de ânimo pré-competitivos positivos e negativos e o desempenho de atletas de futsal, entendido como as ações emitidas pelos jogadores, pode ampliar a discussão sobre a influência de fatores psicológicos e desempenho de atletas de alto rendimento e qualificar quais aspectos emocionais positivos ou negativos se relacionam com determinados comportamentos. Desse modo, o objetivo do trabalho visa colaborar com a compreensão dos processos psicológicos presentes no contexto pré-competitivo e sua relação com o desempenho de atletas profissionais da modalidade de futsal envolvidos em competições oficiais de alto rendimento, a partir da aplicação da Lista de Estados de Ânimo e medidas de associação com *Scouts* Técnicos utilizados na modalidade.

2 Objetivo

O objetivo da pesquisa foi examinar a relação de associação entre os estados de ânimo presentes no momento pré-competitivo e o desempenho técnico-tático de atletas profissionais de alto rendimento em jogos de futsal.

3 Método

3.1 Participantes

Participaram da pesquisa 18 atletas profissionais de alto rendimento de futsal do sexo masculino de uma mesma equipe do interior de do Estado de São Paulo. Os atletas tinham idade média de 29 anos (desvio padrão = 2,89). A equipe participante da pesquisa era de

grande expressão nacional e internacional e era formada por jogadores de alto nível técnico e experientes, sendo que a maioria tinha mais de 10 anos de profissionalização e/ou passagem pela seleção brasileira de futsal.

O recrutamento dos mesmos foi realizado através de um convite verbal à diretoria do time que autorizou a coleta de dados com a equipe. Assim, sendo autorizado, o pesquisador convidou os atletas para colaborarem com a pesquisa mediante a assinatura de um termo de compromisso livre e esclarecido que garantia nenhuma forma de prejuízo para o atleta, confidencialidade das informações e o caráter voluntário da pesquisa.

Por regra da Federação Paulista de Futsal, somente 14 jogadores podem ser inscritos por uma equipe por jogo. Dessa maneira, apenas os jogadores elegíveis para jogar colaboraram com a pesquisa, sendo que, ao final da coleta, todo o elenco participou do estudo.

3.2 Material

3.2.1 Lista de Estados de Ânimo Presentes

O material para avaliação dos estados de ânimo utilizado foi a Lista de Estados de Ânimo Presentes (Engelmann, 1986). Trata-se de uma lista de estados de ânimo subjetivos seguido por uma escala de intensidades.

Engelmann (1986, 2002), a partir de vários trabalhos experimentais realizados com sujeitos brasileiros e em contextos também brasileiros, desenvolveu a Lista de Estados de Ânimo Presentes (LEAP). Sua intenção era avaliar os estados de ânimo dos sujeitos no momento presente, ou seja, quais são os estados de ânimo de um indivíduo no momento em que ele está respondendo o instrumento. A LEAP é uma lista com quarenta locuções escritas na primeira pessoa do singular que demonstram diferentes estados de ânimo, havendo ao lado de cada locução uma escala com graus de intensidade. Esta lista foi obtida a partir da classificação em categorias e subcategorias, compreendendo 370 relatos verbais de estados subjetivos. O autor realizou um estudo buscando agrupar as locuções da LEAP em fatores visando mostrar uma característica de aproximação dos relatos verbais e suas correspondentes locuções de estados de ânimo presentes. Essa análise se deu conforme o valor hedônico e o

grau de ativação atribuído a elas pelos participantes. Deste modo, as 40 locuções foram distribuídas e agrupadas em 12 fatores.

Engelmann (1986, 2002) mostrou, no resultado final desta análise fatorial, que havia uma característica de aproximação dos relatos verbais. As locuções de estados de ânimo presentes foram distribuídas e formaram 12 fatores: Fator I (“Sinto-me humilhado (a)”, “Sinto-me culpado (a)”, “Sinto-me triste”, “Estou com medo”, “Estou sem graça”, “Tenho raiva”, “Estou alegre” e “Estou com vergonha”); Fator II (“Estou cansado (a)”, “Estou com sono”, “Estou cheio (a)”, “Sinto uma obrigação”, “Sinto um alívio” e “Sinto-me orgulhoso (a)”); Fator III (“Estou com esperança”, “Sinto saudade de alguém”, “Tenho pena de alguém”, “Sinto admiração por alguém”, “Sinto um desejo” e “Estou tomando cuidado”); Fator IV (“Estou gostando de alguém”, “Sinto atração sexual por alguém” e “Sinto ciúme de alguém”); Fator V (“Estou com calor”, “Estou com sede” e “Estou com frio”); Fator VI (“Acabo de levar um susto” e “Estou com nojo”); Fator VII (“Sinto-me interessado (a)” e “Estou refletindo”); Fator VIII (“Acho algo estranho”, “Sinto-me surpreso (a)” e “Acho algo gozado”); Fator IX (“Estou com fome”); Fator X (“Faço pouco caso de alguém” e “Sinto inveja de alguém”); Fator XI (“Estou aceitando alguma coisa” e “Sinto uma necessidade”); Fator XII (“Estou conformado (a)” e “Sinto-me calmo (a)”).

3.2.2 *Scouts* técnicos

Foi utilizado para medida de desempenho dos jogadores um *scout* técnico adaptado para jogadores de linha (Sá, (n.d); Tourinho Filho, Soares & Barbanti, 2010) em forma de planilha e o *scout* técnico específico para a posição de goleiros. Esses instrumentos continham as principais ações de jogo do Futsal, desde os fundamentos de passe e finalização, até o número de faltas cometidas ou sofridas pelo atleta.

Foram considerados nos *scouts* os seguintes fundamentos do Futsal:

- *Passe errado*: foi considerada como passe errado a ação em que o jogador tentou transferir a bola para um companheiro de equipe, mas sem sucesso. A bola poderia estar ou não em seu domínio (um “passe de primeira” errado também enquadrou-se na categoria). O resultado da ação poderia ser a interceptação do passe pelo adversário ou a saída da bola pela linha de fundo ou lateral.

- *Passe certo*: foi considerado passe certo a ação do jogador em transferir a bola para um companheiro de equipe com sucesso. O resultado dessa ação poderia ser o domínio de bola, passe ou finalização do companheiro que recebeu o passe corretamente.
- *Passe travado*: foi considerada passe travado a tentativa de passe do jogador pra um companheiro de equipe que foi de alguma maneira bloqueada pelo adversário e, desse modo, não chegou ao destino final.
- *Lançamento certo*: foi considerado lançamento certo o passe por elevação, necessariamente, em direção a um companheiro de equipe sendo que o mesmo obteve boa condição para o domínio da bola. No caso da posição de goleiro, esse fundamento foi observado pelo lançamento com as mãos, seguindo o mesmo critério do resultado final.
- *Lançamento errado*: foi considerado lançamento errado o passe errado por elevação, necessariamente, em direção a um companheiro de equipe sendo que o mesmo não obteve condições para o domínio da bola. No caso da posição de goleiro, esse fundamento foi observado pelo lançamento com as mãos, seguindo o mesmo critério do resultado final.
- *Desarme completo*: foi considerado desarme completo a ação em que o jogador, durante uma ação de marcação, conseguiu recuperar a posse de bola que estava sob domínio do adversário, passando a ter controle sobre ela.
- *Desarme incompleto*: foi considerada desarme incompleto a ação em que o jogador, durante uma ação de marcação, conseguiu desarmar o adversário que tinha posse da bola, mas não obteve o domínio da mesma em seguida.
- *Interceptação de passe*: foi considerada interceptação de passe a ação em que o atleta conseguiu interceptar a trajetória da bola quando ela estava na posse do adversário e assumiu o controle da mesma em seguida.
- *Corte de passe*: foi considerada corte de passe a ação do jogador em interromper a trajetória da bola após uma tentativa de passe do adversário. O jogador não tem o domínio da bola depois dessa ação.

- *Chute certo*: foi considerado chute certo o resultado da finalização do jogador em que a bola foi em direção à meta adversária. O resultado dessa ação foi a defesa do goleiro ou interceptação de um adversário em cima da linha de gol.

- *Chute errado*: foi considerado chute errado o resultado da finalização do jogador em que a bola bateu em uma das traves ou foi para fora, quando o objetivo era atingir o gol. O resultado dessa ação foi o tiro de meta, lateral ou rebote.

- *Chute travado*: foi considerado chute travado o resultado da finalização do jogador em que a trajetória da bola foi interrompida pelo atleta adversário, ou seja, o atleta tem sua finalização em direção ao gol bloqueada.

- *Assistência*: foi considerada assistência, o passe ou qualquer forma de preparação para a finalização que resultou em gol da equipe.

- *Perda de bola*: foi considerada perda de bola a situação em que o jogador avaliado perdeu a posse de bola, sendo resultado de um desarme do adversário ou perda de domínio da bola.

Além dessas ações, foram analisados outros fundamentos presentes em *scouts* da modalidade (Sá, n.d). São eles:

- *Drible*: foi considerada drible a ação individual do jogador que, com o domínio da bola, passou pelo adversário que estava marcando-o. Consiste em uma combinação de movimentos, agilidade e velocidade com o objetivo de ultrapassar um adversário e manter o domínio da bola.

- *Defesa (goleiro)*: foi considerada defesa a ação do goleiro em interromper a trajetória da bola em direção ao gol. O resultado dessa ação poderia ser uma espalmada ou defesa completa (o goleiro fica com a posse de bola após a defesa).

- *Defesa com o pé (goleiro)*: foi considerada defesa com o pé a ação do goleiro em interromper a trajetória da bola em direção ao gol, necessariamente utilizando os pés.

- *Saída curta (goleiro)*: foi considerada saída curta a ação do goleiro em iniciar uma jogada deixando, com as mãos, a bola no pé de um companheiro de equipe bem próximo a sua área. Essa ação poderia ser decorrente de um tiro de meta ou após uma defesa do goleiro.
- *Saída do gol (goleiro)*: movimento do goleiro com a finalidade de diminuir o ângulo de finalização do adversário que corre em direção ao gol com a posse de bola. Jogada em que o adversário está “cara-a-cara” com o goleiro e o mesmo se desloca em direção à bola. Outra situação em que ocorre a ação é diante de um lançamento ou cruzamento da área em que o goleiro sai do gol para interceptar a trajetória da bola.
- *Falta cometida*: foi contabilizada a falta para o jogador que cometeu alguma ação irregular ou infração segundo a interpretação do árbitro, sendo marcado um tiro livre direto ou indireto.
- *Falta recebida*: o jogador avaliado sofreu uma atitude antidesportiva sendo marcado um tiro livre direto ou indireto a favor da sua equipe.
- *Chutão*: foi considerado chutão a ação do jogador sob pressão em chutar a bola o mais longe possível do gol de sua equipe, livrando-se do domínio da bola e afastando o adversário da meta.

3.2.3 Equipamentos

Foi utilizada uma câmera de vídeo (Câmera Digital Sony DSC-F717) para a gravação dos jogos. Além disso, foi utilizado um Tripé Armador WT717 Greika para fixar a câmera filmadora em local reservado no ginásio. Um notebook provido do programa Windows Media Player foi utilizado para a reprodução dos jogos gravados.

Para auxílio no preenchimento da LEAP, foram utilizados pranchetas para apoio do instrumento. Pastas e envelopes foram utilizados para armazenamento dos instrumentos. Uma ficha de identificação contendo as informações pessoais (nome, idade e local de nascimento), bem como informações sobre sua profissão (tempo de profissionalização, posição que atua e clube revelador) também foi utilizada.

3.3 Procedimento

3.3.1 Calendário de coleta de dados e preparação para coleta

Após a permissão da comissão técnica e consentimento dos participantes, foi organizado um calendário de coleta de dados. Os critérios para escolha dos jogos foram: a distância dos locais de jogo, intervalo entre as partidas e o planejamento e organização da equipe para os jogos. Assim, foi acordado entre o experimentador e a comissão técnica que seriam seis jogos avaliados, sendo três na cidade da equipe (em casa) e três na sede do adversário (fora de casa). Os jogos tiveram um intervalo de pelo menos uma semana entre eles.

Primeiramente, o experimentador acompanhou dois jogos em casa para ter conhecimento sobre os procedimentos da equipe em dias de competição. O objetivo foi conhecer a rotina dos jogadores antes dos jogos para definir o melhor momento para a aplicação da Lista de Estados de Ânimo Presentes visando causar o menor prejuízo possível à equipe no que tange o aquecimento e preleção técnica. A comissão técnica da equipe passou o cronograma que seria executado em partidas fora de casa, e foi decidido, conjuntamente, o horário e local de coleta nesses casos.

Os dados foram coletados durante a primeira fase do campeonato estadual que contava com 19 equipes. Na primeira fase da competição, os 19 clubes jogaram entre si em turno único em chave única. A coleta de dados teve duração total de 120 dias, entre o primeiro contato com a equipe até a última sessão de coleta.

3.3.2 Avaliação dos Estados de Ânimo

A aplicação da LEAP foi realizada nos vestiários que receberam os jogos selecionados para a coleta. Nos jogos dentro de casa, a aplicação da LEAP foi realizada uma hora antes do início do jogo. Nos jogos fora de casa, a coleta se deu logo após a chegada da equipe no ginásio e variou entre uma hora e quarenta minutos antes do início da partida. O horário da

coleta não atrapalhou significativamente o aquecimento nem a preleção da comissão técnica antes das partidas.

