

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE DESPORTOS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

RENATA FLOR DA SILVEIRA

**CARACTERIZAÇÃO DE AÇÕES DE JOGO DO TIME CAMPEÃO BRASILEIRO
NO CAMPEONATO SUPER SEVENS DE RUGBY FEMININO 2017: NITERÓI
RUGBY FEMININO**

Florianópolis,

2018

Renata Flor da Silveira

**CARACTERIZAÇÃO DE AÇÕES DE JOGO DO TIME CAMPEÃO BRASILEIRO
NO CAMPEONATO SUPER SEVENS DE RUGBY FEMININO 2017: NITERÓI
RUGBY FEMININO**

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Educação Física – Bacharelado do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Título de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Dantas de Lucas
Co-orientadora: Chellsea H. Alcântara Silva

Florianópolis,
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silveira, Renata Flor da
CARACTERIZAÇÃO DE AÇÕES DE JOGO DO TIME CAMPEÃO
BRASILEIRO NO CAMPEONATO SUPER SEVENS DE RUGBY FEMININO
2017. NITERÓI RUGBY FEMININO / Renata Flor da Silveira ,
orientador, Ricardo Dantas de Lucas, coorientador,
Chellean Hortêncio Alcântara Silva, 2018.
53 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Desportos, Graduação em Educação Física, Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Educação Física. 2. Rugby Feminino. 3.
Rugby. 4. Super Sevens. 5. Análise de jogo. I. de Lucas,
Ricardo Dantas. II. Silva, Chellean Hortêncio Alcântara.
III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Educação Física. IV. Título.

Renata Flor da Silveira

**CARACTERIZAÇÃO DE AÇÕES DE JOGO DO TIME CAMPEÃO BRASILEIRO NO
CAMPEONATO SUPER SEVENS DE RUGBY FEMININO 2017: NITERÓI RUGBY
FEMININO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Educação Física” e aprovado em sua forma final pelo Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina, com a nota 9,0

Florianópolis, 28 de Novembro de 2018.

Banca Examinadora:



Prof. Dr. Ricardo Dantas de Lucas (Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina

Chellsea Hortêncio Alcântara Silva (Co orientadora)
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. M.e Beatriz Pereira da Silva (Membro da Banca)
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. M.e Fábio Colussi Karasiak (Membro da Banca)
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho à minha mãe, Rose da Silva Flor, a memória do meu pai Anísio Clemente da Silveira e da minha querida amiga Ada Carina Maliceski e também aos meus amigos e colegas que me ajudaram nessa jornada maluca.

AGRADECIMENTOS

Durante essa semana, pré entrega deste trabalho, alguém me disse: “tu é tão emotiva que acho que teus agradecimentos vai dar umas 5 páginas” pois bem, pode ser que seja verdade. Esse (ta! já posse escrever como eu quero?) sendo um momento inexplicável, essa é a última página que escrevo, e durante esse momento me vem passando um filme na cabeça, uma mistura de alegria e tristeza se misturam pra agradecer tantas pessoas, tantas que nem sei por onde começar.

Acho que to quebrando os “protocolos” de como se escreve um agradecimento pra um trabalho de conclusão de curso, E QUE CURSO! Aos que não sabem, Ed.Física é muito mais do que fazer aula de jogar bola, aliás, estar na universidade foi muito mais do que ir em *Happy Hour*, que diga-se de passagem fui em muito mais antes de entrar na universidade do que durante. Sinto que durante estes 7 anos eu cresci muito como pessoa, conviver com pessoas de todos os lugares, com culturas diferentes, pensamentos diferentes me fizeram refletir e me construir cada vez mais. Não posso esquecer as dificuldades de me manter na universidade, mesmo que pública, e também quando não se tem tradição de ser estudante na família ou condições financeiras pra se manter. Quantos “xerox” que não imprimi, passagens que não tinha pra ir ou voltar, os lanches durante o dia e as vezes até com o passe do RU faltava.

Sei que esse trabalho já foi dedicado pra minha mãe, mas quero agradece-la também! Obrigada mãe, por me aturar, por me entender por aceitar a minha orientação e me amar do mesmo jeito.

Agora vou agradecer a Iza, minha colega de trabalho, ta! Já passamos dessa fase, ela já é uma grande amiga que a vida me deu, que me atura, que me entende e também sempre me apoia em tudo, e da bronca também, as vezes mais que a minha mãe. E ah! Me da cerveja, né? Isso é muito importante pra nossa amizade.

Agradeço a Dona Márcia, a Bia e o Téo que em momento bem conturbado da minha vida estenderam a mão, me deram carinho, comida (isso é sempre bom) e apoio pra seguir e não desistir.

Agradeço a Dona Dora, a Paloma e a Paola por me acolherem na casa delas, sempre com muito Amor quando quero fugir de Floripa.

Fao e Bia por aceitarem ser a minha banca.

A Babi por ser tão querida e amiga quando estamos juntas me ajudando sempre em tentar ser uma pessoa melhor.

Felipe e Chiara por todo apoio, carinho e bronca... muita bronca!

Tenho que agradecer meus irmãos por serem meus irmãos, e mesmo que não sejamos os melhores amigos do mundo, vocês são meus irmãos e sei que posso contar com vocês quando a coisa ficar feia.

Agradeço a Franga por me acolher na casa dela quando precisei, por sorrir e dizer que meu trabalho ta lindo e por me ajudar a corrigir meu trabalho. A Tapada por me ajudar com o inglês do resumo desse trabalho e também com a correção dele durante o projeto(sem contar todas as vezes que fui desabafar) e a Darlene, que mesmo lá em BH e depois de formada, não deixou de me ajudar com os trabalhos e nem com o TCC. Minhas amigas Tainá, Sabrina e a chata da Bibiana por sempre me deixarem desabafar com vocês, por me fazerem rir e me empurrando pra não desistir.

Ao Professor Dantas por ter aceitado ser meu orientador, Professoras Bruna por sempre dizer que vai dar tudo certo e por todas as aulas incríveis que tive com ela mesmo que às 7:30 da madrugada. Professora Cintia, por sempre ser querida e um espelho de como tratar as pessoas com atenção. Não posso da Professora Rosane, que mesmo tendo feito a disciplina com ela 3 vezes, ela é simplesmente incrível. E por fim a Chell, que mesmo depois do tempo regular de partida, ela apareceu com a água pro "*Golden Try*".

Agora pra começar a terminar a segunda página de agradecimentos, agradeço as minhas ex companheiras de equipe do Desterro *Rugby*, que jogaram comigo entre os anos de 2006 até 2016, por todas as experiências que pude viver ao lado de vocês, mesmo que não gostando muito de algumas, querendo matar outras, algumas não gostando de mim, eu precisava de mais 6 pra poder jogare viver tudo que só quem joga *Rugby* (o raiz) sabe o que é.

As veteranas do Niterói *Rugby*, elas que me acolheram em Niterói em 2011, quando larguei tudo em Floripa pra ter a incrível experiência de ir "morar na cidade grande".

Agora pra terminar de verdade, agradeço todas as pessoas que um dia passaram pela minha vida, essas que só passaram, as que nunca mais vou falar, mas que deixaram um pedacinho delas na minha lembrança e serão guardadas sempre com muito carinho

E todos os amigos que não mencionei aqui, se não mencionei não é por não lembrar de vocês, é porque são muitas as pessoas e acho que já to sendo um pouco injusta em não citar o nome de todas as pessoas que eu gostaria, mastambém pode ser que algumas eu tenha esquecido mesmo (malzae!)

E juro que agora é pra terminar, umas das coisas que aprendi na faculdade, ou pelo menos comecei a ter, é consciência política, então só pra terminar e nunca esquecermos:

#ELENÃO

RESUMO

A metodologia desta pesquisa deu-se através do método notacional, descritivo e quantitativo. Neste sentido, este trabalho tem a finalidade de analisar qualitativa e quantitativamente o volume das ações de jogo realizadas pela equipe campeã brasileira do Campeonato *Super Sevens* de *Rugby* Feminino 2017: Niterói *Rugby* Feminino. Foram também analisados jogos contra as equipes adversárias para que se pudesse estabelecer um parâmetro entre estas ações em cada um dos jogos analisados. Como população e amostra, ao total 22 jogos foram utilizados nas análises, sendo o campeonato realizado entre os meses de Agosto e Novembro de 2017. A relação de ações de jogos foram divididas em: Ações de jogo livre ou aberto: passes de bola, *tackle*, *ruck* e *maul*; formações fixas: *scrum* e *line-out*; ações de pontuação: *try* e conversão; e outras ações: penalidades, *knock-on* e recuperação de bola. Com isto, constatou-se que as ações de passes (passes categorizados como bons), *ruck* (ganho e perdido), *scrum* (ganho e perdido), *line-out*, *try*, conversões, penalidades realizadas, recuperação de bola e *knock-on* obtiveram valores relevantes quando comparado aos seus adversários. Dentre todas as formações realizadas por ambas as equipes de cada partida, a que menos ocorreu foram os *mauls*.

Palavras-chave: 1. *Rugby* Feminino 2. *Rugby* 3. *Super Sevens* 4. Análise de Jogos

ABSTRACT

This research methodology was based on the notational, descriptive and quantitative methods. Thus, this research aims to analyze qualitatively and quantitatively the volume of game actions performed by the Brazilian champion team of the Super Sevens Women's Rugby Championship 2017: *Niterói Rugby Feminino*. Games against the opposing teams were also analyzed in order to establish a parameter between these actions in each of the analyzed games. There was a total of 22 games used as population and sample, and the Championship was carried out between August and November 2017. The list of game actions were divided into free or open game actions: ball passes, tackle, ruck and maul; fixed formations: scrum and line-out; scoring actions: try and conversion; and other actions: penalties, knock-on and ball recovery. With this, it was verified that the actions of passes (the ones categorized as good), ruck (won and lost), scrum (won and lost), line-out, try, conversions, penalties performed, ball recovery and knock-on obtained relevant values when compared to their opponents. Of all the formations made by both teams on each match, the one that occurred the least was the maul.

Key Words: 1. Women Rugby 2. Rugby 3. Super Sevens 4. Game Analysis

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Campo de Rugby e Suas Marcações.....	21
Figura 2 - Posições do Rugby.....	22
Figura 3 - Imagem Representativa de Ações de Jogo.....	26
Figura 4-Coletivo de Autores que demonstra vantagens de se analisar jogos	269
Figura 5 - Número de Passes Bons Por Partida	36
Figura 6 - Número de Tackles Bons por Partida	36
Figura 7 - Número de Try por Partida.....	38

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Etapas jogadas pelo Niterói Rugby e sua pontuação x adversários	35
--	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Equipes fixas - colocações gerais por ano de <i>Super Sevens</i> Feminino.....	28
Tabela 2 - Ações Livres ou de Jogo Aberto: Passe, Tackle, Ruck e Maul	37
Tabela 3 - Ações Fixas: Scrum e Line Out	38
Tabela 4 - Ações de Pontuação: Try e Conversão	39
Tabela 5 - Pontuações de jogo da Equipe Niterói Rugby x São José Rugby	39
Tabela 6 - Outras ações: Penalidades, Knock-on e Recuperação de Bola	40

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBRu – Confederação Brasileira de *Rugby*

COI – Comitê Olímpico Internacional

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	OBJETIVOS	16
1.1.1	Objetivo Geral	16
1.1.2	Objetivos Específicos	17
1.2	JUSTIFICATIVA	17
2	REVISÃO DE LITERATURA	19
2.1	O <i>RUGBY</i>	19
2.1.1	História	19
2.1.2	Niterói Rugby Feminino	19
2.1.3	RugbySevens	20
2.1.4	Ações de Jogo e Suas Características	23
2.1.5	Torneio <i>SuperSevens</i> De Rugby Feminino	26
2.2	ANÁLISE DE JOGO	28
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	32
4	RESULTADOS	34
4.1	Ações Livres e de Jogo Aberto: <i>Passé, Tackle, Ruck</i> e <i>Maul</i>	35
4.2	Formações Fixas: <i>Scrum</i> e <i>Line-Out</i>	37
4.3	Ações de Pontuação: <i>Try</i> e Conversão	38
4.4	Outras ações: Penalidades, <i>Knock-on</i> e Recuperação de Bola	40
5	DISCUSSÃO	41
6	CONCLUSÕES	47
	REFERÊNCIAS	48

1 INTRODUÇÃO

O *Rugby* é um esporte coletivo e teve sua origem na cidade de *Rugby*, na Inglaterra, por volta de 1823. Apesar de ter sua origem e datas incertos, acredita-se que o esporte foi inicialmente praticado como uma variação do futebol, sendo hoje um dos esportes em equipe mais populares no mundo, atrás somente do futebol moderno (ANDRELLO, 2013).

