Proposição de indicadores para descrição do jogo de futebol de mesa, modalidade Dadinho

Mario A. B. Burato*, Prof. Dr. Marcos Bagrichevsky, Prof. Dr. Luciano Allegretti Mercadante.

Resumo

Este trabalho objetiva propor metodologia para análise do jogo de Futebol de Mesa - modalidade Dadinho, descrevendo os indicadores técnicos que permitem caracterizá-lo. Utiliza análises realizadas em sistema computacional que são obtidas em função do tempo, a partir de filmagens registradas em competições oficiais.

Palavras-chave:

Futebol de mesa; Dadinho; Fundamentos do jogo; Análises computacionais.

Introdução

O futebol de mesa (chamado antigamente de “futebol de botão”) existe há quase um século, com indícios da origem do jogo no Brasil;

Cada unidade do jogo pode ser definida como ataque, dada pela posse de bola de uma das equipes. Em cada ataque de uma equipe, cada botão poderá dar no máximo 3 toques consecutivos, individualmente, e cada equipe poderá dar no máximo 9 toques consecutivos, devendo até o 9º toque obrigatoriamente dar um chute ao gol.

Assim, a opção deste trabalho foi construir uma metodologia para descrição do jogo, que defina os indicadores técnicos do futebol de mesa, de maneira seja possível comparar eficiências, caracterizar jogos e oferecer ferramentas precisas para a compreensão da dinâmica do jogo de futebol de mesa na modalidade Dadinho

Resultados e Discussão

Inicialmente, realizamos filmagens controlada com duas câmeras fixas, cujo foi aplicada em 14 partidas oficiais de Futebol de Mesa, modalidade Dadinho, sendo analisadas variáveis (fundamentos) registrados em função do tempo do relógio do jogo, utilizando o módulo Skout do Sistema DVideo.

Os indicadores técnicos foram definidos a partir de projeto piloto utilizando as regras oficiais e validados por dois atletas de elite da modalidade, com experiência de mais de 10 anos.

Tabela 1. Média dos Indicadores Técnicos.

Time	Vencedor		Perdedor	
Média	Certo	Errado	Certo	Errado
Nº Ataques	28,6		26,0	
Passe	32,3	6,5	30,2	8,0
Finalização	2,8	10,3	1,3	12,3
Toque	34,2	3,2	31,5	3,5
Fin. Goleiro	5,6		5,4	
Fin. Fora	4,0		5,7	
Fin. Trave	6,3		1,7	
Gol	3,4		1,5	
Falta Técnica	2,2		1,5	

Pode-se observar que os indicadores positivos, nº de ataques, passes certos, finalizações certas, toque certos, são maiores para os vencedores, bem como indicadores negativos, passes errados, finalizações erradas, finalização fora. Nº de ataques são menores.

Figura 1 e 2. Gráficos com a porcentagem de toques por finalização e Gol.

Através dos gráficos, para os vencedores, a eficiência é maior nos dois primeiros toques ao se fazer gol e muito próxima no terceiro toque, já os perdedores, são mais eficientes apenas na conclusão no gol após o terceiro toque, tendo maior número de finalizações, após o primeiro e segundo toque.

Conclusões

Foi possível propor indicadores técnicos que caracterizam os fundamentos e as ações do jogo de futebol de mesa, modalidade Dadinho.

Além de mostrar que é mais eficiente conduzir e se aproximar do gol para assim ter maior chance de gol, visto que a porcentagem de toques por gol aumenta gradativamente.

Pelos resultados, é possível discriminar indicadores técnicos que diferenciam vencedores e perdedores, fornecendo informações importantes para o futuro de atletas e para desenvolvimento da modalidade.

Agradecimentos

Ao CNPq e SAE por financiar e possibilitar essa pesquisa.

1 BLANCO, A.; IBÁÑEZ, S.J.; ANTUNEZ, A.; HERNANDEZ-MENDO, A. Estudio da fidelidade dos indicadores de rendimento na Liga ASOBAL. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, vol. 15, 1, 255-264, 2015.

FIGUEROA, P.J.; LEITE, N.J.; BARROS, R.M.L. Tracking soccer players aiming their kinematical motion analysis. *Computer Vision and Image Understanding*, 101 (2), 122-135, 2006.

FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.

2 **Regra Dadinho 9x3.** Disponível em: <http://www.fefumerj.com.br/documentos/dadinho-documentos/>.

3 HUGHES, M.; BARLLET, R.M. The use of performance indicators in performance analysis. *Journal of Sports Science*, 20(10), 739-754, 2002.