Na primeira sessão de coleta dos dados, cada jogador recebeu um material anexado a uma prancheta contendo a ficha de identificação, instruções sobre como responder à LEAP e o próprio instrumento, além de uma caneta para marcar as respostas. O experimentador explicou o procedimento de respostas à LEAP e solicitou aos atletas que todos lessem as instruções de como responder a LEAP antes de iniciar o preenchimento da escala, a fim de sanar qualquer dúvida sobre o procedimento.

As respostas ao instrumento foram dadas individualmente e em silêncio para reduzir ao máximo as influências ambientais ou de terceiros durante as respostas. Não houve um tempo limite para o preenchimento dos itens, sendo que após o término de todos os atletas, o pesquisador recolheu o material e retirou-se do local após agradecer a participação dos jogadores.

Nos cinco jogos seguintes, não houve a etapa inicial de explicação sobre o procedimento de respostas à LEAP visto que os jogadores compreenderam bem como proceder no preenchimento das respostas. Durante a coleta de dados não houve nenhuma intercorrência significativa que prejudicasse os participantes ou o experimentador.

Os dados provindos da LEAP foram tabulados e separados por jogo para facilitar a análise. Para cada jogo, a ordem dos itens da escala era randomizada.

3.3.3 Filmagem e gravação dos jogos

A segunda fase da coleta de dados consistiu na gravação dos jogos avaliados. Após a aplicação da LEAP, o experimentador se dirigia a um local reservado na arquibancada para realizar a gravação do jogo. Provido de uma câmera filmadora e um tripé de sustentação, o experimentador gravou toda a ação de jogo, ou seja, a gravação se deu de continuamente no primeiro e segundo tempo de jogo, sendo que o intervalo entre o primeiro e segundo tempo não foi registrado. O início da gravação se deu no momento em que os jogadores estavam esperando a autorização do árbitro para o início da partida.

As gravações dos jogos realizados em casa foram realizadas pela comissão técnica do time. A equipe contava com equipamentos mais sofisticados e ficava em lugar privilegiado

para a filmagem do jogo, além disso, os integrantes da comissão eram mais experientes em filmagens de jogos.

3.3.4 Avaliação de desempenho

O método de obtenção dos dados de desempenho dos jogadores durante os jogos foi a observação em tempo posterior, ou seja, o experimentador registrou as ações dos jogadores utilizando as gravações dos jogos. Esse procedimento permite maior fidedignidade aos dados por permitir controlar o tempo de reprodução do vídeo ao contrário da observação direta (registro de ações ao vivo no local do jogo) e indireta (registro das ações em jogos televisionados).

Desse modo, o experimentador assistiu aos vídeos dos jogos através do programa Windows Media Player em um computador. O intervalo de reprodução do vídeo foi de 5 segundos, ou seja, a cada 5s o vídeo era pausado e as ações eram registradas pelo experimentador. Esse procedimento foi adotado para todas as partidas. Cada ação definida pelos *scouts* era registrada nas planilhas e contabilizada ao final. Os dados foram tabulados e disponibilizados para a comissão técnica da equipe.

3.3.5 Procedimento de análise dos dados

Como medida de associação entre os dados da Lista de Estados de Ânimo Presentes e dos *Scout* técnicos utilizados foi calculado o coeficiente de correlação de Pearson. A mesma análise foi realizada com os dados provenientes dos *Scouts* a fim de se investigar possíveis correlações entre os comportamentos emitidos em quadra pelos atletas.

Foram considerados os valores dos coeficientes de correlação de Pearson superiores a 0,30 para direção positiva ou negativa do relacionamento e nível de significância $P \leq 0,05$, sendo $r = 0,10$ até $0,30$ (fraco); $r = 0,40$ até $0,6$ (moderado); $r = 0,70$ até 1 (forte) (Dancey & Reidy, 2006).

4 Resultados

4.1 Resultados da equipe e dos adversários no campeonato

Na literatura especializada não existe unanimidade quanto ao cálculo da qualidade de uma equipe de Futsal. Em campeonatos curtos, basta uma equipe ter desempenho baixo em um jogo para correr riscos de eliminação do campeonato. O exemplo da Seleção da Espanha, que notadamente era vista como equipe de alto nível técnico, mas que foi eliminada na primeira fase da Copa do Mundo 2014 mostra a limitação desse critério em campeonatos curtos. Porém, campeonatos com um grande número de jogos em um espaço de tempo de poucos meses, permitem uma avaliação melhor sobre o nível técnico de uma equipe baseado em sua posição corrente e posição final na competição.

Existe uma associação linear entre a classificação das equipes e o seu resultado em campeonatos longos, como as Ligas (Lago, 2007). Assim, enquanto maior for a diferença existente entre as equipes, melhor esta diferença explicará o resultado.

A equipe participante da pesquisa conquistou o primeiro lugar na fase de classificação do campeonato. Foram, ao todo, 18 jogos sendo 14 vitórias, 4 empates e nenhuma derrota, disputados ao longo de 4 meses. O time teve aproveitamento de 85,2% dos pontos. Ao todo, a equipe marcou 66 e sofreu 24 gols. Na segunda fase da competição a equipe foi eliminada nas semifinais e terminou o campeonato na terceira colocação geral.

Na primeira fase do campeonato, cada equipe realizou 18 jogos, ou seja, cada time jogou contra todos os participantes da competição. A coleta de dados se deu em seis desses dezoito jogos. Essa grande quantidade de jogos permite conclusões sobre o desempenho e nível técnico das equipes participantes baseadas no resultado final dos times no campeonato.

Outro fator considerado nessa avaliação foi a posição corrente da equipe adversária no momento do jogo, ou seja, quais eram as posições ocupadas pelos adversários nos jogos avaliados. Esse critério foi considerado porque uma equipe pode terminar a primeira fase de um campeonato na oitava posição, por exemplo, porém essa equipe pode ter ocupado as primeiras posições até a metade do campeonato. Assim, o momento da equipe na competição pode representar diferentes avaliações de seu nível.

O nível técnico dos adversários foi classificado a partir da posição de cada uma das equipes ao final da primeira fase da competição e sua posição corrente na data da coleta de

dados. Visto que a primeira fase consistia em um formato de pontos corridos, a posição final da equipe na tabela de classificação pode ser considerada um indicador da qualidade e nível técnico e, a posição corrente da equipe adversária, reforça essa classificação.

A partir dessa classificação, os times foram agrupados em 3 grupos. As equipes que terminaram entre a primeira e sexta posições e estavam entre os seis primeiros colocados no jogo avaliado, foram consideradas de alto nível técnico. Os times que ocuparam posições entre o sétimo e décimo segundo lugares e tinham a mesma posição corrente no dia do jogo foram considerados de médio nível técnico. O mesmo foi considerado para as equipes que ficaram do 13º ao último lugar no campeonato, que receberam a classificação de nível técnico baixo.

A partir desses critérios, as equipes adversárias nos jogos avaliados foram classificadas (Tabela 3). Além disso, o momento da competição foi levado em consideração. Os jogos 5 e 6 apresentaram variáveis contextuais significativas. O quinto jogo avaliado foi decisivo para a classificação da equipe por tratar-se de um adversário direto na disputa pelos quatro primeiros lugares na classificação da primeira fase, o que garantiria vantagem para a fase seguinte do campeonato. No jogo 6, a equipe já estava garantida entre os quatro primeiros lugares e jogou sem pressão pelo resultado.

Tabela 3- Níveis técnicos dos adversários da equipe participante nos jogos avaliados a partir de suas classificações finais e correntes na primeira fase do campeonato.

Adversário	Classificação Final	Classificação Corrente	Nível Técnico
1	12	11	Médio
2	19	16	Baixo
3	7	9	Médio
4	6	5	Alto
5	4	6	Alto
6	10	10	Médio

4.2 Análise descritiva – Lista de Estados de Ânimo Presentes

A primeira análise dos dados se deu de forma descritiva e exploratória. Foi considerado presente o fator da LEAP que obteve, em pelo menos uma das locuções,

respostas de intensidade 4 ou 5 para, pelo menos, 50% dos atletas em cada um dos seis jogos avaliados.

A maioria dos jogadores atribuíram intensidades 4 ou 5 às locuções “Estou Alegre” (fator I) e “Sinto-me interessado” (fator VII) em todos os jogos avaliados. As locuções “Sinto-me orgulhoso” (fator II) e “Estou com esperança” (fator III) também se mostraram presentes com grande frequência. Esses dados evidenciam um perfil de estado de ânimo comum entre os atletas da equipe (Tabela 4).

Apenas as locuções “Estou tomando cuidado” (fator III), “Estou refletindo” (fator VII) e “Sinto um desejo” (fator III) apareceram somente em um dos jogos. Assim, observa-se pouca variabilidade de locuções com intensidades altas desses atletas tendo em vista uma análise geral das respostas dos jogadores, porém grande regularidade dos fatores da Lista de Estados de Ânimo Presentes.

O efeito do jogo sobre o estado de ânimo dos atletas pode ser notado a partir do surgimento ou desaparecimento de fatores da LEAP durante a competição (Tabela 4). Durante os dois primeiros jogos avaliados, a equipe mostrou o mesmo estado de ânimo caracterizado pela presença dos fatores I, II, III, VII e XII. No terceiro e quarto jogos, o fator XII não esteve mais presente, sendo que os demais se mantiveram. Nota-se que o fator VIII mostrou-se presente para a maioria dos jogadores, o que não havia ocorrido durante os jogos anteriores. Nessa mesma partida, o fator II esteve ausente enquanto os fatores I, III e VII se mantiveram. O fator XII reapareceu no último jogo avaliado.

O nível de dificuldade do jogo se manifestou no estado de ânimo pré-competitivo dos atletas. Assim, é importante considerar o contexto envolvendo cada jogo no que se refere à qualidade do adversário, local da partida e momento da competição. A locução “Sinto-me calmo” (fator XII) apareceu nos dois primeiros jogos e no último jogo avaliado, frente a jogos contra adversário de nível técnico baixo ou médio.

No jogo 6, a equipe havia conquistado a vaga para a outra fase do campeonato com a garantia da primeira colocação, ou seja, jogou sem “pressão” pelo resultado. O jogo 4 era considerado pela comissão técnica um “jogo de 6 pontos” pois o adversário era um forte concorrente no campeonato e apresentava alto nível técnico. A locução “Sinto uma obrigação” (fator II) se mostrou presente para mais de 50% dos jogadores somente nesse jogo (tabela 4).

Tabela 4- Fatores da Lista de Estados de Ânimo Presentes e suas respectivas locuções que receberam respostas de intensidade 4 ou 5 para pelo menos 50% dos jogadores participantes em 6 jogos avaliados.

Fator	Locução	Atletas (%)	Fator	Locução	Atletas (%)
Jogo 1			Jogo 2		
I	Estou alegre	100	I	Estou alegre	61,53
II	Sinto-me orgulhoso	76,92	II	Sinto-me orgulhoso	61,53
III	Estou com esperança	76,92	III	Estou com esperança	53,84
	Sinto saudade de alguém	76,92		Sinto saudade de alguém	61,53
	Sinto um desejo	61,53			
	Estou tomando cuidado	53,84	VII	Sinto-me interessado	76,92
VII	Sinto-me interessado	69,23	XII	Sinto-me calmo	61,53
XII	Sinto-me calmo	61,53			
Jogo 3			Jogo 4		
I	Estou alegre	61,53	I	Estou alegre	71,42
II	Sinto-me orgulhoso	61,53	II	Sinto uma obrigação	50
III	Estou com esperança	53,84	II	Sinto-me orgulhoso	64,28
VII	Sinto-me interessado	69,23	III	Estou com esperança	50
			VII	Sinto-me interessado	64,28
Jogo 5			Jogo 6		
I	Estou alegre	71,74	I	Estou alegre	71,42
III	Estou com esperança	57,14	III	Sinto saudade de alguém	57,14
	Sinto saudade de alguém	50			
VII	Sinto-me interessado	64,28	VII	Sinto-me interessado	71,42
VIII	Estou refletindo	50	XII	Sinto-me calmo	57,14

Dentre as locuções de valor hedônico negativo que receberam respostas de intensidade baixa em todos os jogos destacam-se as locuções “Faço pouco caso de alguém” e “Sinto inveja de alguém”, pertencentes ao fator X; “Estou com fome” pertencente ao fator IX; e as locuções “Estou com raiva”, “Sinto-me humilhado” e “Sinto-me culpado” referentes ao fator I. A locução “Estou com nojo” (fator VI) também obteve respostas 1 ou 2 para a grande maioria dos jogadores em todos os jogos analisados.

A Lista de Estados de Ânimo Presentes não apresenta a locução “Sinto-me ansioso” ou “Estou com ansiedade”. O motivo para isso é que, segundo Engelmann (1986) a ansiedade é um conjunto de reações do indivíduo determinada por múltiplos fatores. Porém, algumas locuções da LEAP podem indicar disposições para a ansiedade, como é o caso, por exemplo, das locuções “Estou com medo”, “Estou com sede” e “Estou tomando cuidado”. Essas locuções tiveram respostas baixas para a maioria dos jogadores nos jogos avaliados, exceto no jogo 1 que a locução “Estou tomando cuidado” teve respostas 4 ou 5 para 53% dos atletas.