Diferente do futebol convencional e até do Futebol Americano, o *Rugby* é um esporte praticado com as mãos, utilizando-se uma bola oval, que pode ser passada para trás ou na mesma linha do jogador que detém a posse de bola e tem como objetivo marcar pontos apoiando a bola em solo do campo adversário (RUGBY READY, 2018). Por se tratar de um esporte em que sua maior característica é o contato físico intenso, e as regras permitem o uso da força sobre o adversário, o *Rugby* acaba sendo interpretado como um esporte “violento”, fazendo com que esta característica seja “vilã” para a imagem do esporte (HOFFMANN, 2012).

O *Rugby* pode ser jogado de várias formas, porém são dois os modos mais tradicionais: *Rugby Union*, que dura 80 minutos, divididos em dois tempos de 40 minutos com 22 jogadores, sendo 15 titulares e 7 suplentes (RUGBY LAWS, 2018). A outra modalidade é o *Rugby Sevens*, modalidade esta, que no ano de 2009, foi aceita como modalidade Olímpica e reestreia nas Olimpíadas do Rio 2016 (COMMITTEE’S, 2018).

Moraes e Silva et al. (2015), diz que um dos motivos da escolha do *Rugby Sevens*, como modalidade Olímpica, deu-se por interesse midiático, já que seria mais fácil e mais rápida a exibição pela televisão e também por questões fisiológicas, garantindo um menor desgaste físico já que a modalidade *Sevens* é praticada nas mesmas dimensões de campo do *Rugby Union* (100m de comprimento x 70m de largura), modalidade esta, que leva o jogador ao seu extremo físico em ações que demandam necessidades específicas de potência muscular, velocidade e capacidade aeróbia (HOFFMANN, 2012)

Além disso, existe pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), algumas exigências específicas para que um esporte torne-se Olímpico: ter a administração do esporte através de uma Federação Internacional que siga os ideais da Carta Olímpica escrita pelo COI, que no caso do *Rugby* trata-se da federação Internacional chamada *World Rugby*, precedida pela *International Rugby Board* (IRB), e também ter no mínimo a prática por homens em ao menos 75 países em 4 continentes e por mulheres em 30 países em pelo menos 3 continentes, ou seja, mostra que o *Rugby* atingiu estas exigências (MORAES E SILVA ET AL, 2015).

A modalidade *Rugby Sevens* ou *Seven-a-Side* teve seu surgimento na Escócia em 1883, quando um dos clubes da região passava por dificuldades financeiras, e com o intuito de criar um torneio que pudesse ser jogado em apenas um dia e reduzir os gastos, alguns dos integrantes do clube propuseram em reduzir a quantidade de jogadores para sete em cada equipe, e o tempo de jogo para 15 minutos, sendo 1min de intervalo e dois tempos de 7 minutos , regras estas que permanecem até os dias atuais (WOLRD RUGBY, 2018).

Ao trazer a realidade do *Rugby* para o Brasil, especialmente na categoria feminina, percebe-se que o *Rugby* é praticado, em sua maioria, na modalidade Olímpica (*Rugby Sevens*). Não se sabe ao certo quando a prática, entre as mulheres, começou a ser difundida nacionalmente, porém há registros que os primeiros times femininos surgiram nas cidades de Florianópolis (SC), São Paulo (SP) e Niterói (RJ) por volta de 1997. As formações destas equipes se deu através de clubes que já tinham a categoria masculina e que cônjuge, amigas e irmãs de jogadores começaram a se organizar para iniciar as práticas (NRFC,2009).

A partir de uma revisão realizada por Villarejo,e Ortega (2010), é observável a escassez de estudos com a categoria feminina de *Rugby* em comparação com a quantidade de estudos voltados para o público masculino do esporte. A falta de informações e estudos, especialmente na categoria feminina, atenua a carência de especificidades na modalidade, sobretudo nos quesitos de ações técnicas e táticas, individuais ou coletivas e que possam contribuir com o rendimento dessas atletas. Sendo assim, por se tratar de um tema pouco debatido no Brasil, este trabalho tem como problema de pesquisa, caracterizar o volume de ações de jogo que o time campeão do Campeonato *Super Sevens* de *Rugby* Feminino no ano de 2017 realizou, e as possíveis diferenças destas ações.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Realizar a caracterização de ações de jogo do time campeão no campeonato “*Super Sevens 2017*” de *Rugby* Feminino Brasileiro.

1.1.2 Objetivos Específicos

- A) Analisar quantitativamente as ações de jogo: *Try e Conversões; passe, tackle, ruck e mauls; scrums e lineouts; recuperação de bola, knock-on e penalidades da equipe Campeã do Campeonato Super Sevens de RugbyFeminio;*
- B) Comparar estas ações com as equipes adversárias;
- C) Comparar as pontuações de *try* e conversão com relação ao segundo colocado do campeonato.

1.2 JUSTIFICATIVA

Andrello (2013), relata que muitas das ações do jogo de *Rugby* podem não ser familiares para as pessoas que nunca tiveram contato com o jogo, portanto deixando transparecer, muitas vezes, que o *Rugby* é um jogo “violento” e “sem regras”. Por este motivo, aos olhos de outros espectadores, quando não conhecem a modalidade, ao assistirem mulheres adeptas da modalidade esportiva, para Gonçalves (2014), o *Rugby* muitas vezes é visto como um esporte “bruto” e “masculinizado”, possivelmente contribuindo também com a carência de praticantes para a modalidade em determinadas regiões do Brasil. Além disso, a pesar da falta de incentivo por parte de patrocinadores e até mesmo do próprio governo de estado e prefeituras, o *Rugby* feminino vem sobrevivendo ao longo do tempo como um esporte amador, onde as próprias jogadoras muitas vezes tem que custear transporte, alimentação, inscrições de campeonato e hospedagens para participarem de competições e outros eventos (GONÇALVES, 2014).

Mesmo com o aumento midiático durante e após as Olimpíadas Rio 2016, a rotina de noites mal dormidas, por conta de viagens de ônibus desgastantes e alojamentos que não oferecem o conforto necessário ainda fazem parte da realidade do cenário esportivo feminino. Tendo em vista estas adversidades, Garcia e Corrêa (2013), relatam que os clubes brasileiros, estimulados cada vez mais em busca de resultados, vem buscando patrocínios, melhorias em capacitações de comissões técnicas, melhoria das técnicas dos jogadores, estruturas de clube entre outros aspectos tendo como finalidade o fortalecimento de seus clubes em todas as categorias.

Portanto, o cenário do *Rugby* brasileiro vem caminhando cada vez mais para melhorias, e mesmo que este cenário ainda não seja o ideal para estas atletas, Marques e Cafeo (2014) mencionam que o *Super Sevens* é o único campeonato nacional, no modelo de circuito,

realizado na América Latina. Outros modelos de circuitos são realizados no Brasil, porém dentro de estados ou regiões próximas como exemplo: Liga Sul¹, Circuito Paulista de *Sevens* Feminino², Circuito Paranaense³ de *Sevens* Feminino, Nordeste *Sevens* (RUGBY DE CALCINHA, 2018). A nível internacional, segundo a *World Rugby*, a Seleção Brasileira Feminina é a primeira colocada na América do Sul, e que no ano de 2017, ficou na 43ª posição em nível mundial, ficando em 11º lugar geral no Circuito Mundial de *Rugby Sevens* Feminino na temporada 2016/2017 (WORLD RUGBY GAME ANALYSIS, 2016/2017).

Em uma entrevista, no ano de 2012, quando aconteceu o primeiro campeonato *SuperSevens*, o então gerente de Marketing e Torneios da CBRu, Carlos Eduardo Davoli, relatou que: “O Circuito fomenta a competição de alto nível e que coloca em igualdade de condições todas as equipes. É um torneio que faltava em nosso calendário esportivo” (ESPORTE ALTERNATIVO, 2012).

Desde ano de 2012, não foi encontrado trabalhos dentro da literatura brasileira nas bases em dados científicos, que mostrem a evolução do campeonato na versão feminina. Em um site⁴, destinado ao *Super Sevens* Feminino, vinculado a CBRu, pode-se encontrar dados referentes a pontuação, jogadoras, números de cartões, mas nada comparando dados referente as ações de jogo. Dentre todos os trabalhos pesquisados, com este tema, apenas um trabalho, realizado por Andrello (2013) tem a especificidade sobre o *Rugby Sevens*, com relação à análises de jogos, porém na categoria masculina e tem referência ao passe e *tackle*, de um outro campeonato, que não é jogado, que se chama BR *Sevens*.

Portanto, por se tratar de um esporte pouco difundido no Brasil, sobretudo na categoria feminina, existe a necessidade de realizar um estudo que possibilite maior visibilidade ao *Rugby* nacional feminino, bem como a busca por melhorias em estruturas para a prática e por sua vez nos níveis técnico e tático visando a melhoria no desempenho das jogadoras e comissão técnica.

Por fim, não somente a contribuição deste trabalho para a área acadêmica, como trabalho de conclusão de curso, a escolha deste tema vem como uma realização e satisfação pessoal em busca de conhecer melhor a modalidade em que estive envolvida por mais de 10 anos, e que fui campeã (2013 e 2014) e vice campeã (2012) do torneio mencionado neste jogando pelo Desterro *Rugby* Clube, além de debater características do meu segundo clube do coração: Niterói *Rugby*.

¹ Campeonato entre clubes da Região Sul do Brasil: Santa Catarina, Paraná e Rio Grande do Sul

² Campeonato realizado entre os clubes do estado de São Paulo e estados convidados como Espírito Santo e Belo Horizonte

³ Campeonato realizado entre os clubes do estado do Paraná

⁴<http://www.brasilrugby.com.br/hotsites/rugbysuper7/2018/>

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O RUGBY

2.1.1 História

Originalmente jogado com 15 jogadores em cada lado e com tempos de 40 minutos (*Rugby Union*), o *Rugby* passou por processos de modernização, podendo ser praticado em diferentes solos e de formas variadas como: *Beach Rugby*, *RugbyTag*, *Rugby* em Cadeira de Rodas, *Touch Rugby* e por fim o *Rugby Sevens* (RUGBY LAWS, 2018).

O *Rugby* é um esporte coletivo, com origem na Inglaterra e tem a história contada, entre os adeptos e apaixonados pelo esporte, que o *Rugby* surgiu na cidade de *Rugby*, por volta do ano de 1823. William Webb Ellis, incomodado pelo fato do seu time estar perdendo uma partida de “*football*”, agarrou a bola com as mãos e correu até a meta adversária (PORTAL DO RUGBY, 2011). Alguns historiadores acreditam que esta versão é mito, pois afirmam que a modalidade se desenvolveu inicialmente nas *Public Schools* inglesas do século XIX, a partir do processo de Racionalização dos jogos populares, em especial na localidade de *Rugby*, de onde se origina o nome da prática (GONÇALVES, 2014).