4.3 Análise descritiva – *Souts* técnicos

Para os dados originados a partir dos *scouts* foram calculados a quantidade total dos comportamentos da equipe em cada um dos jogos. Para as ações que geravam diferentes consequências, como o chute, classificado como certo, errado ou travado dependendo de seu resultado final, foram calculadas as porcentagens de aproveitamento dessa ação.

O jogo 5 foi desconsiderado da análise. Problemas técnicos com a gravação do jogo fizeram com que somente um terço do jogo tenha sido armazenado, o que impediu uma análise consistente dos comportamentos dos jogadores. Além disso, apenas os jogadores que atuaram no jogo por um período maior que cinco minutos foram incluídos nessa análise.

Os comportamentos descritos pelos *scouts* foram agrupados segundo critérios como os antecedentes e a disposição ambiental para a emissão do comportamento bem como a consequência e resultado final da ação do atleta. Desse modo, os comportamentos foram divididos em cinco categorias: ações de ataque, ações de defesa, ações do goleiro, ações infratórias e erro.

As ações de ataque são, majoritariamente, os comportamentos emitidos quando o time tem a posse da bola e está armando as jogadas para a finalização. Assim, os comportamentos de passe, lançamento, assistências e drible são considerados como preparatórios para a ação do chute, a maior ação de ataque possível, em que a bola é lançada em direção à meta adversária.

A ação de passe, por exemplo, pode resultar em três consequências: passe certo, passe errado ou passe travado. Foram registradas as quantidades da ação de passe (certo, errado ou travado) de cada jogador e, em seguida, calculada a soma dessas ações. A seguir, obteve-se a porcentagem de cada uma das três consequências possíveis em relação ao total de passes. O mesmo procedimento foi realizado com as ações de lançamento (certo e errado) e chute (certo, errado ou travado). As ações de assistência e drible tiveram apenas seus valores absolutos registrados.

Tabela 5- Quantidades registradas das ações de passe e chute e os respectivos aproveitamentos da equipe para cada ação em cinco jogos do campeonato.

Jogo/Ação	P. Total	PC	PC%	PE	PE%	PT	PT%
Jogo 1	378	352	93,12	16	4,23	10	2,08
Jogo 2	464	435	92,94	20	4,27	9	2,8
Jogo 3	472	440	93,22	17	3,6	15	3,17

Jogo 4	325	291	90,65	21	6,23	13	2,77
Jogo 6	479	447	93,31	22	4,59	10	2,64
Média	423,6	393	92,648	19,2	4,584	11,4	2,692
Jogo/Ação	Ch. Total	ChC	ChC%	ChE	ChE%	ChT	ChT%
Jogo 1	37	10	27,02	9	24,32	18	48,64
Jogo 2	34	5	14,7	12	35,29	17	50
Jogo 3	64	12	18,75	24	37,5	28	43,75
Jogo 4	22	7	31,81	9	40,9	6	27,27
Jogo 6	26	9	34,61	4	15,39	13	50
Média	36,6	8,6	25,378	11,6	30,68	16,4	43,932

P.Total: número total de passes. PC: passes certos. PC%: porcentagem de passes certos em relação ao total. PE: passes errados. PE%: porcentagem de passes certos em relação ao total. PT: passes travados. PT%: porcentagem de passes travados em relação ao total. Ch.Total: número total de chutes ao gol. ChC: chutes certos. ChC%: porcentagem de chutes certos em relação ao total. ChE: chutes errados. ChE%: porcentagem de chutes errados em relação ao total. ChT: chutes travados. ChT%: porcentagem de chutes travados em relação ao total.

A equipe mostrou alto aproveitamento dos passes em todos os jogos analisados. A porcentagem média de acertos dessa ação de ataque foi de 92,64%. Esse bom rendimento é confirmado pela grande quantidade de passes por partida que teve média de 423,6, o que mostra a maior posse de bola da equipe em relação aos adversários nos jogos examinados.

As porcentagens de passes errados ou travados foram muito baixas em todos os jogos, porém não apresentaram proporcionalidade em relação às quantidades de passes totais durante o jogo. No jogo 6 a equipe somou 479 passes durante a partida com apenas 4,59% de erros, ao mesmo tempo que no jogo 4 somou 325 passes sendo 6,23 deles, passes errados.

Observando as quantidades de chute, observa-se que o jogo 3 apresentou a maior quantidade dessa ação. Os resultados das ações de chute mostraram que a equipe teve um desempenho ruim, sendo que nesse jogo apenas 18,75% dos chutes chegaram ao gol adversário e 43,75% dos mesmos foram travados. Os jogos 1 e 2 tiveram um número de chutes próximos, mas o desempenho no jogo 1 foi melhor comparando-se com o número de chutes certos (Tabela 5).

Foi definida como “chute certo” a ação de ataque em que a bola foi chutada e alcançou o gol adversário, sendo que não foi levado em conta se a ação resultou em um tento (gol) ou em defesa do goleiro. Esse critério foi estabelecido por conta de uma contradição ao se utilizar a porcentagem de aproveitamento de chutes diretamente ligada à quantidade de gols que uma equipe marcou em uma partida. Assim, caso a análise seja reduzida a essa relação, se pode ter a situação em que a equipe 1, por exemplo, chutou apenas uma vez em direção ao gol durante todo o jogo e conseguiu marcar o tento; assim, pode-se considerar que a equipe teve 100% de aproveitamento, enquanto a equipe 2, que tentou 15 chutes e não marcou

nenhum gol na mesma partida, obteve 0% de aproveitamento. Desconsiderar essa relação direta, portanto, permite uma análise mais ampla dos comportamentos emitidos durante o jogo e suas consequências.

As demais ações preparatórias de ataque estão representadas na tabela 6. As quantidades de ações de assistência e drible foram contabilizadas em seus valores absolutos. Para as ações de lançamento foram calculadas as porcentagens de acerto e erro.

Tabela 6- Quantidades registradas das ações de drible, assistência e lançamento e as porcentagens de aproveitamento dos lançamentos em cinco jogos do campeonato.

Jogo/Ação	Assistência	Drible	L. Total	LC	LC%	LE	LE%
Jogo 1	4	33	13	7	53,84	6	46,15
Jogo 2	3	31	15	9	60	6	40
Jogo 3	2	19	24	19	79,16	5	20,83
Jogo 4	1	18	33	16	49	17	51
Jogo 6	3	27	27	12	44,44	15	55,56
Média	2,6	25,6	22,4	12,6	57,288	9,8	48,1775

L.Total: número total de lançamentos. LC: lançamentos certos. LC%: porcentagem de lançamentos certos em relação ao total. LE: lançamentos errados. LE%: porcentagem de lançamentos errados em relação ao total.

A equipe mostrou desempenhos semelhantes na ação de lançamentos em quatro dos cinco jogos analisados. Somente no jogo 3 a equipe mostrou um bom desempenho para esse fundamento com 79,16% de aproveitamento. As ações de drible tiveram média de 25,6 ações por jogo, o que significa uma média de um drible a cada um minuto e meio de jogo. Nos dois primeiros jogos os valores absolutos de dribles foram superiores aos demais jogos.

As ações de assistência estão diretamente ligadas aos chutes e, nesses casos específicos, à pontuação (gol). Dessa maneira, a assistência pode ser considerada um tipo de passe específico. Por isso, a quantidade dessas ações foi baixa em relação ao total de passes. Porém, ainda são relevantes para as análises das ações de jogo por se tratarem de comportamentos preparatórios finais, ou seja, essa ação é, em muitos casos, o antecedente para que a resposta de chute seja emitida.

Foram calculadas as razões entre o número total de ações de ataque preparatórias certas (passe certo, lançamento certo, assistência e drible) e o número total de chutes da equipe nos cinco jogos examinados. Os dados não mostraram uma regularidade entre o número de casos efetivos (total de chutes) e o número de casos potenciais (possibilidade de emitir a ação de chute). Portanto, não houve uma relação matemática regular entre a quantidade de comportamentos preparatórios de ataque e a ação de chute nos jogos da equipe.

As ações de defesa são majoritariamente emitidas quando o time adversário tem a posse de bola. As ações defensivas de desarme, bloqueio de passe e chutão podem ocorrer em qualquer momento da ação preparatória de ataque do adversário ou na finalização da jogada adversária, sendo a ação defensiva de bloqueio de chute o comportamento requerido na última situação. Quando esses comportamentos são emitidos de maneira ineficiente, o time adversário tem a possibilidade de marcar um gol e o time depende do resultado final da ação de chute e da eficiência dos goleiros.

O desarme é uma ação de defesa dividida em desarme completo e incompleto, dependendo do resultado final da ação. O mesmo se aplica à ação de bloqueio de passe, podendo ser um corte de passe, quando o jogador não tem a posse da bola depois dessa ação, ou interceptação de passe, em que o atleta segue na jogada com a posse da bola. As porcentagens de cada uma dessas ações foram calculadas. As ações de bloqueio de chute e chutão foram consideradas em seus valores absolutos (Tabela 7).

Tabela 7- Quantidades de ações defensivas de desarme, bloqueio de chute, bloqueio de passe e chutão da equipe em cinco jogos do campeonato e as porcentagens de aproveitamento das ações.

Jogo/Ação	Desarme	DC	DC%	DI	DI%	BlCh
Jogo 1	39	11	28,2	28	71,79	6
Jogo 2	31	12	38,7	19	61,29	8
Jogo 3	30	14	16,5	16	53,5	5
Jogo 4	20	5	25	15	75	18
Jogo 6	31	15	48,38	16	51,62	14
Média	30,2	11,4	31,356	18,8	62,64	10,2
Jogo/Ação	BL.P	CP	CP%	Int	Int%	Chutão
Jogo 1	19	12	63,16	7	36,84	2
Jogo 2	21	14	66,67	7	33,33	3
Jogo 3	24	19	79,17	5	20,83	2
Jogo 4	26	18	69,23	8	30,77	7
Jogo 6	38	29	76,32	9	23,68	2
Média	25,6	18,4	70,91	7,2	28,13	3,2

DC: desarme completo. DC%: porcentagem de desarme completo em relação ao total. DI: desarme incompleto. DI%: porcentagem de desarme incompleto em relação ao total. Bl.Ch: bloqueio de chute. BL.P: número total de bloqueio de passe. CP: corte de passe. CP%: porcentagem de corte de passe em relação ao total. Int: interceptação de passe. Int%: porcentagem de interceptação de passe em relação ao total.

No jogo 1 a equipe mostrou um alto número de desarmes incompletos em relação aos demais jogos, somando um total de 28 ações. Em relação aos desarmes completos, a equipe obteve um número bem abaixo da sua média no jogo 4. Os demais valores relativos para essa ação defensiva se mostraram próximos durante os outros jogos do campeonato.

No que tange o bloqueio de chute, uma ação defensiva importante, a equipe emitiu essa resposta em grande quantidade nos jogos 4 e 6. Portanto, os adversários, nesses jogos, conseguiram articular jogadas e finalizar ao gol. O número de ações de chute foi alta no jogo 4 em relação aos demais jogos. As quantidades de interceptação de passe foram menores em todos os jogos em detrimento aos cortes de passe. Esse resultado era esperado dado o nível de dificuldade de cada uma das tarefas. A interceptação de passe exige uma série de respostas, uma boa leitura dos antecedentes ambientais e capacidade de antecipação de comportamentos.

O goleiro compartilha de algumas ações com os jogadores de linha como passe, lançamento, bloqueio de passe e suas consequências. Porém, apresenta uma série de comportamentos característicos da posição. Esses foram registrados e dispostos na Tabela 8.

Tabela 8- Ações realizadas pelos goleiros durante os cinco jogos examinados e suas respectivas médias.

Ação goleiro	Jogo 1	Jogo 2	Jogo 3	Jogo 4	Jogo 6	Média
Defesa	6	7	11	12	15	10,2
Defesa com os pés	0	0	3	0	4	1,4
Saída de gol	6	8	9	3	7	6,6
Saída curta	13	17	13	14	25	16,4
Finalização	0	0	1	0	0	0,2

Os dados das ações dos goleiros mostram algumas características táticas da equipe. Os goleiros finalizaram apenas uma vez nos cinco jogos examinados. Além disso, os goleiros tinham um padrão de comportamento de iniciar as jogadas procurando o jogador mais próximo à área, o que é ilustrado pela média de 16,4 saídas curtas durante os jogos. As quantidades de defesa dos goleiros cresceram ao longo do campeonato.

As ações infratórias tem um caráter subjetivo a maneira que dependem da interpretação dos árbitros das partidas para indicar ou não uma transgressão às regras da modalidade. Entretanto, é relevante analisar o número de infrações em um jogo pois os atletas conseguem se adaptar a maneira como a arbitragem conduz a partida e modulam, dessa maneira, suas respostas em relação às punições anteriores dos árbitros (Tabela 9).

Tabela 9- Ações infratórias sofridas ou cometidas pela equipe nos jogos examinados e suas respectivas médias.

Ação Infratória	Jogo 1	Jogo 2	Jogo 3	Jogo 4	Jogo 6	Média
Falta cometida	7	3	7	4	6	5,4
Falta sofrida	10	8	4	7	11	8

Pelas regras do futsal, se uma equipe ultrapassar o número de cinco faltas coletivas por tempo de jogo, essa será punida com um tiro livre direto a partir da sexta falta. A equipe não ultrapassou esse limite em nenhum dos cinco jogos. Porém, no jogo 6, a equipe sofreu mais do que cinco faltas em um dos períodos.

A categoria de “erro” é representada apenas pela ação de “perda de bola”. Essa ação foi colocada separadamente em uma categoria por ser consequência de uma série de ações tanto de ataque quanto de defesa. Os erros mais comuns entre os atletas, por exemplo, eram no domínio de bola ou na tentativa de condução de bola. O erro ocasionava, necessariamente, a perda da posse de bola e um consequente reposicionamento da equipe para defender.

Tabela 10- Quantidade total de perdas de bola da equipe nos jogos examinados.

Jogo	Perda de bola (erro)
1	22
2	15
3	6
4	13
6	15

Nota-se pela tabela 10 que o jogo 3 teve uma quantidade de erros significativamente menor que os outros jogos. Ao contrário, o jogo 1 foi aquele que o time apresentou a maior quantidade de erros individuais. Os demais jogos apresentaram quantidades próximas de erros da equipe.

Observando as gravações de jogo, foi possível notar que após os erros alguns comportamentos eram emitidos com certa regularidade. Apesar de não constarem nos *scouts* técnicos utilizados, mostraram-se relevantes. Quando um atleta errava um domínio de bola (ter posse da bola após um passe ou lançamento de um companheiro), por exemplo, ele levantava um braço com a mão espalmada. Em alguns casos, os companheiros de equipe levavam as mãos à cabeça ou dirigiam a fala para o jogador que cometeu o erro. Ao mesmo tempo, o técnico batia palmas e gritava com a equipe.

4.4 Análise quantitativa

4.4.1 Procedimento para análise quantitativa

Não foi encontrada na literatura sobre futsal uma taxa ou dado que se refira a bom ou mau desempenho dos atletas tendo em vista o aproveitamento na execução dos fundamentos, como existe, por exemplo, no vôlei. Portanto, existe necessidade de se delimitar o que entendemos por desempenho.

A descrição realizada até então levou em consideração a taxa de aproveitamento dos fundamentos do Futsal descritos e pertencentes ao *scout*. Porém, não foram encontrados parâmetros para qualificar essas taxas em bom ou mau desempenho. Além disso, existem algumas questões que envolvem o resultado da ação final como determinante na avaliação de desempenho de um atleta. Por exemplo: o jogador 1 chuta uma vez em direção a meta adversária e acerta obtendo 100% de aproveitamento nesse fundamento; o jogador 2 chuta 10 vezes e acerta apenas uma vez obtendo 10% de aproveitamento. A questão é: qual dos dois jogadores teve um desempenho melhor se ao final do jogo cada um acertou o gol com a mesma quantidade?

Outra dificuldade encontrada para delimitar o desempenho técnico do jogador é a existência de inúmeras variáveis que podem influenciar o resultado final da ação dos jogadores durante a partida tais como a dificuldade da execução, momento da partida, contexto do jogo e qualidade do adversário. Por esse motivo, também, observa-se uma grande quantidade de estudos no futsal que analisam o desempenho físico dos atletas como a capacidade aeróbica e anaeróbica e outras variáveis fisiológicas.

Portanto, para uma análise quantitativa dos dados optou-se por desconsiderar o resultado da ação final dos jogadores e utilizar a quantidade de comportamentos emitidos por eles independentemente do resultado obtido. Assim, as quantidades de chutes certos, errados e travados, por exemplo, foram somadas e agrupadas na categoria “chute”. Desse modo, as categorias comportamentais reagrupadas resultaram nas seguintes ações: passe (certo, errado e travado), chute (certo, errado e travado), desarme (completo e incompleto), bloqueio (de chute e interceptação de passe), drible, perda de bola (erro), lançamento (certo e errado), faltas sofridas, faltas cometidas, defesas (goleiros), saída de gol (goleiros), gol sofrido (goleiros) e reposição (goleiros).

Entraram na análise os dados dos jogadores que participaram de pelo menos 25% do tempo de jogo. Assim, os atletas que responderam a LEAP, mas que não entraram no jogo ou jogaram por um período inferior a 5 minutos cronometrados também tiveram os dados

desconsiderados. Os goleiros foram separados da amostra e seus dados analisados particularmente. Isso se justifica pela grande especificidade dos fundamentos para essa posição.

Como medida de associação entre os dados da Lista de Estados de Ânimo Presentes e do *Scout* técnico utilizado foi calculado o coeficiente de correlação de Pearson. Além disso, a mesma análise foi realizada com os dados provenientes dos *Scouts* a fim de se investigar possíveis correlações entre os comportamentos emitidos em quadra pelos atletas.

Foram considerados os valores dos coeficientes de correlação de Pearson superiores a 0,30 para direção positiva ou negativa do relacionamento e nível de significância $P \leq 0,05$. A maior parte das correlações encontradas variou dentro de uma faixa de intensidade moderada ou baixa, sendo $r = 0,10$ até $0,30$ (fraco); $r = 0,40$ até $0,6$ (moderado); $r = 0,70$ até 1 (forte) (Dancey e Reidy, 2006).

4.4.2 Resultados estatísticos

Os resultados mostraram que existe uma correlação positiva entre as ações dos goleiros e os estados de ânimo no momento pré-competição. Intensidades altas atribuídas à locução “Sinto-me cansado” (fator I) estiveram associadas com um maior número de gols sofridos pela equipe.

Ao mesmo tempo, houve uma correlação negativa entre a locução “Estou com vergonha” e a ação “saída de gol”. Essa ação é caracterizada pelo movimento de saída da linha do gol para diminuir o ângulo de finalização do adversário e aumentar a probabilidade defesa ou interceptar um lançamento ou cruzamento dentro da área. As correlações entre as ações dos goleiros e os estados de ânimo presentes mostraram que para essa posição tiveram um valor de r superior a $0,70$ (tabela 11).

Tabela 11- Correlações de Pearson (r) resultante entre as respostas dos goleiros à Lista de Estados de Ânimo Presentes e as ações contabilizadas nos *Scouts* dos cinco jogos analisados.

Ação Goleiro	Locução	r	P
Gol sofrido	Estou cansado	0,79	0,05
Saída de Gol	Estou com vergonha	-0,84	0,03

r : coeficiente de correlação de Pearson; P: nível de significância adotado ($P \leq 0,05$)

A análise dos dados dos jogadores de linha foi dividida em duas partes. A primeira parte consistiu na avaliação do repertório de ações dos jogadores durante os jogos avaliados. Assim, foram calculadas as correlações entre as ações dos jogadores dentro do jogo registradas pelo *scout* técnico como meio de investigar as inter-relações de cada comportamento. A segunda parte trata-se da correlação entre os estados de ânimo dos jogadores no período pré-competição e o desempenho avaliado pelos *scouts*.

Para os dados contabilizados nos *scouts* dos cinco jogos analisados foram calculados os coeficientes de correlação de Pearson (tabela 12). Os resultados mostraram correlações entre as ações ofensivas. A ação de passe esteve correlacionada com as tentativas de chute ($r=0,37$). Ao mesmo tempo, as ações defensivas também estiveram associadas, como o desarme o bloqueio. Outro dado resultante da análise mostrou que há correlação positiva moderada entre ações ofensivas e erros. Observa-se que o drible, ação ofensiva que demanda técnica apurada e de difícil execução, teve correlação com a perda de bola.

Tabela 12- Correlações de Pearson (r) entre as ações realizadas pelos jogadores de linha e contabilizadas no *Scout* em cinco jogos analisados.

Ação	Ação	r	P
Passe	Chute	0,37	0,009
Passe	Perda de bola	-0,3	0,03
Passe	Gol	0,21*	0,03
Desarme	Bloqueio	0,32	0,02
Drible	Perda de bola	0,44	0,02
Drible	Falta Sofrida	0,57	0,001
Lançamento	Perda de bola	0,41	0,004

r : coeficiente de correlação de Pearson; P : nível de significância adotado ($P \leq 0,05$)

* Coeficiente de correlação de Pearson abaixo de 0,30 incluído somente nessa análise.

A perda de bola mostrou associação positiva com as ações de lançamento e drible. Quanto mais os jogadores tentaram realizar essa ação, mais vezes perderam a posse de bola. Entretanto, a maior quantidade de passes da equipe durante os jogos esteve associada com menor quantidade de perda de bola. Portanto, a maior quantidade de passes trocados pela a equipe durante o jogo tende a preservar mais a posse da bola em comparação às tentativas de lançamentos e dribles.

Esta análise incluiu o resultado da ação final mais importante do jogo, o gol. Com a análise foi encontrada uma correlação fraca entre passes e a marcação de um gol. Outras ações ofensivas, como drible e lançamento, não tiveram uma associação considerável com esse resultado final da ação de chutar.

A análise de correlação entre os dados da LEAP e dos *scouts* técnicos mostrou consistiu na segunda etapa da análise dos dados dos jogadores de linha. De todas as correlações encontradas entre os estados de ânimos pré-competitivos e as ações dos jogadores, dez valores se apresentaram r maior que 0.30 para ambas as direções e respeitando o intervalo de P estabelecido (tabela 13). Nota-se que as locuções do fator I de valor hedônico negativo como “Sinto-me humilhado” e “Estou com medo” tiveram uma correlação de sinal negativo para ações ofensivas como “passe” e “chute”. Por outro lado, as locuções de valor hedônico positivo mostraram associações positivas com ações de ataque, como a locução “Sinto uma necessidade” estar relacionada com tentativas de chute e passe.

Tabela 13- Correlações de Pearson (r) resultante entre as respostas dos jogadores de linha à Lista de Estados de Ânimo Presentes e as ações contabilizadas nos *Scouts* dos cinco jogos analisados.

Ação	Locução	r	P
Passe	Sinto-me humilhado (Fator I)	-0,3	0,05
Passe	Estou cheio (Fator II)	-0,37	0,009
Passe	Sinto-me surpreso (Fator VIII)	-0,44	0,002
Chute	Estou com medo (Fator I)	-0,3	0,04
Chute	Sinto uma necessidade (Fator XI)	0,5	0,003
Drible	Sinto uma necessidade (Fator XI)	0,35	0,01
Drible	Estou com sono (Fator II)	-0,38	0,008
Drible	Estou com esperança (Fator III)	0,35	0,01
Falta Cometida	Sinto atração sexual por alguém (Fator IV)	0,33	0,02
Falta Cometida	Sinto ciúme de alguém (Fator IV)	0,3	0,04

r : coeficiente de correlação de Pearson; P : nível de significância adotado ($P \leq 0,05$)

O fator IV da LEAP mostrou correlação positiva com ações infratórias. A maior intensidade atribuída às locuções “Sinto atração sexual por alguém” e “Sinto ciúme de alguém” mostrou associação com um maior número de faltas cometidas pelos jogadores da equipe.

Apenas quatro das vinte ações definidas pelos *scouts* apresentaram correlações com os estados de ânimo dos atletas momentos antes do início do jogo em uma competição oficial. A ação de passe esteve associada negativamente com o fator I, II e VIII. Os jogadores tentaram mais vezes passar a bola quando apresentaram menos humilhação e surpresa.

A ação de chute apresentou correlação positiva ($r = 0,35$) com o fator XI da LEAP, representado pela locução “Sinto uma necessidade” que indica alto grau de ativação do organismo e valor hedônico positivo. A mesma ação teve associação negativa ($r = -0,3$) com a

locução “Estou com medo”, pertencente ao fator I. Os jogadores tentaram mais vezes chutar ao gol quando responderam com menos intensidade para esse estado de ânimo.

A ação individual e ofensiva de driblar também mostrou correlações positivas e negativas com fatores da LEAP. Essa ação, que exige boa técnica para execução, teve correlação positiva ($r = 0,35$) com o fator III de valor hedônico positivo (locução “Estou com esperança”) e correlação negativa ($r = -0,38$) com o fator II (locução “Estou com sono” de baixo grau de ativação).

Nota-se que os fatores I, II e III, que foram preponderantes nos estados de ânimo pré-competição, mostraram relação com ações de jogo. Ao mesmo tempo, o fator VII, presente em todos os jogos para a maioria dos atletas, não mostrou correlação com o desempenho dos jogadores. Os resultados mostram que os fatores XI e IV podem estar associados às ações dos jogadores durante o jogo.

Os resultados mostraram, portanto, correlações entre o desempenho dos jogadores de futsal representado pelas ações em quadra e os estados de ânimo dos mesmos momentos antes do início do jogo.

5 Discussão

Estados de Ânimo e Desempenho

Os estados de ânimo no momento pré-competitivo apresentaram algumas relações com os comportamentos dos atletas durante o jogo. Enquanto a capacidade técnica e definição tática de uma equipe são alguns dos diversos fatores podem influenciar as respostas psicológicas dos atletas, por outro lado, certas disposições emocionais estão associadas com uma frequência maior de ações durante uma competição. Para cada associação encontrada entre estados de ânimo no momento pré-competitivo e ações dos atletas em quadra, buscou-se identificar um processo psicológico envolvido.

Os resultados encontrados vão ao encontro de dados da literatura que também sugerem essa relação. Dias-Silva (2013) relacionou os estados de ânimo no momento pré-competição com diversas categorias do repertório comportamental de jogadores de futebol em função da posição dos mesmos em campo. Os dados mostraram que jogadores de meio-campo, por exemplo, apresentaram estados de ânimo de valor hedônico positivo e relacionais ao mesmo

tempo em que emitiram mais comportamentos sociais dentro da partida como movimentação em busca da bola e armação de jogadas.