Outros acreditam que muitas escolas jogavam um tipo de “*football*” em que cada escola tinha uma regra diferente. Porém, com a necessidade de serem criadas regras em comum, para que todos pudessem praticar o mesmo jogo, as escolas e ex-alunos, que por sua vez haviam formado clubes, reuniram-se para serem estabelecidas regras em comum, regras estas utilizadas inicialmente com base nas regras da Universidade de *Cambridge*. Alguns participantes se opuseram as primeiras regras e optaram por utilizar as regras da escola de *Rugby*, com esta divergência, aconteceram os primeiros passos para a modalidade *Rugby* e também para o futebol moderno, modalidade esta que foi embasada nas regras da Universidade de *Cambridge* (PORTAL DO RUGBY, 2011).

2.1.2 Niterói Rugby Feminino

Em visita ao site do Niterói *Rugby*, a história relata que o início da categoria feminina, aconteceu após uma viagem, de uma turma de 3º ano, de uma escola local da cidade de Niterói, para Porto Seguro. Nesta viagem, dois integrantes, um aluno e outro professor (já atletas da

categoria masculina), levaram uma bola de *Rugby* para a viagem e obteve-se sucesso entre as meninas. Ao retornarem da viagem, uma das meninas pediu ao seu colega de classe para ministrar um treino com a categoria feminina, sendo assim, no ano de 1997, na praia de Ícarai, na cidade de Niterói, aconteceu o primeiro treino de *Rugby* feminino com cerca de 25 meninas (NRFC,2009). Após essa data, houveram várias tentativas na formação desta categoria sendo infundadas, contudo, em junho de 1998, a categoria feminina realizou seu primeiro jogo em um quadrangular realizado com as equipes do SPAC (SP), Desterro (SC) e Barra (SC), jogando somente contra a equipe da Barra (NRFC, 2009).

Em pesquisa ao seu site na plataforma *facebook*, atualmente, a categoria feminina conta com um quórum de pelo menos 20 atletas na categoria adulta, com idades entre 20 e 35 anos e também a categoria M18, sendo referência nacional na modalidade, fornecendo atletas para a seleção Brasileira Feminina de *Rugby* como também muitos títulos:

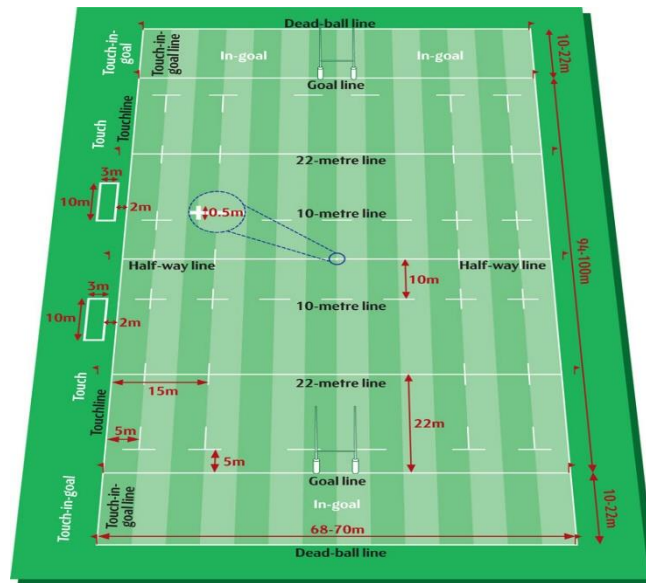
- Campeonato Brasileiro⁵: 1º Lugar anos de 2004, 2009 e 2017, 2º Lugar 2016, 3º Lugar em 2012 e 2014.
- Torneio SPAC Lions⁶: 1º Lugar anos de 2005, 2015 e 2017.
- Campeonato Estadual: 1º Lugar anos 2008 até 2018.

2.1.3 Rugby Sevens

O *Rugby Sevens* é a versão reduzida da principal modalidade *Rugby Union*, onde o tempo de jogo de 80 minutos passou para dois tempos de 7 minutos e o número de jogadores de 15 para 7 em cada lado. As regras utilizadas são as mesmas entre ambas as modalidades, porém sofrendo variações para o *Rugby Sevens* tais quais: quantidade de jogadores em campo, quantidades de jogadores nas formações fixas, o tempo total da partida e o modelo de disputa. Mas ao que diz respeito ao desenvolvimento do jogo como: passe de bola para trás, conquista de território, o objetivo de marcar maior número de pontos dentro da zona de pontuação adversária (*in goal*) permanecem(RUGBY LAWS, 2018). Abaixo segue figura que representa o campo de *Rugby* e suas marcações onde são jogadas as principais modalidades (*Rugby Union* e *Rugby Sevens*)

⁵ Até a data da entrega deste trabalho, a equipe do Niterói *Rugby* estava em 1º Lugar Geral no campeonato *Super Sevens* de 2018.

⁶ Torneio de *Rugby Sevens* mais tradicional do Brasil, realizado desde 1993.

Figura 1 - Campo de *Rugby* e Suas Marcações

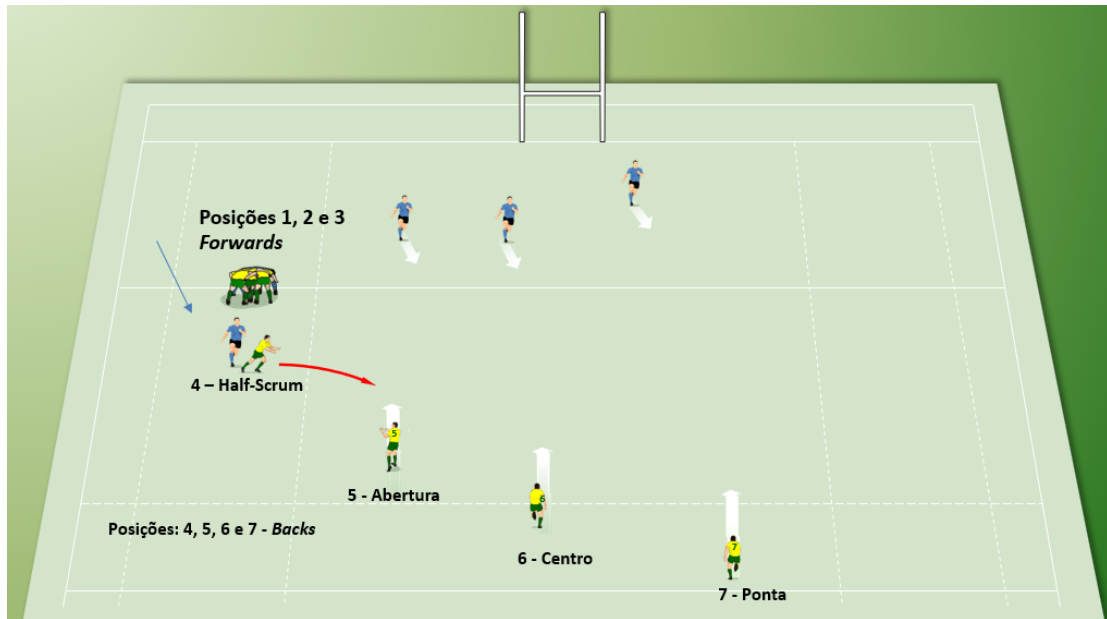
Fonte: *Rugby Laws*, 2018

Van-Rooyen, Lombard e Noakes (2008), citado por Hoffmann (2012), afirmam que o *Rugby Sevens* é um esporte de ações contínuas, em que qualidades como: velocidade, agilidade e habilidades atléticas são importantes para a execução de ações rápidas e específicas que são características do jogo pois, ao reduzir a quantidade de jogadores, e utilizar as mesmas dimensões de campo, o jogo passou a ser mais veloz.

“O *Rugby* é um esporte complexo que combina diversas competências, como força, velocidade, agilidade, potência, resistência, fatores psicológicos, intelectuais, sobre táticas empregadas e técnicas gestuais específicas. Sempre em busca de melhor aproveitar as vantagens da própria equipe quando se tenta cumprir os dois princípios de disputa da bola e progressão no território citados anteriormente. (ANDRELLO, 2013)”

No *Rugby Union*, como também no *Rugby Sevens*, os sete jogadores em campo, se distribuem em ações de dois subgrupos denominados *Forwards* e *Backs*, fazendo com que cada subgrupo concretize suas funções em uma partida. Para Andrello (2013), cada subgrupo possui uma característica muito evidente para sua função, sendo o primeiro grupo com atletas que exige maior força física e o segundo grupo atletas com o perfil que necessitam mais agilidade e velocidade, embora em momentos de jogo aberto, todas as valências físicas são importantes para ambos os subgrupos. Abaixo, na figura número 2, está representado o ataque e defesa, após formação fixa (*scum*) realizada durante uma partida de *Rugby Sevens*.

Figura 2 - Posições do Rugby



Fonte: Arquivo Desterro *Rugby*, 2009.

Estes subgrupos, que fora citado por Andrello (2013), as formações em que os *Forwards* participam, que na figura 2 está representada pelos jogadores no canto esquerdo da foto, são 3 e são identificados, geralmente pelos números de 1 – Pilar Esquerdo, 2 – *Hooker* e 3 – Pilar Direito. Ao que diz respeito aos *Backs*, passam a jogar as posições com numeração de 4 a 7 sendo: 4 - Médio *Scrum*, 5 - Abertura, 6 - Centro e 7 - Ponta (RUGBY LAWS, 2018).

Para Chagas, (2007) mesmo que esta distribuição possua uma “tarefa” determinada, estas funções se diferenciam apenas em momentos de bola parada, ou seja, é o momento em que cada posição demonstra sua especificidade exigida pelo jogo. Portanto, o subgrupo de *Forwards*, Agnew (2006), refere que esta categoria geralmente fica responsável por participar de situações que exigem força. Momentos este em que se tenta recuperar a posse de bola, em jogadas de bola parada, para que os *Backs*, através da sua velocidade, consigam almejar o objetivo do jogo: que é marcar o pontos, apoiando a bola dentro da zona de pontuação adversária (*in-goal*).

2.1.4 Ações de Jogo e Suas Características

“*Rugby é um Jogo no qual o objetivo é levar a bola para além da linha de gol dos adversários e apoiá-la contra o solo para marcar pontos (Guia do Rugby, 2008).*”

Como mencionado anteriormente, o jogo de *Rugby* tem características muito peculiares. O passe, que pode ser feito apenas para trás ou para o lado ao um companheiro de equipe, as formações realizadas durante o jogo “*ruck*” e “*maul*” são características que tornam o jogo diferente e único (FERREIRA, 2012).

Para Andrello (2013), o *Rugby* trata-se de um jogo, em que no Brasil, não se tem muito contato diário através da mídia, em escolas ou até em locais públicos. As regras do jogo, como também algumas ações podem parecer de difícil compreensão para pessoas que não tem este contato com a modalidade, mas, para Garcia e Corrêa (2013), o esporte vem ganhando cada vez mais fãs e adeptos da modalidade, mostrando que a inclusão do esporte nas Olimpíadas no ano de 2016 pode ter tido interferência na visibilidade da modalidade.

Portanto, para continuidade deste trabalho, algumas destas características serão esclarecidas com o intuito de tornar mais fácil o entendimento sobre a modalidade bem como a leitura dos resultados. Para isto, foi consultado o guia para iniciantes de *Rugby Union*, disponível em português no *site* da Confederação Brasileira de *Rugby* e também as regras, do ano de 2018, que estão disponíveis pelo *world Rugby* em seu *site* oficial. Dentro do *Rugby Sevens*, existem duas maneiras mais usuais de se pontuar: através do *try*, que vale 5 pontos, ou seja, quando o jogador atacante apoia a bola dentro da zona de pontuação adversária (denominada *in-goal*) e a conversão, ação esta que acontece quando, a ser marcado um *try*, a equipe pontuadora tem direito a realizar um chute, que vale 2 pontos. Este chute, deve ultrapassar os postes, em forma de “H”, que estão fixados ao fundo de cada do campo, no início da zona de pontuação *in-goal* como representado anteriormente na figura 1. Ao decorrer do jogo, existem algumas ações de formações e que são livres, ou seja, acontecem durante a partida enquanto a bola está sendo passada, chutada ou disputada sem que a partida pare por algum tipo infração (RUGBY LAWS, 2018).

Estas ações livres, ou de jogo aberto, acontecem através dos *tackles*⁷, *Rucks*⁸, *Mauls*⁹ e Passes. A ação de *tackle*, ocorre quando a portadora da bola (atacante) é levada ao solo, através das técnicas exigidas e das regras vigente, como forma de “barrar” o ataque (progressão de campo) adversária. Portanto, ao ser realizado o *tackle*, a defensora torna-se tackleadora e a atacante, quem recebeu o *tackle*, torna-se a tackleada.

Após a realização do *tackle*, existem duas formações que podem ser realizadas de forma espontânea e livre: os *rucks* e *mauls*. O *ruck*, que está especificada na lei 15, pela cartilha de regras da *World Rugby*, diz que esta ação acontece durante o jogo, como forma de impedir que o time defensor recupere a posse de bola após um *tackle*, tentando garantir, assim, a posse de bola após o *tackle*. O *ruck* acontece após a jogadora tackleada e a tackleadora estarem em solo, neste momento, após esta ação, a bola deve ser colocada em disputa, pela atacante, no mesmo momento em que recebe o *tackle* e para que a formação aconteça, uma companheira da equipe atacante e outra da defesa devem estar em contato na posição de pé (RUGBY LAWS, 2018).

O *maul*, acontece quando uma jogadora da equipe defensora e duas da equipe atacante (sendo uma delas a portadora da bola) estão em contato, na posição de pé e sem que a bola esteja em solo. O *maul* continua ativo quando a formação está se movendo para qualquer uma das linhas de *in-goal*, seja do time atacante ou defensor e no momento em que a formação para de se mover, é sancionado a advertência de acordo com as regras, que podem favorecer tanto o time atacante como o time defensor (RUGBY LAWS, 2018).

Para que se tenha uma defesa, deve-se ter um ataque, e que no *Rugby*, o ataque está representado por quem possui a posse de bola. Existem duas maneiras de se realizar o passe, a mais usual é com as mãos, sempre passando para trás ou na mesma linha da companheira de equipe ou com os pés, mas que apenas a companheira de equipe, que está atrás da chutadora é quem pode tentar recepciona-la a frente de quem chutou (ou a própria chutadora).

Neste fundamento, o passe, podem existir duas pequenas infrações: o *knock-on*, quando a receptora da bola deixa ela cair no chão para frente, em direção a meta adversária e o *Forward Pass* (passe para frente) que é quando a receptora da bola está na frente de quem

⁷ Lei 14: Um *tackle* pode ocorrer em qualquer lugar no campo de jogo. As ações dos jogadores envolvidos em um *tackle* devem garantir uma competição justa e permitir que a bola esteja disponível para jogo imediatamente.

⁸ Lei 15: O propósito de um *ruck* é permitir que os jogadores disputem a bola que está no chão.

⁹ Lei 16: O propósito de um *maul* é permitir que os jogadores disputem a bola quando está fora do chão.

passou. A partir destas duas pequenas infrações, para que a bola seja colocada novamente em disputa, é sancionado um *scrum*¹⁰, sendo este um dos momentos de bola parada. Esta ação ocorre quando, o time não infrator, tem a posse de bola e a introduz em um “túnel” que é formado por três jogadoras (como figura 2) da equipe atacante e três da equipe defensora. Ao sinal do (a) árbitro(a), a jogadora da equipe atacante, especificamente na função de *half-scrum*, deve introduz a bola em um “túnel” formado pela especificidade da formação, e no momento em que a bola é introduzida, fica a cargo das *forwards* empurrarem a equipe adversária, tentando passar por cima da bola na tentativa de recupera-la (RUGBY LAWS, 2018).

Assim como o *scrum*, outra formação de bola parada é o *line-out*¹¹, formação esta que acontece quando a bola sai pela lateral de campo. Para que ocorra a disputa de bola, na referida formação, três jogadoras da equipe atacante e três jogadoras da equipe defensora (as *forwards*), ficam a 5m da lateral do campo que é onde a lançadora da equipe que não estava em posse de bola quando a mesma saiu pela lateral, irá lançar a bola ao alto. No momento em que a bola é lançada, de acordo com as regras, as integrantes desta formação podem elevar uma jogadora ao alto para que se possa tentar recupera-la (RUGBY LAWS, 2018).

Por fim, para que o jogo ocorra da forma mais justa possível, além das infrações pequenas, existem outras que são advertidas de maneira mais severas, infrações estas que são sancionadas através das penalidades. Vários são os motivos para que uma penalidade ocorra, quando o (a) árbitro (a) sanciona uma penalidade, a equipe não infratora fica com a posse de bola e seu adversário deve sair 10m de onde ocorreu a infração.

Abaixo, na figura 3, temos representadas, em imagens, algumas das ações que serão analisadas neste trabalho: as ações de pontuação (*try* e conversão), ações de jogo livre ou aberto (*tackle*, *ruck*, *maul* e passe), e as ações de formações fixas através do *line-out* e *scrum*.

¹⁰ Lei 19: O objetivo de um *scrum* é reiniciar o jogo com uma disputa por posse de bola após uma pequena infração ou paralisação.

¹¹ Lei 18: O objetivo do *line-out* é reiniciar o jogo quando ela sai pela lateral do campo ou quando o jogador, que detém a posse de bola toca na linha lateral, que no *Rugby* é considerado fora de jogo.

Figura 3 – Imagem Representativa de Ações de Jogo



Fonte: Arquivos pessoais da autora

2.1.5 Torneio *Super Sevens De Rugby Feminino*

O Campeonato *Super Sevens* de Rugby, na categoria feminina, é uma competição, que acontece anualmente, entre as principais equipes femininas desta modalidade, disputadas em diferentes cidades do país, em formato de circuito, e é realizado desde 2012, tendo as partidas jogadas de acordo com as Leis de jogo em vigor, utilizando as variações para o *Rugby Sevens*¹²(REGULAMENTO *SUPER SEVES*,2017).Este torneio foi criado para que fossem oportunizados mais jogos para a categoria feminina, elevando, assim, o nível de competição e resultando na melhora técnica e tática das equipes nacionais, tanto para as equipes que são denominadas “fixas” do campeonato, como as que podem ser convidadas a participar do torneio, tornando-se “equipe convidada”¹³

“João Nogueira, manager da seleção brasileira feminina de Rugby, explica que a competição, é o objetivo final de todo o atleta. Não basta termos mais praticantes se estas novas atletas pouco ou nada jogarem. Quanto mais e melhores competições tivermos, mais ganhamos em quantidade e qualidade de atletas competindo no país” (VON GROLL, 2012).

Para que as equipes pudessem ser classificadas para o *Super Sevens*, entre os anos de 2012 e 2013, estas, eram classificadas, de um torneio, já extinto, que se chamava *BR Sevens*¹⁴. Atualmente, de acordo com o regulamento, a forma de classificação, para que uma equipe se

¹² Regras oficiais da Federação Internacional de Rugby (*World Rugby*).

¹³ A CBRu e os organizadores da etapa que indicam entre 8 ou 12 equipes convidadas

¹⁴ Torneio que aconteceu entre 2011 e 2014, em apenas um fim de semana, do fim de cada ano, com as categorias masculinas e femininas para que fosse determinado o Campeão Brasileiro de *Rugby Sevens* do referente ano

torne fixa, acontece da seguinte maneira: as 4 melhores equipes do torneio anterior¹⁵ garantem vaga para o próximo torneio, e outras 4 equipes disputam um campeonato denominado classificatório¹⁶ e que deste campeonato, as 4 primeiras equipes tem a passagem para completar as 8 equipes fixas para o próximo torneio.

Em 2017, o *Super Sevens* de *Rugby* Feminino, ao total foram jogadas 6 etapas entre os meses de Agosto e Novembro sendo São Paulo (SP), Curitiba (PR), Rio de Janeiro (RJ), Florianópolis (SC), São Paulo (SP) e São José dos Campos (SP) respectivamente da primeira a sexta etapa. Para determinar a equipe campeã do campeonato, cada equipe participante recebe uma pontuação de acordo com sua classificação geral em cada etapa, sendo assim, a somatória geral de todas as etapas é o que determina a equipe campeão geral¹⁷ do circuito e o restante das classificações, ou seja, este é um torneio realizado em formato de pontos corridos (REGULAMENTO *SUPER SEVENS*, 2017).

Como mencionado anteriormente, em 2017 foram disputadas um total de 6 etapas (torneios) onde em cada etapa, uma equipe pode jogar até 6 jogos: 3 jogos na parte classificatória, em que todas jogam contra todas no mesmogrupo, ganhando uma pontuação em caso de vitória (2 pontos), empate (1 ponto) e derrota (0 pontos) sendo o primeiro critério de desempate o saldo de *trys*. Posteriormente, no mesmo campeonato, são jogados 3 jogos nas disputas de finais que, conforme a colocação geral do time na disputa classificatória, a equipe passará a disputar as quartas de finais, semi-finais e finais na disputa pelas: Taça Ouro, Taça Prata e Taça Bronze. Este modelo de disputas por taça, determina a classificação geral da equipe na etapa jogada, sendo: na taça ouro do 1º ao 4º lugar, na taça prata do 5º ao 8º e bronze do 9º em uma competição com 12 equipes (REGULAMENTO *SUPER SEVES*, 2017)

Vale lembrar que deste torneio, é consagrado o Campeão Brasileiro da Modalidade e que dele, é indicado pela CBRu, para o programa do Governo Federal “Bolsa Atleta”. Para esta indicação, 18 atletas de cada equipe, das 3 primeiras colocadas é quem terão direito a pleitear a bolsa no valor de R\$925,00 (MINISTERIO DO ESPORTE, 2018).

Por fim, temos abaixo uma tabela que representa de maneira geral, todos os anos de *Super Sevens*, a classificação geral de cada equipe fixa e as quantidades de etapas em cada ano. De acordo com a tabela abaixo, é observável que o Niterói *Rugby*, campeão do torneio em 2017,

¹⁵ Para o *Super Sevens* de 2017 foram Curitiba, Niterói, São José e SPAC as 4 melhores do *Super Seves 2016*.

¹⁶ Acontece em apenas um fim de semana em local estipulado pela CBRu. Para o *Super Sevens 2017* as equipes do classificatório foram: Leões de Paraisópolis, Delta, Band *Saracens* e Desterro.

¹⁷ Em caso de empate geral, o regulamento tem suas especificidades para desempate.

participou de todas as etapas até o ano de 2017, estando presente, também, no ano de 2018 sendo sua pior classificação no ano de 2015, ficando em 8º lugar geral. Além das classificações do Niterói *Rugby*, é perceptível de acordo com a tabela a alternância entre as equipes denominadas “fixas”, que pela tabela observa-se que dentre todas as equipes fixas participantes, apenas 4 times foram diferentes: Vitória (ES), BH (MG), Leoads de Paraisópolis (SP) e Delta (PI) sendo as equipes de São Paulo as que mais participam do torneio.