Di Bonifácio (2013) encontrou relações entre estados de ânimo e desempenho de atletas de alto rendimento de vôlei. O autor afirma que a fase da competição também é fator importante no entendimento da relação entre estados de ânimo e desempenho. Os resultados do estudo revelam que os estados de ânimo exercem maior influência no desempenho da equipe no início de uma competição.

A análise de correlação entre os dados da Lista de Estados de Ânimo Presentes e dos *scouts* técnicos mostra resultados significativos. Observou-se que a locução “Estou cansado” (fator II) obteve correlação positiva com “gols sofridos” para a posição de goleiro. Esse estado de ânimo presente é caracterizado por um valor hedônico negativo e baixo estado de ativação. O cansaço físico ou mental de atletas em geral pode resultar em quedas de rendimento durante um jogo ou competição (Weinberg & Gould, 2008). No caso da posição de goleiro, uma falha resulta, na grande maioria das vezes, em um gol do adversário.

A locução da LEAP “Estou com vergonha” (fator I) mostrou correlação negativa com a ação dos goleiros de “saída de gol”. Essa ação é decorrente de uma tomada de decisão dos goleiros muito rápida. O goleiro deve decidir se espera o adversário chutar para ter a reação de defesa ou se se desloca em direção ao adversário para diminuir o espaço e ângulo para o chute e intimidar o adversário. O goleiro, a partir dessa ação, se expõe mais ao jogo. Nos jogos analisados, foi encontrada a associação entre estar menos envergonhado e sair mais do gol para tentar defesas ou interceptar lançamentos ou cruzamentos.

Lavoura, Mello e Machado (2007) discutiram a presença do sentimento de vergonha em atletas. Segundos os autores, os atletas tendem a sentir vergonha pelo fato de fracassar ou por ter desempenho baixo em algum jogo, além do simples fato de estarem sendo observados pelo público praticando uma ação. Desse modo pode-se admitir uma influência desse estado de ânimo no momento pré-competição com ações durante o jogo, podendo afetar o desempenho do atleta. Os resultados desta pesquisa mostraram uma associação entre o sentir-se menos envergonhado e a ação de “saída do gol”.

Ações de “chute” obtiveram correlações positivas e negativas com os estados de ânimo no momento pré-competição. Quando os atletas respondiam com maior intensidade para a locução “Sinto uma necessidade” (Fator XI), maior era a quantidade de chutes dentro de um jogo, independentemente do resultado final dessa ação. Ao mesmo tempo, a ação de “chute” teve correlação negativa com a locução “Estou com medo” (Fator I), ou seja, baixas

intensidades atribuídas a essa locução estiveram associadas com maiores tentativas de chute da equipe durante os jogos analisados.

Os jogadores chutaram mais vezes ao gol quando sentiam mais necessidade e menos medo. Para Souza et al (2013) a ação de finalização é o objetivo principal da fase ofensiva do jogo e ela pode ser considerada como indicadora do rendimento das equipes em jogos de Futsal. Lavoura, Mello e Machado (2007) indicaram que as situações com maiores incidências de medo relatadas por atletas foram: “medo de não obter êxito”, “medo de ser incompetente na minha função” e “medo de não render o que esperam de mim”.

Thomas (1983) relatou que sentimentos como coragem, decisão e vontade podem ser despertados a partir da exploração da autoconfiança em situações que podem gerar medo. Ainda nessa perspectiva, Roffe (1999; 2006) descreve uma situação que pode desencadear a instalação do medo em jogadores de futebol. O jogador tenta o chute, por exemplo, tem um desempenho ruim na ação, sente culpa, sua autoestima e autoconfiança caem, o que desencadeia o medo de arriscar o chute em outras oportunidades no jogo.

A equipe tentou, em média, 36,6 chutes por jogo sendo que a média de aproveitamento (chutes que chegaram ao gol) foi de 25%. Assim, os resultados mostraram que os jogadores mantiveram a quantidade de tentativas de chute ao gol independentemente do resultado dessa ação em tentativas anteriores no mesmo jogo. O baixo nível de medo no momento pré-competitivo pode estar relacionado com o desempenho dos atletas na ação de chute. É importante salientar que o medo possui um fator positivo ao passo que desperta a atenção do desportista sobre os riscos inerentes a certas atividades, além de contribuir para uma mobilização ótima no estado pré-competitivo (Brochado, 2002).

A ação “drible” teve correlação positiva com a locução “Estou com esperança” (fator III). Ao optar pelo drible, o jogador chama a responsabilidade pela jogada da equipe, sendo uma ação essencialmente individual dentro do jogo. Araújo, Davids e Hristovski (2006) assumem que a tomada de decisão para determinada ação, em situações reais de jogo, deve acontecer a partir da identificação da solução mais adequada para as características do atleta executante, ou seja, o atleta deve avaliar a situação e sua capacidade de execução da jogada. Além desses fatores, considerando a ação de drible, os dados desta pesquisa chamam atenção para a possível presença de um fator emocional para essa decisão de executar do drible que pode ser estendida para outros fundamentos técnicos.

Os resultados também mostraram que as ações infratórias obtiveram correlação positiva com o fator IV da LEAP. Os itens “Sinto atração sexual por alguém” e “Sinto ciúme de alguém” mostraram correlação positiva com a categoria “faltas cometidas” presente nos

scouts técnicos. Esses estados de ânimo denotam grande nível de ativação do organismo e podem estar ligados a comportamentos impulsivos, o que, durante uma disputa, pode ocasionar faltas.

O ciúme tem sido estudado no esporte em diferentes abordagens, sendo relacionado com aspectos de coesão grupal e satisfação dos atletas de equipes esportivas (Kamphoff, Gill & Huddleston, 2005; Sindik & Lorger, 2011). Portanto, esse estado emocional foi majoritariamente analisado no contexto intra-grupo. Os dados da pesquisa mostram que esse estado de ânimo pode estar relacionado a terceiros, como os adversários da competição.

A atração sexual é tema pouco explorado na literatura esportiva, porém pode indicar aspectos do controle hormonal do comportamento. Altos níveis de testosterona no organismo estão relacionados com maior atração sexual e agressividade (Pope Jr, Kouri & Hudson, 2000; Archer, 1991). Transpondo essa relação ao contexto esportivo, a presença do fator IV nos estados de ânimo dos atletas pode indicar tanto a impulsividade quanto a agressividade e isso pode indicar uma explicação para a correlação desse fator com o maior número de faltas cometidas pela equipe nos jogos avaliados.

Estados de Ânimo Presentes

Os resultados da LEAP mostraram um perfil de estado de ânimo comum entre os jogadores no momento pré-competitivo. Os atletas se mostraram alegres, orgulhosos, esperançosos e interessados (fatores I, II, III e VII, respectivamente). Esses resultados vão ao encontro de dados encontrados na literatura em outras modalidades como o vôlei e futebol, em que os atletas no momento pré-competitivo responderam com altas intensidades para as locuções desses mesmos fatores (Bueno e Di Bonifácio, 2007; Souza, 2011; Di Bonifácio, 2013; Dias-Silva, 2013).

O perfil comum encontrado, principalmente no que se refere a estados de ânimo de alegria e orgulho, pode estar relacionado ao excelente nível técnico dos atletas da equipe e à condição da mesma no cenário nacional e internacional da modalidade. Lazarus (2000) considera que as manifestações de felicidade e bem-estar no esporte estão muito ligadas aos objetivos alcançados e patamar da carreira em que o atleta se encontra. Ao mesmo tempo, o autor discute que o orgulho é um combustível essencial para a motivação de atletas de elite.

A coleta de dados se deu durante uma mesma fase de competição de porte estadual. Porém, a situação da equipe na classificação do campeonato aliada à qualidade técnica do adversário resultou em alterações de alguns estados de ânimo nos momentos que precediam imediatamente determinados jogos. A equipe, quando jogou com adversários de qualidade

técnica muito inferior, mostrou-se calma e descontraída. Diferentemente, em situações em que o adversário apresentava nível técnico, tático e físico semelhante aos participantes da pesquisa, os atletas se mostraram mais concentrados e atentos. Samulski (2002) cita que a avaliação da qualidade e capacidade do adversário é um dos diversos fatores que influenciam as emoções no momento pré-competitivo. Assim, os dados mostraram como esse fator pode se manifestar no momento pré-competição.

Desempenho dos atletas

A análise de correlação dos dados do *scout* técnico evidenciou alguns pontos importantes sobre as ações do jogo. As ações de “lançamento” e “drible” obtiveram correlações positivas com “perda de bola”, ou seja, o número maior de perdas de bola teve correlação com valores maiores de lançamentos e dribles. O “lançamento” é uma ação de difícil execução. Observou-se que a equipe apresentou 48%, em média, de lançamento errados durante os jogos analisados. O drible também é uma ação que exige muita técnica e coordenação do atleta. Ao mesmo tempo em que é arriscado, o drible é um fundamento poderoso para se decidir um jogo, porém, na grande maioria das vezes, se executado erradamente provoca a perda da bola.

Segundo Vieira e Freitas (2007) o passe é elemento técnico fundamental para um bom desempenho de uma equipe de Futsal. A ação de “passe” teve correlação negativa com a “perda de bola”. Nessa categoria foram incluídos os passes errados e travados, além dos passes certos. O dado mostra que esse fundamento, mesmo que executado erradamente em momentos do jogo, é uma ação que preserva a posse da bola durante uma partida. Essa ação é mais segura que lançamentos e dribles e menos suscetível ao erro. Os passes estiveram relacionados com menor índice de perda de bola durante os jogos analisados, sendo que a equipe teve média superior a 90% nos acertos de passe durante todo o campeonato.

Portanto, o aproveitamento da ação de passe apresentou pequena variação durante os jogos avaliados, sendo que somente a quantidade de passes totais durante o jogo variou dependendo do adversário. Tourinho Filho, Soares e Barbanti (2010) avaliaram o desempenho em quadra de jogadores de futsal e notaram que os atletas apresentaram uma queda de rendimento nas ações de passe e assistência durante jogos realizados em uma fase decisiva do campeonato. Os autores atribuíram essa queda de rendimento nos passes a possíveis influências emocionais como, por exemplo, uma maior pressão devido às consequências do resultado do jogo. Porém, essa relação não foi observada na análise dos jogos.

Os dados providos dos *scouts* técnicos também evidenciaram uma postura ofensiva da equipe como estratégia tática durante a competição. A tática ofensiva baseia-se em três princípios: a conservação da posse de bola, desequilíbrio da defesa adversária e ação de finalização (Mutti, 2003). Essa estrutura de ações é mantida coletivamente, mas é através de ações individuais como deslocamentos, infiltrações e dribles que se alcança o resultado final que é a marcação de um gol. A equipe tentou, em média, 426 passes nos jogos analisados, sendo 92,6%, em média, efetuados com sucesso. Ao mesmo tempo, a equipe finalizou para o gol em média 36,6 vezes (quase uma tentativa por minuto de jogo) e efetuou 25,6 dribles, em média. Portanto, o time teve desempenho e ações condizentes com uma estrutura tática ofensiva adotada.

A ação de “drible” também mostrou correlações com o número de “faltas sofridas”. O sucesso de um drible durante o jogo pode ocasionar ataques de 4x3, 3x2, 2x1, por exemplo, que são situações em que o time marcador está em desvantagem em relação ao número de jogadores na defesa. Assim, a “falta” pode funcionar como um recurso tático dentro do jogo, para que a jogada não se desenvolva e o time atacante perca a chance de atacar com mais jogadores que a defesa. Ao mesmo tempo, a tentativa de desarme mal sucedida frente a uma ação de drible pode ocasionar uma falta durante o jogo, sendo que drible é um recurso técnico refinado e de difícil marcação. Durante o campeonato a equipe sofreu, em média, 8 faltas por jogo e cometeu, em média, 5,4 faltas por partida.

Portanto, os resultados dos *scouts* técnicos mostraram que a equipe apresentou menor quantidade de erros quando buscou trocar maior quantidade de passes em detrimento, por exemplo, de tentativas de dribles e lançamentos. Esse fato é corroborado pelas poucas tentativas de lançamento dos goleiros e grande quantidade de reposições de bola curta pelos goleiros (16,4, em média).

O “bloqueio” e “desarme” são ações defensivas que obtiveram correlação positiva durante os jogos. Essas ações foram as mais frequentes no âmbito defensivo da equipe durante os jogos analisados. A tática defensiva baseia-se na recuperação da posse de bola, impedimento da progressão do adversário e obstrução da finalização (Silva, Ré, Matias & Greco, 2011; Tavares, 2002). Assim, quando a equipe não teve a posse de bola apresentou um repertório vasto para ações defensivas como bloqueio de chute, corte de passe, desarme completo e incompleto visando, principalmente, a recuperação da bola e obstrução da finalização.

A literatura mostra que o nível do adversário é um importante fator associado com indicadores de desempenho (Lago, 2007; 2009). Quando a equipe jogou contra adversários

com menor nível técnico, houve maior quantidade de passes o que evidencia maior tempo de posse de bola em relação a jogos contra adversários de nível técnico médio ou baixo. Os dados confirmam os resultados de Lago (2009) que mostraram uma redução na porcentagem de posse de bola e maior distância percorrida pelos jogadores em jogos de maior nível técnico. Além disso, a qualidade do adversário altera a quantidade e intensidade de movimentações, coordenação intra-grupo e sincronização dos atletas (Folgado, Duarte, Fernandes e Sampaio, 2014).