Tabela 1 - Equipes fixas - colocações gerais por ano de *Super Sevens* Feminino

Ano	Equipes Fixas e Colocação Geral								Etapas
2012	1º SPAC (SP)	2º Desterro (SC)	3º Niterói (RJ)	4º São José (SP)	5º Band Saracens (SP)	6º Charrua (RS)	-	-	5
2013	1º Desterro (SC)	2º SPAC (SP)	3º Band Saracens (SP)	4º Charrua (RS)	5º BH Rugby (MG)	6º Niterói (MG)	-	-	6
2014	1º Desterro (SC)	2º Charrua (RS)	3º Niterói (RJ)	4º SPAC (SP)	5º São José (SP)	6º Vitória (ES)	7º BH (MG)	8º Curitiba (PR)	6
2015	1º Curitiba (PR)	2º Charrua (RS)	3º São José (SP)	4º Desterro (SC)	5º Band Saracens (SP)	7º BH (MG)	8º Niterói (RJ)	9º SPAC (SP)	6
2016	1º Curitiba (PR)	2º Niterói (RJ)	3º São José (SP)	4º SPAC (SP)	6º Band Saracens (SP)	7º Desterro (SC)	8º Charrua (RS)	9º Vitória (ES)	4
2017	1º Niterói (RJ)	2º São José (SP)	3º Curitiba (SP)	4º Leoads (SP)	5º Delta (PI)	6º Band Saracens (SP)	7º Desterro (SC)	8º SPAC (SP)	6

Fontes: Portal do *Rugby* e Site da CBRu

2.2 ANÁLISE DE JOGO

As Análises de jogos, sejam elas de maneira complexa ou simples, são utilizados por equipes profissionais e também amadoras, com o intuito de melhorar a compreensão das disputas (TOLEDO; FERREIRA; BRAZIL, 2014).

“Os jogos desportivos coletivos (JDC) tem sido analisado em diferentes perspectivas ao longo do tempo. Esta análise tem sofrido um constante avanço no conhecimento destes desportos, gerando, por sua vez, novas estruturas de ensino e novos modelos de treino, com a consequência na melhora do jogo e na qualidade dos jogadores (VAZ, 2010)”

Para Marques, Pereira e Santos (2010), o esporte de alto rendimento, onde resultados são importantes, como a vitória de uma equipe (se tratando de esportes coletivos) ou de atletas que praticam modalidades individuais, qualquer informação analisada em cunho técnico ou tático é de suma importância para o direcionamento do treinamento e estratégias de jogo. Esta afirmação fica mais evidente ao observar a tabela abaixo, elaborada por Vaz (2010), em que ao adaptar estas características de Silva (2006), mostra um coletivo de autores especificando as vantagens de se analisar jogos.

Figura 4 - Coletivo de Autores que demonstra vantagens de se analisar jogos

Quadro 1. Vantagens da realização da AJ. (Adaptado de Silva 2006)

Autores	Vantagens da Realização da AJ
Moutinho (1993)	- Identificar e compreender os princípios estruturais do jogo, os critérios de eficácia de rendimento individual e colectivo, e a adequação dos modelos de preparação.
McGarry & Franks (1996)	- Analisar e inferir tendências ou padrões de jogo; - Realizar uma avaliação imparcial de performance desportiva e focar a atenção do treinador nos indicadores <i>chave</i> do comportamento desportivo
O'Donoghue (1998)	- Monitorizar a evolução dos jogadores; - Direcionar a atenção do treinador para os aspectos chave
Sampaio (2000)	- Aceder ao conhecimento organizado do jogo e aos factores que concorrem para o sucesso desportivo; - Planificar e organizar o treino, tornando os seus conteúdos mais objectivos e específicos - Regular a aprendizagem, o treino e a competição.
Garganta (2001)	- Configurar modelos de actividade dos jogadores e das equipas; - Identificar os traços da actividade cuja presença ou ausência se correlaciona com a eficácia de processos e a obtenção de resultados positivos - Promover o desenvolvimento de métodos de treino que garantam maior especificidade - Indicar tendências evolutivas das diferentes modalidades desportivas
Silva (2006)	- Meio de evolução do processo de treino e das competições - Aprofundar o conhecimento relativo ao jogo
Hughes & Reed (2007)	- Identificar os pontos fortes e fracos da própria equipa e do adversário. - Oportunidade de otimizar performances de jogadores e equipa para os jogos seguintes
Vaz (2009)	- Permite corrigir e melhorar performances no treino ou competição. - Desenvolver capacidades estratégicas e táticas das equipas. - Realizar avaliações objectivas das performances individuais e colectivas.

Fonte: Vaz (2010)

Conforme Garganta, (2001) *apud* Toledo, Ferreira e Brazil (2014), as primeiras análises realizadas em jogos aconteceram na década de 1930, onde as equipes de basquetebol perceberam a necessidade de resultados positivos para o esporte. Nesta época, a proposta é de que em cada jogo seria necessário realizar registros de forma quantitativa de certas ações como: números de passes e outras técnicas de jogo para que houvesse direcionamento efetivo dessas técnicas na evolução das ações de ataque e defesa. (GODIK, 1996 *apud* FRANÇA NETO, 2010).

A exemplo do Voleibol, existem alguns softwares capazes de armazenar informações que são determinantes para o uma partida. Ao analisar uma partida de voleibol, percebe-se a importância das anotações destas análises, pois a modalidade exige ações de naturezas acíclicas,

ou seja, não têm repetições contínuas de movimento, e que a naturalidade e espontaneidade são marcantes no esporte. Portanto, a modalidade ganha grande importância de estudo nos diversos fundamentos, técnicos ou táticos e que futuramente podem ser determinantes para a equipe, seja para treinamento ou competição (TOLEDO; FERREIRA; BRAZIL, 2014).

Outro esporte que utiliza bastante análises de jogos é o futebol, mas que de acordo com Soncin et al. (2017), no futebol, como em muitos esportes coletivos, existem muitas estratégias de jogo durante uma partida, tornando o jogo imprevisível e permitindo com que muitas variáveis tenham que ser analisadas. A partir do momento em que o jogo se torna imprevisível, acaba tornando-se difícil de saber quais variáveis são mais importantes para uma análise concreta no jogo. Para Garganta (2001) existem 4 perguntas importantes no momento de se analisar um jogo: Quem executa a ação, qual tipo ou qual ação é realizada, onde esta ação foi realizada e quando esta ação é realizada.

Garganta (2001), também mostra que vários são os termos para estudos que demandam a necessidade de se observar jogos: observação de jogo, análise de estatística de jogo (*scout*) e análise notacional, sendo que destes termo “análise de jogo” é a mais utilizada na literatura, considerando assim, neste conceito, que a observação engloba eventos técnicos táticos ao decorrer do jogo, o registro dessas observações e futura interpretação dos registros ou banco de dados.

Para Godik (1996) *apud* Pittoli (2008), existem muitas maneiras de se analisar um jogo, onde treinadores, assistentes, analistas esportivos podem ter acesso a estes dados e se beneficiarem destas informações. O autor refere que uma das maneiras mais utilizadas se chama *Scout*, pois é através dele que se terá dados quantitativos de ações de jogo. O *Scout*, modelo de análise esportivo, pode ser utilizado em vários esportes com o intuito não somente de analisar o desempenho individual do atleta, mas também a parte técnico-tática da equipe e do adversário, permitindo assim a produção de informações que norteiam os treinadores e equipe técnica a melhorarem suas estratégias de treino ou mesmo em jogos (SONCIN et al., 2017).

Greenwood (1997) quando citado por Vaz (2010) relata que o espectador, tende ter sua atenção voltada apenas para bola, ou seja, desta forma, erradamente olha apenas para o ataque e não para o jogo como um todo (ataque e defesa). Portanto, a visão do treinador ou do analista deve ser mais crítica sobre aspectos do jogo, tendo visão ampla de todas as ações e não somente em um ponto de vista.

Portanto obter informações e dados podem contribuir para um bom desempenho de uma equipe ou atleta, servindo de referencial para a comissão técnica auxiliando na diminuição de erros. Porém, ao analisar um jogo, para que seja extraído dados quantitativos Bottaro (2009),

diz que estas análises de *Scout* e possível aplicação, seja em treino ou em competição, não garante que a equipe possa obter bons resultados (ganhar uma partida), pois partindo do pressuposto que nem sempre uma equipe, mesmo que jogue “bem”, garante a vitória. Portanto, obtendo auxílio de *Scout* Ramos Filho (2006) citado por Bottaro (2009), diz que o técnico deve ter uma boa percepção do que está acontecendo em jogo, e que o *Scout* não determina quem realmente ganhará ou perderá em determinado jogo.

Trazendo este tema para o *Rugby*, Vaz (2010), comenta que somente a partir dos anos 90 que análises de jogos de *Rugby* começaram a ser cada vez mais evidente, acompanhando o surgimento de melhores tecnologias e também as exigências técnico e táticas das competições. Vaz (2009), afirma que o atual nível competitivo em que se é alcançado ao passar do tempo nos jogos de *Rugby*, acaba exigindo uma performance cada vez melhor dos atletas e do time como um todo, portanto, fazendo com que as situações de treinos e de competições devam ser analisadas periodicamente. O

“No *Rugby Sevens* como acontece com outros esportes, as estatísticas de jogos analisados durante uma competição, fornece informações úteis, objetiva e crítica sobre a técnica das equipes, estratégias, táticas e padrões de jogo empregado por diferentes equipes, e as principais características de desempenho entre as equipes que ganharam ou perderam uma partida (HIGHAM et al., 2014)”

O *Rugby Sevens* é um jogo de contato intermitente, o que não ocorre com o *Rugby Union*, portanto, Ross (2015) refere que as características de gestos técnicos e táticos entre as duas modalidades são diferentes, ficando evidente que a aplicabilidade de estudos referentes ao *Rugby Union* podem não surgir efeitos dentro do *Rugby Sevens*. Através do site da *World Rugby*, pode-se encontrar estudos de análises tanto para a categoria masculina, como para a categoria feminina desde as modalidades *Rugby Union*, o Circuito Mundial de *Rugby Sevens* e dados estáticos referente as Olimpíadas Rio 2016.

Por fim, a instituição afirma também que a importância de se analisar um jogo de *Rugby* dá-se pelo motivo de ser um jogo muito dinâmico e com uma variedade de características única do jogo. O *Rugby* está constantemente evoluindo e mudando, portanto, algumas dessas mudanças podem ser vistas como benéficas e outras não, mas que ao analisar o jogo, a visão é de melhoria do jogo bem como a segurança dos jogadores.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Estabelecidos os objetivos específicos deste trabalho, criou-se um modelo de análise e anotações através da plataforma *Excel*, com o intuito de contabilizar e organizar todas as ações pré-estabelecidas. Estas que foram escolhidas com base em outros trabalhos realizados um em nível nacional, realizado por Andrello (2013) que tem como tema: *Rugby Sevens* brasileiro passe e *tackle*, a análise estatística realizada pela *World rugby* na temporada de *Rugby Sevens* 2016/2017, e também nas ações que mais podem ocorrer durante uma partida de *Rugby Sevens*, desde que estejam dentro das regras vigentes.

Após a construção da estrutura destas ações, buscou-se interpretar cada uma da maneira mais fidedigna possível e de acordo com as regras. Porém, em algumas destas ações, por se tratarem de acontecimentos em jogo aberto, houve interpretação subjetiva, ou seja, a partir do ponto de vista da autora e de suas experiências vividas com o esporte. Por fim, a seguir serão especificados 11 tipos de ações que foram analisadas durante os jogos assistidos:

- **Passe Bom:** Passe que foi realizado, que não tenha caído no chão e que tenha chegado na outra jogadora, sem sofrer interferência de outra atleta.
- **Passe Ruim:** Passe que foi realizado, que tenha caído no chão e/ou que não tenha chegado na outra jogadora, sofrendo alguma interferência de outra atleta.
- **Tackle Efetivo:** Foram anotados como *tackle* efetivo, todos aqueles em que a *tackleadora* (quem realizou a ação), conseguiu derrubar sua oponente de maneira efetiva (no mesmo momento da ação).
- **Tackle Não Efetivo:** Esta ação foi classificada quando a *tackleadora* não conseguia derrubar sua adversária de maneira efetiva, mas conseguiu impedir a progressão da portadora da bola (a *tackleada*).
- **Tackle Perdido:** Quando a *tackleadora* fez menção de realizar o *tackle*, mas que não estava bem posicionada, portanto deixando sua adversária conquistar mais território.
- **Scrum e Line-Out Introduzido:** O time que introduziu a bola na referida formação.
- **Scrum e Line-Out Ganho:** O time que, após a bola ser introduzida na formação, conseguiu garantir a sua posse independente de quem introduziu a bola na formação.
- **Scrum e Line-Out Perdido:** O time que, após a bola ser introduzida na formação, não conseguiu garantir a sua posse independente de quem introduziu a bola na formação.

- **Ruck e Maul Introduzido:** Toda ação em que o time que está com a posse de bola, introduz a mesma na formação.
- **Ruck e Maul Ganho:** O time que, após a bola ser introduzida na formação, conseguiu garantir a posse dela independente de quem a introduziu na formação.
- **Ruck e Maul Perdido:** O time que, após a bola ser introduzida na formação, não conseguiu garantir a posse dela independente de quem a introduziu na formação.
- **Recuperação de Bola:** A recuperação de bola foi anotada todas as vezes que um dos times conseguiu recuperá-la por interceptação ou por recuperação através de alguma vantagem determinada pelo árbitro.
- **Penal a Favor:** Qualquer penalidade cedida ao time não infrator.
- **Penal Contra:** Qualquer penalidade anotada contra o time infrator
- **Try e Conversão:** Pontuações realizadas de acordo com as regras: passar a linha de *in-goal* e apoiar a bola no chão (*try*) e chute de conversão por cima dos “Hs”.

A população e amostra para este trabalho está representada pelos 25 jogos assistidos, sendo de um total de 36 jogados pelo time Niterói *Rugby* e seus adversários, e que destes 25, 3 deles foram excluídos das análises pois continham apenas um tempo de cada partida disponíveis *online*. O campeonato analisado foi o *Super Sevens* de *Rugby* Feminino, que aconteceu entre os meses de Agosto e Novembro de 2017, sendo que todos os vídeos dos jogos analisados estão disponíveis na página da Confederação Brasileira de *Rugby* (CBRu), na plataforma de internet *Youtube*.

A metodologia desta pesquisa deu-se através do método notacional, descritivo e quantitativo. Para que fossem contabilizadas todas as ações descritas, ao total foram construídas, a partir do programa *Microsoft Excel*, 27 planilhas, todas divididas em 1º e 2º tempo. Deste total, 25 planilhas denominadas “jogo 1” até “jogo 25”, e que nelas foram anotadas e contabilizadas cada ação realizada pelo time do Niterói *Rugby* e de seu adversário, independente de vitória ou derrota. Uma planilha denominada “Jogadas-Contagem”, que consistiu em receber todas as informações computadas de ambos os times, sem distinguir quem realizou a ação, fazendo assim um somatório total de todas as ações realizadas. E por fim, uma planilha chamada “Jogadas Niterói”, que forneceu informações específicas, somente do time Niterói *Rugby*, tendo como exclusão da contagem as ações realizadas pelos seus adversários.

Todas as ações dos jogos analisados serão apresentadas como média e desvio padrão por jogo (para cada um dos tempos das partidas). Por fim, para comparação das ações

analisadas, entre os tempos das partidas foi realizado um *teste-t* de *Student* para dados pareados adotou-se um nível de significância de $p < 0,05$.

4 RESULTADOS

Após realizar os processos descritos, dentre os primeiros objetivos específicos deste trabalho que foi a contagem das ações de jogo e sua divisão por categorias: ações livres ou de jogo aberto, formações fixas, pontuação e outras ações. A seguir serão descritas todas as ações realizadas pelo time campeão do Campeonato *SuperSevens*2017 a partir de cada categoria estabelecida para este trabalho, sendo apresentado um comparativo entre estas ações realizadas pelo Niterói *Rugby* e por seus adversários, assim como um comparativo entre o total de pontos (*trys* e conversões) do primeiro colocado, Niterói *Rugby* (RJ), e do segundo colocado, São José *Rugby* (SP).

Para a temporada de 2017, o total de partidas disputadas pelo Niterói *Rugby* foi de 36 jogos, sendo destes: 18 partidas na parte classificatória, onde ganharam 15 e perderam 3. Após a parte classificatória, o total de partidas jogadas nas quartas de final foram 6, e deste total 4 partidas foram vencidas, levando a equipe do Niterói *Rugby* para as semifinais da taça ouro; e 2 partidas perdidas, levando-as para as semifinais da taça prata. Dentre as semifinais da taça prata, o Niterói *Rugby* ganhou tanto as semifinais como também as finais jogadas, ficando em 5º lugar nas duas etapas. Já nas 4 semifinais da taça ouro, conseguiu passar para todas as finais de campeonato, ganhando 3 e perdendo apenas 1 torneio.

Portanto, o Niterói *Rugby* conquistou três 1º lugares, um 2º lugar e dois 5º lugares em todos os torneios jogados. Vale destacar que em 2 destes torneios (3ª e 4ª etapa), o Niterói *Rugby* não contou com a presença de ao menos 3 jogadoras que também são representantes da Seleção Brasileira de *Rugby* Feminino. Abaixo, no quadro 1, é apresentada todas as 36 partidas jogadas pelo Niterói *Rugby* e com quem jogou contra, bem como sua pontuação por jogo e sua colocação geral no torneio.

Quadro 1 - Etapas jogadas pelo Niterói *Rugby* e sua pontuação x adversários

1ª Etapa Classificatório Sábado: Niterói 45 x 00 Pasteur Niterói 53 x 00 USP Niterói 36 x 00 Desterro Finais Domingo: Niterói 21 x 07 Leoas (Quartas de Ouro) Niterói 17 x 12 Curitiba (Semi-Final Ouro) Niterói 05 x 00 São José (1º Lugar)	2ª Etapa Classificatório Sábado: Niterói 50 x 00 Carioca Niterói 40 x 00 Melina Niterói 45 x 00 Desterro Finais Domingo: Niterói 34 x 00 SPAC (Quartas de Ouro) Niterói 24 x 00 Curitiba (Semi de Ouro) Niterói 05 x 21 São José (2º Lugar)	3ª Etapa Classificatório Sábado: Niterói 36 x 00 Charrua Niterói 05 x 10 Band Niterói 12 x 00 Delta Finais Domingo: Niterói 00 x 12 Desterro Niterói 22 x 00 Leoas (Semi de Prata) Niterói 12 x 05 Curitiba (5º Lugar) * Sem presença das Seleccionadas
4ª Etapa Classificatório Sábado: Niterói 20 x 07 BH Niterói 22 x 05 Guanabara Niterói 05 x 22 Delta Finais Domingo: Niterói 07 x 12 São José (Quartas de Ouro) Niterói 22 x 14 Melina (Semi Final Prata) Niterói 24 x 07 Desterro (5º Lugar) * Sem presença das Seleccionadas	5ª Etapa Classificatório Sábado: Niterói 33 x 00 BH Niterói 33 x 00 Guanabara Niterói 38 x 00 Delta Finais Domingo: Niterói 21 x 05 Band (Quartas de Ouro) Niterói 19 x 00 São José (Semi Ouro) Niterói 12 x 05 Curitiba (1º Lugar)	6ª Etapa Classificatório Sábado: Niterói 38 x 00 Centauros Niterói 21 x 14 Band Niterói 12 x 17 Delta Finais Domingo: Niterói 31 x 00 Desterro Niterói 26 x 07 Delta (Semi de Ouro) Niterói 26 x 05 Leoas (1º Lugar).

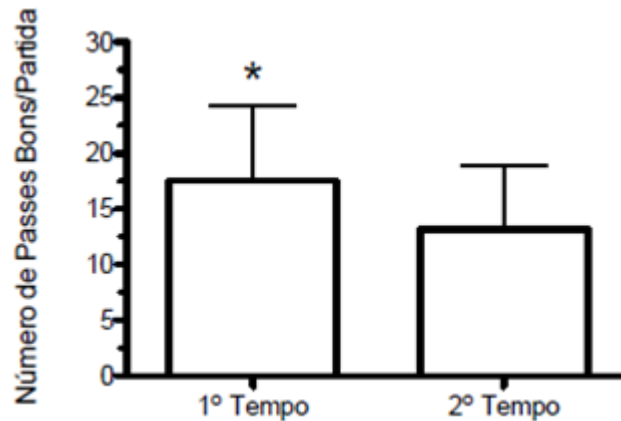
Fonte: Portal do Rugby, 2017.

4.1 Ações Livres e de Jogo Aberto: Passe, *Tackle*, *Ruck* e *Maul*

O *Maul* será apresentado inicialmente, por se tratar de uma formação que pouco ocorreu durante todas as partidas. Ao total foram contados 7 *Mauls* sendo 6 introduzidos pelos times adversários do Niterói *Rugby* e apenas 1 ($0 \pm 0,2$) pelo próprio no primeiro tempo. Destas formações, a quantidade de *Mauls* perdidos foi de 6 ($0 \pm 0,2$) no primeiro tempo e 1 ($0,0 \pm 0,2$) no segundo tempo e para finalizar, apenas 1 ($0 \pm 0,2$) *Maul* foi garantido por parte do Niteróino segundo tempo.

No quesito passe, o total realizado dentre todos os jogos analisado, foi de 1273, sendo que deste total o Niterói *Rugby* realizou 765 – 426 passes no primeiro tempo e 339 passes no segundo tempo. Em relação aos passes bons, obteve uma soma de 674, divididos em 385 ($17,5 \pm 6,8$) no primeiro tempo e 289 ($13,1 \pm 5,8$) no segundo tempo tendo como porcentagem 90,4% do total no primeiro tempo e 85,3% no segundo tempo. Abaixo, a figura 5 mostra a média e desvio padrão de passes bons por partida realizada, divididos entre primeiro e segundo tempo.

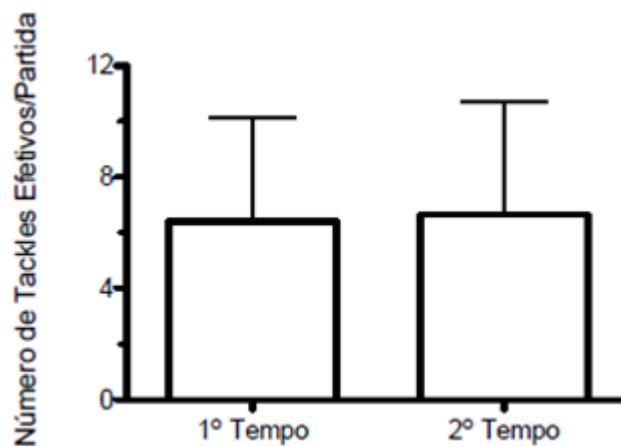
Figura 5 - Número de Passes Bons Por Partida



Passes para frente o número é de 6 em todos os vídeos analisados, 2 ($0,1 \pm 0,3$) no primeiro e 4 ($0,2 \pm 0,4$) no segundo tempo. O total de passes denominados ruins foi de 85, sendo 39 ($1,8 \pm 1,5$) no primeiro tempo e 46 ($2,1 \pm 1,6$) no segundo tempo.

O total de *tackles* realizados pelo Niterói Rugby foi de 393 sendo que deste total, 187 foram no primeiro e 206 no segundo tempo. *Tackles* efetivos somados no total de 287, divididos em 141 ($6,4 \pm 3,7$) no primeiro tempo e 146 ($6,6 \pm 4,1$) no segundo tempo. *Tackles* perdidos totalizaram 66, 28 ($1,3 \pm 1,7$) no primeiro tempo e 38 ($1,7 \pm 1,5$) no segundo tempo. E por fim, *tackles* não efetivos teve somatório de 40 *tackles*, 18 ($0,8 \pm 1,1$) no primeiro tempo e 22 ($1 \pm 1,2$) no segundo tempo. A seguir, segue representada a figura 6 que mostra a média e desvio padrão no quesito *tackle* efetivo da equipe do Niterói Rugby, por partida, divididos entre primeiro e segundo tempo.