Durante um jogo de futsal ou de qualquer modalidade esportiva coletiva, os atletas se deparam com inúmeras e distintas situações de jogo. A equipe pode estar ou não com a posse de bola; pode estar jogando com um jogador a menos ou a mais; utilizando o goleiro linha; estar à frente ou não do placar; dentre várias outras possibilidades. Dessa forma, é necessária a produção de comportamento adaptativo diante dessa multiplicidade de antecedentes ambientais que influenciarão nas respostas e comportamento dos jogadores em quadra (Silva, Ré, Matias e Greco, 2011). O comportamento adaptativo surgirá na interação entre a própria equipe e na interação da equipe com o adversário. Portanto, a avaliação do repertório comportamental dos jogadores pode auxiliar na identificação da resposta mais adequada frente a um estímulo ambiental do jogo, representando ganhos em termos técnicos e táticos.

Considerações

Um dos grandes desafios da Psicologia do Esporte é entender como se dá a relação entre os fatores psicológicos e o desempenho de atletas. Muitos estudos levam em consideração o caráter negativo das emoções quando correlacionadas ao rendimento esportivo de equipes ou atletas, ou seja, como elevados níveis de ansiedade ou estresse, por exemplo, podem prejudicar o desempenho em uma competição esportiva. De qualquer maneira, são necessários mais estudos que mostram como essa relação se apresenta a fim de estruturar treinamentos psicológicos para os atletas. A maior dificuldade para isso é o grande número de variáveis encontradas nos diversos contextos esportivos, além da especificidade de cada modalidade que provoca diferentes reações emocionais nos atletas.

Os resultados da pesquisa mostraram que essa relação é possível. Deve-se destacar que a coleta foi realizada com apenas uma equipe profissional de futsal e que a maioria dos resultados de correlação foram de nível moderado ou baixo. Entretanto, os resultados são indicativos de que os estados de ânimo no momento pré-competitivo estão relacionados com as ações emitidas pelos jogadores durante o jogo. Essa relação pode representar, também,

predisposições comportamentais que irão influenciar as tomadas de decisão do atleta durante o jogo, por exemplo. Isso se relaciona com outros aspectos da competição e da preparação da equipe, como a tática escolhida e o nível técnico do time e dos adversários.

É oportuno lembrar que, em consonância com o estudo de Garganta (2001), a avaliação do repertório comportamental e desempenho de atletas em competições possibilita: a) criação de modelos táticos para configuração das estratégias de uma equipe; b) identificação e quantificação das ações individuais e coletivas que resultam em ações eficazes c) promoção e desenvolvimento de treinamentos a partir das demandas encontradas no time; d) indicação de tendência evolutiva da modalidade.

Esses fatores aliados à investigação de variáveis psicológicas no esporte de alto rendimento resultam em um rico material para intervenções multidisciplinares. A correlação entre variáveis psicológicas e ações durante a competição permite à comissão técnica multidisciplinar a exploração de demandas da equipe e consequente elaboração de intervenções de cunho técnico, físico, tático ou psicológico.

6 Referências

- Archer, J. (1991). The influence of testosterone on human aggression. *British Journal of Psychology*, 82(1), 1-28.
- Adriano, N. (2003). Avaliando o nível de concentração e atenção de atletas de futsal através de testes pré e pós-treinamentos. *Revista Digital, Buenos Aires*, 9(63). Recuperado em 19 de maio de 2013, de <http://www.efdeportes.com>.
- Allen, M.S., Greenlees, I., & Jones, M. (2013). Personality in sport: a comprehensive review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 6(1), 184-208.
- Araújo, D. (2009). O desenvolvimento da competência tática nos desporto: o papel dos constrangimentos no comportamento decisional. *Motriz*, 15(3), 537-540.
- Araújo, D., Davids, K., & Hristovski, R. (2006). The ecological dynamics of decision making in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 7, 653-676.
- Avelar, A et al. (2008). Perfil antropométrico e de desempenho motor de atletas paranaenses de futsal de elite. *Rev. Bras.Cineantropom. Desempenho Hum*, 10(1), 76-80.

- Balzano, O.N., Oliveira, D.M.N., Pereira Filho, J.M., & Gonzalez, R.H. (2011). O futsal como ferramenta na formação desportiva do atleta de futebol de campo. *Revista Digital, Buenos Aires*, 15(152). Recuperado em 18 de março de 2014, de <http://www.efdeportes.com/>
- Baroni B.M., Couto, W., & Leal Júnior, E.C. (2011). Estudo descritivo-comparativo de parâmetros de desempenho aeróbio de atletas profissionais de futebol e futsal. *Rev Bras Cineantropom Desempenho Hum*, 13(3), 170-176.
- Benedetti, E., Lipp, M.E.N., & Oliveira, R.L. (2011). Nível de stress em corredores de maratona amadores em período de pré-competição. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, 19(3), 5-13.
- Bidutte, L.C et al. (2004). Avaliação Psicológica no desporto: instrumentos e adaptação para Portugal. *Psicologia teoria, investigação e prática*, 9(2), 213-226.
- Bompa, T. O. (2005). *Treinando atletas de desporto coletivo*. São Paulo: Phorte Editora.
- Borrego, C. M. C., Leitão, J. C., Alves, J., Silva, C., & Palmi, J. (2010). Análise Confirmatória do Questionário de Satisfação do Atleta - Versão Portuguesa. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 23(1), 110-120.
- Bortoli, R., Bortoli, A.L., & Márquez, S. (2002). Estudio de las capacidades cognoscitivas en el fútbol-sala. *Revista de Psicología del Deporte*, 11(1), 53-67.
- Brandão, M. R. F. (1993). Perfil psicológico: uma proposta para avaliar atletas. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, 7 (2), 16-27.
- Brandt, R. et al. (2014). Estados de humor e fatores associativos no desempenho de nadadores no período competitivo. *Revista Brasileira de Ciências da Saúde*, 12(40).
- Bravo, L., & Oliveira, M. T. (2012). Comportamentos táticos no jogo de Futsal: Os Princípios do Jogo. *Millenium*, 42, 127-142.
- Braz, G.P., Ré, A.H.N. (2013). Relações entre aptidão física, envolvimento com bola e desempenho técnico de adolescentes no futsal. *R. Bras. Cie. e Mov*, 21(1), 151-157.
- Brochado, M.M.V. (2002). O Medo no Esporte. *Motriz*, 8(2), 69-77.
- Bueno, J. L. O., & Di Bonifácio, M. A. (2007). Alterações de estados de ânimo presente, em atletas de voleibol. *Psicologia em Estudo*, 12(1), 179-184.
- Bueno, J. L. O., De Martino, M., & Figueiredo, T. H. (2003). Present mood states in brazilian night nurses. *Psychological Reports*, 93, 353-357.
- Cardoso, J.S., Santos, G.A., & Geller, M. (2013). Relação entre ansiedade pré-competitiva e o desempenho de surfistas, durante a etapa do circuito gaúcho de surfe amador. *Revista Digital, Buenos Aires*, 18(185). Recuperado em 14 de janeiro de 2014, de <http://www.efdeportes.com>.

- Carretero, C.M., Moreno-Murcia, J.A., Ponce, I.G., Gonzales, J.J.P., & Gimeno, E.M.C. (2012). Ansiedad estado precompetitiva en judocas. *Rev. Artes Marciales Asiát.*, 7(1), 26-43.
- Cerin, E., & Barnett, A. (2011). Predictors of pre- and post-competition affective states in male martial artists: a multilevel interactional approach. *Scand J Med Sci Sports*, 21 137–150.
- Conselho Federal de Psicologia. (2007). Resolução 13/07 institui a Consolidação das Resoluções relativas ao Título Profissional de Especialista em Psicologia e dispõe sobre normas e procedimentos para seu registro.
- Corrêa, I.A. (2010). Identificação e controle de emoções e reações em ambientes esportivos de futebol de campo para melhora do desempenho. *Revista Brasileira de Futsal e Futebol*, 2(6), 151-155.
- Costa, I. T., Garganta, J., Greco, J. P., Mesquita, I., & Maia, J. (2011). Sistema de avaliação tática no Futebol (FUT-SAT): Desenvolvimento e validação preliminar. *Motricidade*, 7(1), 69-84.
- Costa, I.T., Garganta, J., Greco, P.J., & Mesquita, I. (2009). Avaliação do desempenho tático no futebol: concepção e desenvolvimento da grelha de observação do teste “GR3-3GR”. *Revista Mineira de Educação Física*, 17(2), 36-64.
- Costa, V.T et al. (2001). Validação da escala de motivação no esporte (SMS) no futebol para a língua portuguesa brasileira. *Rev. bras. Educ. Fís. Esporte*, 25(3), 537-46.
- Costa, V.T., Gomes, C.M.A., Andrade, A.G.P., & Samulski, D.M. (2012). Validação das propriedades psicométricas do RESTQ-Coach na versão brasileira. *Motriz*, 18(2), 218-232.
- Couto Júnior, J.M., Moreno, R.M., Souza, A. F., Prado, M.M., Machado, A.A. (2007). A influência da torcida na performance de jogadores brasileiros de Futsal: um viés da Psicologia do Esporte. *Motriz*, 13(4), 259-265.
- Cratty, B.J. (1984). *Psicologia do esporte*. Rio de Janeiro: Prentice–Hall do Brasil.
- Dancey, C., & Reidy, J. (2006). *Estatística Sem Matemática para Psicologia: Usando SPSS para Windows*. PortoAlegre, Artmed.
- De Rose, D. Jr. (1998). Lista de sintomas de “stress” pré-competitivo infanto-juvenil: elaboração e validação de um instrumento. *Revista Paulista de Educação Física*, 12(2)
- De Rose, D. Jr. (1999). Padrão de comportamento do stress em atletas de alto nível. *Revista Paulista de Educação Física*, 10(2), 139-145.
- De Rose, D. Jr. (2001). A competição como fonte de estresse no esporte. *Revista Brasileira Ciência e Movimento*, 10(4), 19-26.

- Deschamps, S.R., & De Rose, D.Jr. (2008). Treinamento psicológico e sua influência nos estados de humor e desempenho técnico de atletas de basquetebol. *Revista de Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 3(2), 169-182.
- Di Bonifácio, M.A. (2006). *Variações de estados de ânimo momentâneos do levantador e atacante, em jogos de voleibol*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Departamento de Psicologia, Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto-SP.
- Di Bonifácio, M.A. (2013). *Os estados de ânimo pré-competitivos e o desempenho de atletas de Voleibol de alto nível*. Tese de Doutorado. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Departamento de Psicologia, Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto-SP.
- Dias Silva, W. (2013). *Relação entre estados de ânimo momentâneo e desempenho em atletas de futebol de campo*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação de Psicobiologia. Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, SP.
- Dias, R.M.R., et al. (2007). Características antropométricas e de desempenho motor de atletas de futsal em diferentes categorias. *Revista Brasileira de Cineantropometria Desempenho Humano*, 9(3), 297-302.
- Engelmann, A. (1986). LEP - Uma lista, de origem brasileira, para medir a presença de estados de ânimos no momento em que está sendo respondido. *Ciência e Cultura*, 38 (1), 121-146.
- Engelmann, A. (2002). Da conceituação de estado subjetivo até a proposição dos escalões de percepto. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 15(2), 393-405.
- Enns, J. T., & Richards, J. C. (1997). Visual attentional orienting in developing hockey players. *Journal of Experimental Child Psychology*, 64(2), 255-275.
- Fernandes, M.G., & Silva, L.H. (2010). Relação entre ansiedade competitiva e experiência em atletas de jiu-jítsu e surfe. *Revista Digital, Buenos Aires*, 15(145). Recuperado em 16 de julho de 2014, em <http://www.efdeportes.com>.
- Ferreira, G.G., Keller, B., Okazaki, F.H.A., Okazaki, V.H.A., & Kopp (2007). Estudos dos Níveis de Ansiedade e Estresse em Nadadores de Ambos os Sexos. *Coleção Pesquisa em Educação Física*, 5, 299-306.
- Ferreira, P. (2008). *Caracterização da finalização em equipas de futsal*. Dissertação de Mestrado, Universidade do Porto, Portugal.
- Ferreti, F. (1999). *A preparação emocional*. Recuperado em 9 de agosto de 2012, em <<http://www.ferretifutsal.com/artigos2.htm>>
- Fleury, S (n.d)*Instrumentos de Avaliação Psicológica no Esporte*. Recuperado em 15 de agosto de 2012, em www.suzifelury.com.br.