Figura 6 - Número de Tackles Bons por Partida



A categoria *Ruck*, no total foram realizadas 155 formações em todos vídeos analisados, dos quais 77 foram introduções de bola no *ruck* por parte no Niterói Rugby, divididos em 48 ($2,2 \pm 1,9$) no primeiro e 29 ($1,3 \pm 1,3$) no segundo tempo. Deste total, a posse de bola ganha em um *ruck* somou 92 vezes, 54 ($2,5 \pm 2,0$) no primeiro tempo e 38 ($1,7 \pm 1,5$) no segundo tempo. *Rucks* perdidos foram contabilizados 64, 34 ($1,5 \pm 1,7$) no primeiro e 30 ($1,4 \pm 1,8$) no segundo tempo. Abaixo, a tabela 3 apresenta a comparativa entre o total de ações realizadas pelo Niterói Rugby e por seus adversários. Percebe-se que os valores para: Passes Bons, Passes Ruins e *tackles* perdidos obtém valores significativos.

Tabela 2 - Ações Livres ou de Jogo Aberto: Passe, *Tackle*, *Ruck* e *Maul*

Ações Livres Ou de Jogo Aberto	Niterói			Adversários			P. Valor
	Total	Média	DP	Total	Média	DP	P. Valor < 0,05
Passes Bons *	674	15,3	6,6	446	10,1	7,8	0,004
Passes Frente	6	0,1	0,3	6	0,1	0,3	1
Passes Ruins *	85	1,9	1,5	56	1,3	1,4	0,05
<i>Tackles</i> Efetivos	287	6,5	3,8	267	6,1	3,7	0,6
<i>Tackles</i> Perdidos *	66	1,5	1,6	153	3,5	2,5	< 0,001
<i>Tackles</i> não Efetivos	40	0,9	1,1	61	1,4	1,8	0,13
<i>Rucks</i> Ganhos	93	2,1	1,8	62	1,4	1,7	0,06
<i>Rucks</i> Perdidos	64	1,5	1,7	91	2,1	1,9	0,12
<i>Rucks</i> Introduzidos	77	1,8	1,7	79	1,8	1,9	0,90
<i>Maul</i> Ganhos	1	0,0	0,2	6	0,1	0,4	0,10
<i>Maul</i> Perdidos	6	0,1	0,4	1	0,0	0,2	0,10
<i>Maul</i> Introduzidos	1	0,0	0,2	6	0,1	0,4	0,10

4.2 Formações Fixas: *Scrum* e *Line-Out*

Na Categoria *Scrum*, foram totalizados 83 *scrums*, sendo que deste total, em 48 formações a bola foi introduzida pelo Niterói Rugby, destacando a mesma quantidade de 24 ($1,1 \pm 0,7$ e $1,1 \pm 0,9$) formações introduzidas no primeiro e segundo tempo respectivamente. A soma de *scrums* ganhos foi de 54 formações, sendo 27 e 27 ($1,2 \pm 0,9$ e $1,2 \pm 0,8$) em ambos os tempos. E por fim, 29 foi a soma total de bolas perdidas nos *scrums*, 13 ($0,5 \pm 0,7$) no primeiro e 16 ($0,8 \pm 0,8$) no segundo tempo.

A quantidade ne *line-outs* realizado em todos os jogos assistidos, foi de 53 bolas disputadas. Deste somatório, 27 bolas foram introduzidas pelo Niterói Rugby, 15 ($0,7 \pm 0,8$) e 12 ($0,5 \pm 1,1$) no primeiro e segundo tempo respectivamente. O saldo de *Line-Outs* ganho

totalizou 33 formações de todas as bolas colocadas em disputa, 19 ($0,9 \pm 0,8$) no primeiro tempo e 14 ($0,6 \pm 0,9$) no segundo tempo. Já no que diz respeito às bolas perdidas, o total da contagem foi de 21 bolas perdidas, sendo 9 ($0,4 \pm 0,6$) no primeiro tempo e 12 ($0,6 \pm 0,9$) no segundo tempo. Na tabela 4 abaixo, quando comparando as ações do Niterói Rugby, podemos perceber os valores de significância para os *Scrum* Ganhos, *Scrum* Perdidos e *Line-Outs* ganhos.

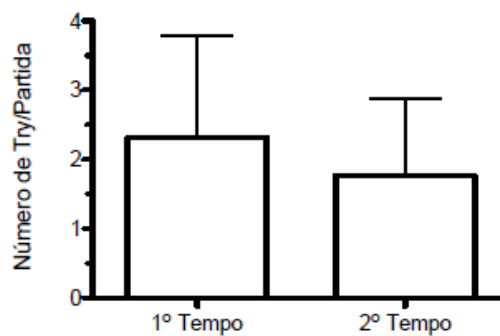
Tabela 3 - Ações Fixas: Scrum e *Line Out*

	Niterói			Adversários			P. Valor
	Total	Média	DP	Total	Média	DP	P. Valor
Formações Fixas							< 0,05
<i>Scrum</i> Ganhos *	54	1,2	0,8	29	0,7	0,7	0,003
<i>Scrum</i> Perdidos *	29	0,7	0,7	54	1,2	0,8	0,002
<i>Scrum</i> Introduzidos	48	1,1	0,8	35	0,8	0,9	0,171
<i>Lineout</i> Ganhos *	33	0,8	0,9	20	0,4	0,6	0,023
<i>Lineout</i> Perdidos	21	0,5	0,7	32	0,7	0,8	0,147
<i>Lineout</i> Introduzidos	27	0,6	0,9	26	0,6	0,9	1,000

4.3 Ações de Pontuação: *Try* e Conversão

Ao total, em todas as partidas analisadas, foram anotados 105 *trys* e 61 conversões, deste total, 90 *trys* por parte do Niterói Rugby dos quais 51 ($2,3 \pm 1,5$) no primeiro e 39 ($1,8 \pm 1,1$) no segundo tempo. Estes valores, pode-se perceber na Figura 7 abaixo, onde mostra a média e desvio padrão do quesito *Try*, por partida, entre primeiro e segundo tempo de jogo da equipe Niterói Rugby.

Figura 7 - Número de Try por Partida



Do total de conversões, entre todos os times, a equipe do Niterói foi a que mais marcou conversões, também porque foi a que mais fez pontos em todos os jogos assistidos. Dos 54 totais, 31 ($1,4 \pm 1$) no primeiro e 23 ($1 \pm 1,1$) no segundo tempo. Destes valores, através do *Teste-t de Student*, podemos perceber que o total no quesito *Try* e Conversão, tem valores de significância pra este estudo, como vemos na tabela 5 abaixo.

Tabela 4 - Ações de Pontuação: Try e Conversão

Ações de Pontuação	Niterói			Adversários			P.Valor
	Total	Média	DV	Total	Média	DV	P.Valor <0,05
<i>Try</i> *	90	2,0	1,3	15	0,3	0,5	0,001
Conversão*	54	1,2	1,0	7	0,2	0,4	0,001

Quanto aos resultados obtidos com relação a pontuação total, quantidade de *trys* e conversões entre o primeiro e segundo colocado do campeonato, pode-se dizer que estatisticamente os chutes de conversões foram os que obtiveram diferença com $p < 0,05$. Ao total, foram realizados 135 chutes de conversão, sendo 54 ($1,5 \pm 1,1$) para o segundo colocado e 81 ($2,3 \pm 1,6$) para o primeiro colocado geral. No que diz respeito à quantidade de *trys* foram 262, o primeiro colocado, Niterói *Rugby*, marcou um total de 142 ($3,9 \pm 2,2$) *trys*, já o São José marcou 120 ($3,3 \pm 1,9$) deste total. Por fim, somando os valores de cada *try* (5 pontos) e conversões (2 pontos) a somatória total da pontuação geral entre ambos os times foi de 1580 pontos dos quais, 872 ($24,2 \pm 13,8$) pontos o primeiro colocado e 708 ($19,7 \pm 10,8$) pontos para o segundo colocado, São José *Rugby*. Abaixo, está representada a tabela 5 em que confirma estes valores com a diferença de pontuação entre ambos os times.

Tabela 5 - Pontuações de jogo da Equipe Niterói Rugby x São José Rugby

Ações de Pontuação	São José Rugby (SP)			Niterói Rugby (RJ)			P. Valor
	Total	Média	DV	Total	Média	DV	P. Valor < 0,05
Pontuação	708	19,7	10,8	872	24,2	13,8	0,12
Trys	120	3,3	1,9	142	3,9	2,2	0,21
Conversões *	54	1,5	1,1	81	2,3	1,6	0,03

Fonte: Portal do Rugby

4.4 Outras ações: Penalidades, *Knock-on* e Recuperação de Bola

Neste item será apresentado a caracterização de outras ações anotadas no decorrer das análises dos vídeos. Ações estas que podem complementar o trabalho, por se tratar de ações que também podem demandar gestos técnico.

Para recuperação de bola, nas partidas assistidas, o Niterói conseguiu garantir 36 recuperações do total de 53 entre ambos os times. Ao total foram 20 ($0,9 \pm 1,5$) e 16 ($0,7 \pm 0,8$) nos primeiros e segundos tempo respectivamente. Com relação aos *Knock-Ons*, ao total foram 66, sendo destes 28 por parte do Niterói e divididos em 12 ($0,5 \pm 0,7$) no primeiro e 16 ($0,7$ e $0,8$) no segundo tempo.

Por fim, as penalidades que aconteceram durante as análises, obtiveram total de 107 entre o Niterói *Rugby* e seus adversários. O total de penalidades realizadas por parte do Niterói foi de 43, 19 ($0,9 \pm 0,9$) e 24 ($1,1 \pm 1,2$) no primeiro e segundo tempo respectivamente. Nas penalidades a favor do Niterói, este total sobe para 64 sendo 31 ($1,4 \pm 1,2$) no primeiro tempo e 33 ($1,5 \pm 1,1$) no segundo tempo. Na tabela 8 abaixo temos representadas estas ações, com valores entre ambos os times, sendo os de significância as penalidades contra, penais a favor e a recuperação de bola.

Tabela 6 - Outras ações: Penalidades, *Knock-on* e Recuperação de Bola

Outras Ações	Niterói			Adversários			P.Valor
	Total	Média	DP	Total	Média	DP	P.Valor <0,05
Penais Contra *	43	1,0	1,0	64	1,5	1,1	0,03
Penais a Favor *	64	1,5	1,1	43	1,0	1,0	0,03
Recuperação de Bola *	36	0,8	1,2	17	0,4	0,7	0,04
KnockOn	28	0,6	0,8	40	0,9	0,8	0,14

5 DISCUSSÃO

O objetivo deste estudo foi caracterizar as ações de jogo do time Campeão no Campeonato *SuperSevens* de *Rugby* Feminino de 2017. Além disso, também foi objetivo comparar as ações desta equipe com seus adversários ao longo do campeonato para que fosse mostrado um comparativo entre ambos os times bem como o volume de ações de jogo realizados pela equipe campeã: Niterói *Rugby*.