- Fleury, S. (2005). *Ansiedade Pré-competitiva*. Recuperado em 15 de agosto de 2012, de <http://www.fitotraining.com.br/artigos/ansiedadeprecompetitivausp.pdf>.
- Flôres, F.S., Dalcin, C.B., & Daronco, L.S.E. (2011). Método scout aplicado ao futsal. *Revista Digital, Buenos Aires, 16(161)*. Recuperado em 22 de julho de 2012, de <http://www.efdeportes.com>.
- Folgado, H., Duarte, R., Fernandes O., & Sampaio, J. (2014). Competing with Lower Level Opponents Decreases Intra-Team Movement Synchronization and Time-Motion Demands during Pre-Season Soccer Matches. *PLoS One 9(5)*, e97145.
- Fonseca, C. (2007) *Futsal: o berço do futebol brasileiro*. São Paulo: Aleph.
- Fonseca, G.M.M., Silva, M.A. (2011) *Jogos de Futsal – Da aprendizagem ao treinamento*. Caxias do Sul-RS: Educs.
- Franchini, E., Takito, M.Y., Bertuzzi, R.C.M., & Kiss, M.A.P.D.M. (???). Nível competitivo, tipo de recuperação e remoção do lactato após uma luta de judô. *Rev Bras Cineantrop Desempenho Hum*, 6, 7-16.
- Freitas, V.H., Souza, E.A., Oliveira, R.S., Pereira, L.A., & Nakamura, L.A. (2014). Efeito de quatro dias consecutivos de jogos sobre a potência muscular, estresse e recuperação percebida, em jogadores de futsal. *Rev Bras Educ Fís Esporte*, 28(1), 23-30.
- Garganta, J. (2001). A análise da performance nos jogos desportivos - Revisão acerca da análise do jogo. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, 1(1)*, 57–64.
- Garganta, J. (2002). *O treino da tática e da técnica nos jogos desportivos à luz do compromisso cognição-acção*. In: Barbanti, V., Bento, J., Marques, A. & Amadio, A. Esporte e actividade física interacção entre rendimento e qualidade de vida. São Paulo: Manole
- Giacomini, D., & Greco, P. (2008). Comparação do conhecimento tático processual em Jogadores de futebol de diferentes categorias e posições. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, 8(1)*, 126-136.
- Gomes, A.C., & Souza, J. (2008). *Futebol: Treinamento Desportivo de Alto Rendimento*. Porto Alegre: Artmed.
- Goulart, A. S., & Voser, R.C. (2008). *A importância da psicologia do esporte para o rendimento do atleta de futsal*. Recuperado em 14 de agosto de 2012, de <http://portaldofutsal.webnode.pt/>
- Greco, J.P. (2000). *Caderno de Rendimento do Atleta de Handebol*. Belo Horizonte:Health.
- Greco, P.J. (2006). Conhecimento tático-técnico: eixo pendular da ação tática (criativa) nos jogos esportivos coletivos. *Rev. bras. Educ. Fís. Esp.*, 20, 210-12.
- Hernandez, J.A.E., & Gomes, M.M. (2002). Coesão grupal, ansiedade pré-competitiva e o resultado dos jogos em equipes de futsal. *Rev. Bras. Cienc. Esporte*, 24(1), 139-150.

- Hirota, V.B., Tragueta, V.A., & Verardi, C.E.L. (2008). Nivel de estresse pré-competitivo em atletas universitárias do sexo feminino praticantes do futsal. *Conexões*, 6(*edição especial*), 487-497.
- Jaenes, J.C., Peñaloza, R., Navarrete, K.G., & Bohórquez, M.R. (2012). Ansiedad y autoconfianza precompetitiva em triatletas. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 7(1), 113-124.
- Jones, M., & Sheffield, D. (2007). The Impact of Game Outcome on the Well-Being of Athletes. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 5, 54-65.
- Justus, F. B. F. (2010). *O Impacto do estresse no desempenho técnico de atletas profissionais de futebol de campo*. Dissertação de Mestrado em Educação Física, Departamento de Educação Física, Setor Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- Kallus, K. W., & Kellmann, M. (1993). *The recovery-stress-questionnaire for coaches, manual in preparation*. Wurzburg - Alemanha: Wurzburg Universtiy;
- Kamphoff, C.S., Gill, D.L., & Huddleston, S. (2005). Jealousy in sport: Exploring jealousy's relationship to cohesion. *Journal of Applied Sport Psychology*, 17, 290-305.
- Kinugasa, T., & Kilding, A.E. (2009). A comparison of post-match recovery strategies in youth soccer players. *Journal of Strength & Conditioning Research*, 23(5), 1402-1407.
- Kiss, M. A. P. D., Bohme, M. T. S., Mansoldo, A. C., Degaki, E., & Regazzini, M. (2004). Desempenho e talento esportivo. *Revista Paulista de Educação Física*, 18, 89-100.
- Lago, C. (2007). Por qué no pueden ganar la liga los equipos modestos? La influencia del formato de competición, sobre el perfil de los equipos ganadores. *European Journal of Human Movement*, 18, 135-151.
- Lago, C. (2009). The influence of match location, quality of opposition, and match status on possession strategies in professional association football. *Journal of Sports Sciences*, 27(13), 1463-1469.
- Lastella, M., Lovell, G.P., & Sargent, C. (2014). Athletes' precompetitive sleep behavior and its relationship with subsequent precompetitive mood and performance. *European Journal of Sport Science*, 14(1), 123-130.
- Lavoura, T. N., Mello, C. C. C., & Machado, A. A. (2007). Estados Emocionais na Prática Esportiva: Relações Entre Medo e Vergonha no Contexto Esportivo. *R. bras. Ci e Mov*, 15(3), 79-77.
- Lazarus, R. S. (2000). How emotions influence performance in competitive sports. *The Sport Psychologist*, 14, 229-252.
- Le Unes, A., & Burger, J. (2000). Profile of mood states research in sport and exercise psychology: Past, present, and future. *Journal of Applied Sport Psychology*, 12, 5-15.

- Leite, L.R., et al. (2012). Relação entre agilidade e velocidade em praticantes de futsal. *Rev. Acta Brasileira do Movimento Humano*, 2(4), 16-25.
- Leme, A.F. (2013). Análise do comportamento de jovens atletas de futsal mediante interferências de torcedores durante competição. *Revista Brasileira de Futsal e Futebol*, 5(17), 213-220.
- Lima, A.M.J., Silva, D.V.G., & Souza, A.O.S.S. (2005). Correlação entre medidas direta e indireta do VO_{2max} em atletas de futsal. *Rev Bras Med Esporte*, 11(3), 22-26.
- Lopes, A. A. S. M. (2007). *A criança e o adolescente no esporte: como deveria ser*. São Paulo: Phorte Editora.
- Lowther, J., & Lane, A. (2002). Relationships Between Mood, Cohesion And Satisfaction With Performance Among Soccer Players. *Athletic insight the online journal of sport psychology*, 4(3), 57-69.
- Mahn, P.A. (2009). O efeito da ansiedade no desempenho de tenistas em competição. *Revista Brasileira de Ciências da Saúde*, 7(19), 3-8.
- Martens, R. (1975). The paradigmatic crisis in American sport personology. *Sportwissenschaft*, 5, 9-24.
- Matias, J.C., & Greco, P.J. (2010). Cognição e ação nos jogos esportivos coletivos. *Ciências & Cognição*, 15(1), 252-271.
- Menegaldo, F.R., De Marco, A., & Soares, D.B. (2013). Análise de ansiedade pré-competitiva e do desempenho de atletas de ginástica rítmica. *Conexões*, 11(4), 45-57.
- Moreno, J.H. (2001) Análisis de los parámetros espacio y tempo em el fútbol sala: la distancia recorrida, el ritmo y dirección del desplazamiento del jugador durante um encuentro de competición. *Apunts Educación Física y Deportes*, 65(3), 32-44.
- Miloski, B., Freitas, V.H.; & Bara Filho, M.G. (2012). Monitoramento da carga interna de treinamento em jogadores de futsal ao longo de uma temporada. *Rev. bras. cineantropom. desempenho hum.* 14(6).
- Miloski, B., Pinho, J.P., Freitas, C.G., Marcelino, P.R., & Arruda, A.F.S. (2014). Quais ações técnico-táticas realizadas durante as partidas de futsal podem discriminar o resultado de vitória ou derrota? *Rev Bras Educ Fís Esporte*, 28(2), 203-09.
- Moreira, P.V.S., Rizza, C.A.B., Verardi, C.E.L., Paula, L.V.L., & Pessôa, D.M. (2014). Concordância entre dois testes de capacidade aeróbica máxima baseados na corrida em esteira e pista, com jogadores de futsal. *Revista da Estatística UFOP*, 3(2), Ed. Esp.
- Mutti, D. (2003). *Futsal: da iniciação ao alto nível*. São Paulo: Phorte

- Nascimento Junior, J.R.A., Vieira, L.F., Souza, E.A., & Vieira, J.L.L. (2011). Nível de satisfação do atleta e coesão de grupo em equipes de futsal adulto. *Rev Bras Cineantropom Desempenho Hum*, 13(2), 138-144.
- Nascimento, F. C., Bahiana, F.F., & Nunes-Junior, P. C. (2012). A ansiedade em atletas de ginástica artística em períodos de pré-competição e competição. *Rev. Bras. de fisiologia do Exercício*, 11(2), 73-80.
- Ogilvie, B., & Tutko, T. (1971). Sport: IF you want to build character try something else. *Psychology Today*, 10, 61-63.
- Okasaki, F. (2005). A influência da posição de titular ou reserva na auto-estima de atletas de futsal brasileiro. *Revista Digital, Buenos Aires*, 10(90). Recuperado em 14 de agosto de 2012, em <http://efdeportes.com>.
- Oslin, J., Mitchell, S., & Griffin, L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): development and preliminary validation. *Journal of Teaching In Physical Education*, 17(2), 213-243.
- Pittoli, T. E. M. (2008). *Scout no futsal: o que os números mostram sobre o jogo*. Trabalho de conclusão de curso. Educação Física. UNESP – Rio Claro-SP.
- Pope, H.G.Jr., Kouri, E.M., & Hudson, J.I. (2000). Effects of supraphysiologic doses of testosterone on mood and aggression in normal men: a randomized controlled trial. *Arch Gen Psychiatry*, 57(2), 133-40.
- Ré, A.H.N., De Rose Jr, D., & Bohme, M.T.S. (2004). Stress e nível competitivo: considerações sobre jovens praticantes de futsal. *Rev. bras. Ci.e Mov*, 12(4), 83-87.
- Ré, A.N. (2008). Características do futebol e do futsal: implicações para o treinamento de adolescentes e adultos jovens. *Revista Digital, Buenos Aires*, 13(127). Recuperado em 14 de agosto de 2012, em <http://efdeportes.com>.
- Resende, R., Gomes, R., & Vieira, O. (2013). Liderança no futsal de alta competição: importância dos resultados desportivos. *Motriz*, 19(2), 502-512.
- Roffé, M. (1999). *Psicología del Jugador de Fútbol*. Buenos Aires: Lugar Editorial S. A.
- Roffé, M. (2006) Miedos y Presiones: una investigación con 200 futbolistas de diferentes culturas. *Lecturas: Educación Física y Deportes* 97(11). Recuperado em 19 de maio de 2014, em <http://www.efdeportes.com>.>
- Roman, S., & Saviola, M.G. (2003). Pensamentos automáticos e ansiedade num grupo de jogadores de futebol de campo. *Psicologia: Teoria e Prática*, 5(2), 13-22.
- Rubio, K. (2000). *Psicologia do Esporte: Interfaces, pesquisa e intervenção*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Sá, F. (n.d) *Scout para jogadores de linha – Futsal*. Recuperado em 12 de novembro de 2012, em www.futsaltotal.com.br.

- Sá, R.N., & Vargas, R. (2011). Feedback extrínseco na performance técnica do Futsal. *Revista da Graduação*, 4(1), 1-10.
- Saad, M.A. (2002). *Estruturação das sessões de treinamento técnico-tático nos escalões de formação do futsal*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- Saad, M.A. (2006). Iniciação nos jogos esportivos coletivos. *Revista Digital*, Buenos Aires, 11(95). Recuperado em 10 de novembro de 2012, em <http://www.efdeportes.com/>
- Sack, H.G. (1975). Sportliche betatigung und personlickkeit. Ahrensburg: Czwalina
- Samulski, D. (2002). *Psicologia do Esporte*. Barueri-SP:Editora Manole
- Santa Cruz, R. A. R., Pellegrinotti, I.L., Oliveira, R.M., & Lopes, G.C.F. (2010). Parâmetros morfológicos e neuromotores em atletas de futsal de diferentes categorias. *Lecturas Educacion Física y Deportes*, 15(148). Recuperado em 15 de setembro de 2013, de <http://www.efdeportes.com>.
- Santa Cruz, R.A.R., Vespasiano, B.S., Oliveira, R.M., & Pellegrinotti, I.C. (2013). Quantificação dos aspectos técnicos de uma equipe de futsal durante uma competição oficial. *Rev. Acta Brasileira do Movimento Humano*, 3(4), 57-67.
- Santana, W.C. (2004). *Futsal: apontamentos pedagógicos na iniciação e na especialização*. Campinas-SP: Autores associados
- Santana, W.C. (2006). *A equipe que desarma mais vence o jogo?* Recuperado em 15 de setembro de 2012, de http://www.pedagogiadofutsal.com.br/texto_041.asp
- Santana, W.C., & Reis, H.H.B. (2013). Princípios do jogo de transição defensiva na ótica de treinadores campeões da liga futsal. *R. Min. Educ. Fís., Edição Especial*(9), 120-125.
- Santos, F.M.C., & Ré, A.H.N. (2014). Características do futsal e o processo de formação de jogadores. *Revista Brasileira de Futsal e Futebol*, 6(19), 73-85.
- Silva, A. (2012). Relação ansiedade estado e desempenho dos goleiros de futsal nas olimpíadas escolares. *Revista Brasileira de Futsal e Futebol, Edição Especial: Pedagogia do Esporte*, 4(14), 263-267.
- Silva, M.V., Ré, A.H.N., Matias, C.J.A.S., & Greco, P.J. (2011). Estratégia e tática no Futsal: uma análise crítica. *Caderno de Educação Física*, 10(19), 75-84.
- Silva, R.C. (2013). *Relação entre estados de ânimo momentâneos e desempenho dentro e fora de casa em atletas de futebol*. Monografia de Conclusão do Programa Optativo de Bacharelado em Psicologia. Departamento de Psicologia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da USP. Ribeirão Preto-SP.
- Silva, S.R., Sonoo, C.N., Vieira, L.F., & Rocha, P.G.M. (2007). Ansiedade-estado, estado de humor e desempenho motor: um estudo com atletas de futsal feminino. *Anais do III Congresso Internacional de Psicologia*.

- Sindik, J., & Lorger, M. (2011). The application of the sport jealousy scale (SJS) at Croatian Athletes. *Sport Science* 4(2), 79-84.
- Soares, B. H., & Tourinho Filho, H. (2006). Análise da distância e intensidade dos deslocamentos, numa partida de futsal, nas diferentes posições de jogo. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 20(2), 93-101.
- Souza, P. R. (2002). *Validação de teste para avaliar a capacidade de tomada de decisão e o conhecimento declarativo em situações de ataque no Futsal*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional - Belo Horizonte.
- Souza, P.R.C., Ribeiro, R.M., Rocha, R.R.M., Fernandes, B.M., & Moreira, E.C. (2013). Análise das finalizações como indicadores de rendimento em jogos de futsal. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, 12(2), 89-99.
- Souza, V.C. (2011). *Variações de estados de ânimos momentâneos de jogadores de futsal em função da posição, em situação pré- competitiva*. Monografia de Conclusão do Programa Optativo de Bacharelado em Psicologia, apresentada ao Departamento de Psicologia e Educação da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo – Ribeirão Preto-SP.
- Tavares, F. (2002). *Análise da estrutura e dinâmica do jogo nos jogos desportivos*. In: Barbanti, J., Bento, J., Marques, A., & Amadio, A. (Orgs.). *Esporte e Atividade Física: Interação entre Rendimento e Qualidade de Vida*. São Paulo: Manole. 129-143.
- Thelwell, R.C., Weston, N.J.V., Lane, A.M., & Greenlees, I.A. (2006). Relation of game location and experience on mood states. *Perceptual and Motor Skills*, 102, 157-162.
- Thomas, A. (1983). *Esporte: introdução à psicologia*. Rio de Janeiro: Série Fundamentação.
- Tourinho Filho, H., Soares, B., & Barbanti, V. (2010). Análise do desempenho em quadra de jogadores de futsal: um estudo longitudinal. *Revista Digital, Buenos Aires*, 14(141). Recuperado em 14 de agosto de 2012, de <http://www.efdeportes.com>.
- Truffer, B. (1994). El arte de jugar fútbol con inteligencia. *Stadium*, 28, 29-31.
- Vanschoyck, S. R., & Grasha, A.F. (1981). Attentional style variations and athletic ability: The advantages of a sports-specific test. *Journal of Sport Psychology*, 3, 149-165.
- Vieira et al. (2010). Psicologia do esporte: uma área emergente da psicologia. *Psicologia em Estudo*, 15(2), 391-399.
- Vieira, L.F., Vissoci, J.R.N., & Oliveira, L.P. (n.d) *Avaliação psicológica no esporte*. Recuperado em 02 de outubro de 2013, de português.free-ebooks.net/ebook/Avaliacao-psicologica-noesporte/html/4#read.
- Vieira, S., & Freitas, A. (2007). *O que é futsal*. Rio de Janeiro: Casa Da Palavra.

- Villar, R., & Denedai, B.S. (1998). Efeitos da corrida em pista ou do deep water running na taxa de remoção do lactato sanguíneo durante a recuperação ativa após exercícios de alta intensidade. *Motriz*, 4(2), 98-103.
- Weinberg, R.S., & Gould, D. (2008). *Fundamentos da Psicologia do Esporte e do Exercício*. Porto Alegre: Artmed.
- Weineck, J. (1986). *Manual de treinamento esportivo*. Barueri-SP: Manole.
- Yeung, R. R. (1996). The acute effects of exercise on mood state. *Journal of Psychosomatic Research*, 40, 123-141.
- Zanetti, M.C., Kocian, R.C., Silva, L.S., & Machado, A.A. (2009). Nível e sintomas de estresse pré-competitivo em atletas de futsal. *Coleção Pesquisa em Educação Física*, 8(1), 149-154.
- Zanetti, M.C., Rebustini, F., Moiolli, A., Schiavon, M.K., & Machado, A.A. (2011). Ansiedade, autoconfiança e estados de humor em atletas de futsal masculino. *Coleção Pesquisa em Educação Física*, 10(3), 33-38.

ANEXO A

Lista de Estados de Ânimo Presentes

Nome: _____
 Idade: _____
 Posição que atua: _____
 Data: _____

No fim dessas instruções você encontrará uma lista de expressões capazes de identificar seus sentimentos. Use a lista com o objetivo de identificar seu sentimento ou estado no momento em que você lê as palavras.

Se as palavras descrevem **intensidade 1 (um)** o que você sente naquele instante, faça um X no segundo intervalo. Assim, por exemplo, se na hora de você ler Estou aborrecido (a), você sentir muito fraco este estado, ponha o X do seguinte modo:

Estou aborrecido (a) X _____

Se as palavras descrevem **intensidade 2 (dois)** o que você sente naquele instante, faça um X no terceiro intervalo. Assim por exemplo, se na hora de você ler Sinto-me enamorado (a) você sentir fraco este estado, ponha um X do seguinte modo:

Sinto-me enamorado (a)..... _____ X _____

Se as palavras descrevem **intensidade 3 (três)** o que você sente naquele instante, faça um X no quarto intervalo. Assim, por exemplo, se na hora de você ler Sinto-me despreocupado (a), você sentir mais ou menos este estado, ponha um X do seguinte modo:

Sinto-me despreocupado (a)..... _____ X _____

Se as palavras descrevem **intensidade 4 (quatro)** o que você sente naquele instante, faça um X no quinto intervalo. Assim por exemplo, se na hora de você ler Sinto-me calmo (a) você sentir presente este estado, ponha um X do seguinte modo:

Sinto-me calmo (a)..... _____ _____ X _____

Se as palavras estão **fortemente presentes**, descrevem **intensidade 5 (cinco)** o que você sente naquele instante, faça um X no sexto intervalo. Assim, por exemplo, se na hora de você ler Sinto-me surpreso (a), você sentir fortemente presente este estado, ponha um X do seguinte modo:

Sinto-me despreocupado (a)..... _____ _____ _____ X _____

OBSERVAÇÃO:

1. Trabalhe rapidamente. Sua primeira reação é a melhor .
2. Por favor, não pule nenhuma linha. MARQUE CADA EXPRESSÃO

Lista de Estados de Ânimo Presentes						
nº		Intensidade				
1	Estou com esperança	1	2	3	4	5
2	Sinto-me interessado	1	2	3	4	5
3	Sinto uma necessidade	1	2	3	4	5
4	Estou refletindo	1	2	3	4	5
5	Estou conformado	1	2	3	4	5
6	Estou com vergonha	1	2	3	4	5
7	Estou cheio	1	2	3	4	5
8	Estou com fome	1	2	3	4	5
9	Estou com sede	1	2	3	4	5
10	Sinto ciúme de alguém	1	2	3	4	5
11	Sinto-me culpado	1	2	3	4	5
12	Sinto um alívio	1	2	3	4	5
13	Sinto-me calmo	1	2	3	4	5
14	Sinto um desejo	1	2	3	4	5
15	Estou alegre	1	2	3	4	5
16	Acabo de levar um susto	1	2	3	4	5
17	Sinto atração sexual por alguém	1	2	3	4	5
18	Sinto-me orgulhoso	1	2	3	4	5
19	Tenho pena de alguém	1	2	3	4	5
20	Acho algo gozado	1	2	3	4	5
21	Sinto inveja de alguém	1	2	3	4	5
22	Acho algo estranho	1	2	3	4	5
23	Sinto-me triste	1	2	3	4	5
24	Estou com medo	1	2	3	4	5
25	Estou gostando de alguém	1	2	3	4	5
26	Sinto uma admiração por alguém	1	2	3	4	5
27	Sinto uma obrigação	1	2	3	4	5
28	Estou com nojo	1	2	3	4	5
29	Sinto-me humilhado	1	2	3	4	5
30	Faço pouco caso de alguém	1	2	3	4	5
31	Sinto saudade de alguém	1	2	3	4	5
32	Estou com frio	1	2	3	4	5
33	Tenho raiva	1	2	3	4	5
34	Estou aceitando alguma coisa	1	2	3	4	5
35	Sinto-me surpreso	1	2	3	4	5
36	Estou com sono	1	2	3	4	5
37	Estou sem graça	1	2	3	4	5
38	Estou tomando cuidado	1	2	3	4	5
39	Estou cansado	1	2	3	4	5
40	Estou com calor	1	2	3	4	5

ANEXO B

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto

Departamento de Psicologia

Termo de consentimento livre e esclarecido

Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa pertencente ao projeto: “Relações entre estados de ânimo pré-competitivos e desempenho de atletas em jogos de futsal”. O objetivo da pesquisa é examinar a relação entre os estados de ânimo presentes, no momento pré-competitivo, e o desempenho de atletas profissionais de futsal, sendo essa variável examinada em função das capacidades técnica e tática dos jogadores.

Antes da preleção no vestiário ou no local de concentração da equipe, você receberá uma lista com quarenta locuções escritas na primeira pessoa do singular as quais nomeiam estados de ânimo. Sua tarefa será atribuir uma intensidade para cada estado de ânimo descrito pelo instrumento. O tempo previsto para esse procedimento é de 5 minutos.

Durante a partida disputada o pesquisador estará posicionado em local estratégico para realizar o scout da partida. Você e seus companheiros de time serão avaliados segundo diversos fundamentos do futsal, como passe, finalização e desarme. Ao mesmo tempo, o jogo será filmado para que não se perca as ações ocorridas durante o jogo e os dados do scout tenham maior confiabilidade. A partir desses dados será feita uma análise das possíveis relações entre seu estado de ânimo e seu desempenho em quadra.

Espera-se com esta pesquisa entender melhor e verificar se realmente há uma interferência do estado emocional do atleta em seu desempenho dentro da partida e, a partir disso, possibilitar à comissão técnica de clubes terem mais subsídios para trabalhar na melhora do desempenho de um jogador.

A participação na pesquisa não é obrigatória e caso você não queira dela participar, em nada afetará o tratamento que você recebe na equipe em que atua. Se você não se sentir a vontade com a gravação poderá pedir para interrompê-la, sem que isso implique em qualquer prejuízo futuro a você.

As informações obtidas através desse vídeo serão utilizadas para trabalhos científicos, porém a sua identificação será mantida sob sigilo, isto é, não haverá chance de ser identificado seu nome e sua imagem, assegurando seu completo anonimato.

A sua participação neste estudo é inteiramente voluntária, portanto você não sofrerá nenhuma forma de pressão para isso. O experimento ao qual você será submetido não apresenta riscos previsíveis à sua saúde física ou mental, não envolvendo qualquer droga ou medicamento, nem procedimentos invasivos.

Caso você concorde em prosseguir como voluntário nesse experimento, saiba que é livre para interromper sua participação a qualquer momento durante o procedimento experimental, e se assim o fizer, não haverá prejuízos de qualquer ordem em função desta decisão.

Após a sua participação, é garantido a você o recebimento de esclarecimentos atualizados sobre qualquer etapa deste trabalho. Os resultados desta pesquisa serão divulgados em congressos e revistas científicas ficando garantido a todos os participantes o sigilo quanto a sua identificação.

A sua participação nesta pesquisa não acarretará gasto financeiro, e, portanto, não está previsto reembolso financeiro de qualquer natureza.

Abaixo, no rodapé estão as informações referentes ao Comitê de Ética em Pesquisa que esta pesquisa foi submetida; para quaisquer esclarecimentos referentes aos aspectos éticos da pesquisa pode entrar em contato com este comitê.

Este termo foi elaborado em duas vias, sendo que uma das cópias ficará com você enquanto a outra será arquivada pelo pesquisador.

Eu li a proposta acima e entendi os procedimentos. Eu me disponho a participar como sujeito deste experimento.

Nome do participante: _____

Assinatura: _____

Participam deste estudo:

Victor Cavallari Souza, aluno de mestrado.

Prof. Dr. José Lino Oliveira Bueno, orientador do projeto.

Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto USP.

Av. dos Bandeirantes, 3900 – Ribeirão Preto – SP CEP: 14040-901.

Telefone para contato: (16)3602-3697

E-mail: jldobuen@ffclrp.usp.br / victorpsicoesporte@usp.br

Victor Cavallari Souza

José Lino Oliveira Bueno

Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto - USP

Avenida Bandeirantes, 3900 - bloco 3 - sala 16 - 14040-901 - Ribeirão Preto - SP - Brasil

Fone: (16) 3602-4811 / Fax: (16) 3633-2660

E-mail: coetp@ffclrp.usp.br

ANEXO C

[illegible]

ANEXO D

Scout técnico - goleiros

[illegible]