De acordo com Lamas et al. (2012), nos jogos coletivos de invasão, como no caso do *Rugby*, existem particularidades que são embasadas na oposição entre duas equipes no mesmo campo de jogo, com um objetivo principal: um time deverá pontuar e o outro deverá defender. Essa afirmação condiz com as características básicas do *Rugby*, quando ao passar a bola existe a possibilidade de futura pontuação por parte da equipe atacante, como também por parte da equipe defensora, que ao realizar o *tackle*, o time defensor passa a impedir a progressão do atacante. O passe de bola, é a maneira de enviar a bola ao seu companheiro de equipe, com o intuito de levá-la até a meta adversária (RUGBY LAWS, 2018). Portanto, como a regra da modalidade impõe que o passe deve ser sempre feito a um jogador que esteja atrás de sua “linha”, esta ação se torna extremamente técnica e passível de erros com a perda da posse.

Campana (2011), afirma que o passe é um fundamento, entre os jogos coletivos, em que se deve sempre trabalhar para que a execução seja a melhor possível, neste quesito, o fundamento passe, podemos perceber que do total de passes realizados pela a equipe do Niterói *Rugby* foi 20% maior com relação aos seus adversários, tendo superioridade neste quesito e consequentemente a maior posse de bola.

Este dado, pode ser comparado a um estudo realizado por Andrello (2013), que ao comparar a quantidade de passes e *tackles* realizados entre os times vitoriosos e derrotados, do campeonato BR *Sevens* 2013, mostrou que a incidência de passes dos times vitoriosos, foi maior com relação aos times perdedores. No estudo realizado por Andrello (2013), a quantidade de passes realizados pelos times vencedores obteve o total de 400, sendo 359 a quantidade de passes bons, enquanto os times perdedores realizaram 205 passes com o total de 183 passes bons. O presente estudo, mostra que a quantidade de passes, realizados pelo Niterói *Rugby*, soma o total de 765, sendo 674 ($15,3 \pm 6,6$ por partida) de passes bons, e 508 passes foi o total de seus adversários, dos quais 446 ($10,2 \pm 7,8$) foram passes bons. Ao comparar a relação de passes, em nível mundial, com as melhores seleções do mundo na categoria feminina, a média de passes da equipe campeã do campeonato *SuperSevens*, é mais baixa, pois a média na última

temporada do mundial de *Sevens*, foi de 35,5 por jogo, um total de 1 passe a cada 6,1 segundo do tempo de bola em jogo (WORLD RUGBY GAME ANALYSIS, 2016/2017).

Ao retornar os dados para este trabalho, os passes para frente, mantiveram-se parelhos entre este estudo e o de Andrello (2013), e com relação aos passes ruins, foi maior para os times vencedores do que para os perdedores. Do total, por parte do Niterói *Rugby*, a incidência maior de passes ruins, foi durante o segundo tempo das partidas analisadas. Este acontecimento pode estar atrelado com a quantidade de passes realizados pelo Niterói *Rugby*, mostrando que possivelmente ele arriscou mais em momentos de posse de bola ou ausência de força durante um passe longo, ou o quesito fadiga pode ter tido influência com relação aos passes ruins, sobretudo durante o segundo tempo, como afirma Andrello (2013) em seu estudo, que a quantidade de passes ruins pode haver relação com a fadiga das atletas.

No quesito recuperação de bola, o presente estudo mostra que a recuperação, por parte da equipe do Niterói *Rugby* foi maior quando comparado aos seus adversários, com isso, possibilitando um contra-ataque a fim da tentativa de marcar pontos.

A incidência desta ação foi pouca, mas comprova o que Rocha (2009) fala ao se referir sobre a dinâmica de disputa de bola em jogos coletivos. Rocha (2009) comenta que o portador da bola é quem determina quem é o atacante, portanto, a ausência da mesma torna a outra equipe a defensora. Neste sentido, se o objetivo da equipe atacante é atingir a meta adversária, o defensor deve impedir esta progressão e também, almejar a recuperação da posse de bola, tornando-se futuro atacante em um repentino contra-ataque. Os dados deste estudo mostram, portanto, a eficiência neste quesito por parte do Niterói *Rugby*.

Para as ações de defesa, no caso do *Rugby*, a progressão de bola, por parte da equipe atacante, pode ser impedida por ações caracterizadas pelo: *tackle*, *ruck* e *maul*, sendocada uma destas ações defensivas e realizadas dentro das suas especificidades de formação durante o jogo aberto, ou seja, quando a bola não está parada (RUGBY LAWS, 2018). De acordo com relatório estatístico, disponível pela *World Rugby*, durante o circuito mundial de *RugbySevens* feminino a bola em disputa no jogo aberto, ocorreu em 51% do tempo total de disputa em uma partida (WORLD RUGBY GAME ANALYSIS, 2016/2017).

Com isso, podemos perceber que de acordo com os resultados, a quantidade de *tackles* realizados por parte do Niterói *Rugby* teve diferença menor com relação aos seus times adversários. Isto pode ter relação com a quantidade de passes, já que seus adversários passaram menos bola, consequentemente fazendo com que a equipe do Niterói *Rugby* realizasse menos *tackles*. Este quesito vai de encontro ao estudo de Andrello (2013), quando mostra que as equipes que defenderam mais, foram as que menos tiveram a posse de bola, fortalecendo o que

este estudo mostra, ou seja, a equipe do Niterói *Rugby*, teve mais posse de bola, forçando assim a defesa adversária pois Para Balbino (2011), uma equipe, quando ataca, ela tenta levar o seu adversário constantemente ao erro, fazendo com que a bola se mantenha sempre circulando. Sendo assim, valorizando a posse de bola, a equipe que está atacando pode tentar garantir o objetivo final que é marcar pontos.

Outros dados extraídos deste quesito, mostram que o Niterói *Rugby* perdeu menos *tackles*, e a quantidade de *tackles* não efetivos também foi menor quando comparado aos seus adversários, mostrando assim, a eficiência do seu fundamento de defesa. É importante salientar que os erros não ocorrem somente por falha técnica, com relação aos *tackles* ruins ou perdidos. Higham et al. (2014) afirmam que a diferença de tática de defesa entre os times e também o tamanho do campo, podem interferir na possibilidade de uma defesa ineficiente, já que mais espaço em campo, gera maiores espaços entre as defesas, permitindo que haja mais possibilidades para o time atacante concretizar o avanço de campo.

Ampló (2011) e Higham et al. (2014) afirmam que a dinâmica do jogo de *Rugby Sevens*, com o passar dos anos, vem mostrando abordagens de técnicas e táticas diferentes. Para Ampló (2011), um dos fatores para que seja formado um *ruck* é a defesa, já que para se formar um *ruck* é necessário que tenha ocorrido um *tackle*. Portanto, ao compararmos as bolas que foram colocadas em disputa em um *ruck*, com relação aos adversários do Niterói *Rugby*, as análises mostram que as quantidades de bolas introduzidas por parte do Niterói *Rugby* mantiveram-se iguais com as de seus adversários.

Ampló (2011), também sugere que para que uma equipe tenha sucesso de ataque é mais vantajoso não entrar em contato, e por isso, deve-se tentar não ser tackleado, ou seja, evitando formar um *ruck*. Esta fala pode ser comprovada com o estudo estatístico referente ao circuito mundial de *Rugby Sevens* feminino, mostrando que as ações de *ruck* e *maul* vem caindo percentualmente a cada temporada (WORLD RUGBY GAME ANALYSIS, 2016/2017)

Entretanto, esta afirmação, no presente estudo, não pode ser demonstrada pois as análises foram embasadas somente nos *rucks* que tiveram contato, ou seja, em momento em que a equipe que estava em posse de bola, recebeu um *tackle* e possibilitou a disputa de bola através do *ruck*. Porém, a partir dos dados obtidos por este estudo, percebe-se que as quantidades de *rucks* formados obtiveram pontos positivos neste quesito, já que o Niterói *Rugby* conseguiu garantir mais posse de bola dentro desta formação, ou seja, conseguiu permanecer mais vezes com a bola ao receber um *tackle*, como também obter a posse de bola adversária no momento em que esteve em defesa.

Agnew (2006), relata que estudos realizados com *Rugby* mostram que a variabilidade de estruturas de jogo, táticas de uma equipe, e desempenho individual de um jogador podem ser fatores determinantes para se ter a posse de bola. Esta afirmação torna-se pertinente quando, para que uma equipe tenha êxito, ela deve tentar manter maior posse de bola ou tentar recuperá-la a fim de marcar pontos, sendo em momento de jogo aberto, quando realizados *rucks* e *mauls*, por interceptação de bola em meio ao jogo ou nos momentos de jogadas paradas ordenadas por *scrum* e *line-out*.

Ao analisar as estatísticas da penúltima temporada do circuito mundial de *Rugby Sevens* feminino (2016/2017), a média de sucesso em *scrums* foi de 94% e *line-out* 82%, mostrando uma porcentagem relativamente alta de sucesso entre essas duas categorias. O destaque nesta categoria está para o Canadá e Nova Zelândia que obtiveram 100% de aproveitamento no quesito *scrum*, quando introduziam a bola na formação, seguidos por Estados Unidos e Austrália com 98% e a Seleção Brasileira Feminina com 96%, mostrando êxito neste quesito quando comparada as melhores seleções do mundo. Para os *line-outs*, as equipes que se mantiveram entre as três melhores neste quesito são Canadá com 96%, Nova Zelândia com 92% seguido por Irlanda com a mesma porcentagem de aproveitamento e tendo a Seleção Brasileira Feminina média de 80% (WORLD RUGBY GAME ANALYSIS, 2016/2017)

As regras do jogo de *Rugby* tentam sempre garantir a igualdade de disputa entre as equipes que se confrontam, assim como o cuidado pela integridade física dos que estão em campo. Desta maneira, o zelo pela integridade física do jogador com a continuidade do jogo torna-se princípios básicos do esporte, tentando fazer com que a partida seja a mais justa possível para ambas as equipes, beneficiando o time que joga de acordo com as regras e reprimindo o adversário quando este não segue a regra do jogo (ANDRELLO, 2013). De acordo com as regras, existem penalidades que podem ser sancionadas e consideradas leves, como no caso de uma falha técnica ou mais severas, como por exemplo colocar a segurança em risco do próprio jogador ou de seu oponente como no caso de um *tackle* alto (no pescoço).

Neste sentido, o *scrum* é gerado a partir de uma falha técnica leve, e o time não infrator pode reiniciar o jogo recolocando a bola em disputa, porém gerando a possibilidade de o time infrator ter novamente a posse de bola. Dentro do jogo, conforme Gonçalves (2014), existem duas maneiras mais usuais de ocorrer um *scrum*: através do *knock-on* e passe para frente. Portanto, quando comparamos estas afirmações com este estudo, podemos perceber que o Niterói *Rugby* introduziu mais bolas em um *scrum*, certamente vindo de ações de *knock-on* e passes para frente por parte dos seus adversários. Vale registrar que a incidência de passes para

frente foi igual com a de seus adversários, porém, os *knock-ons* obtiveram valor um pouco maior por parte de seus adversários, mesmo não apresentando diferença estatisticamente significativa.

Com relação a esta ação de jogo, pode-se perceber que com os *scrums* introduzidos o Niterói *Rugby* obteve êxito, já que conseguiu garantir a posse de bola em momentos que a introduziu na formação, como também recuperando a bola em momentos que a posse era de seus adversários. Tendo em vista os *line-outs*, os dados mostram-se parecidos às quantidades de bolas introduzidas nesta formação entre ambos os times, mas que as quantidades de bolas ganhas foram maiores do que as perdas, portanto também mostrando êxito na recuperação de posse de bola vinda deste quesito. Villarejo e Ortega (2010), mostram exatamente isso, e afirmam que as equipes que ganham mais *line-out*, podem ter influência positiva no resultado final de uma partida.

Para a *World Rugby*, uma penalidade não representa verdadeiramente o grau de indisciplina de uma equipe já que os números de penalidades podem variar de jogo a jogo, e também a interferência dos árbitros, pois alguns podem penalizar mais que outros. Portanto, uma forma possivelmente mais precisa de identificar as penalidades, é relacionar a proporção de penalidades sofridas por uma equipe, em todas as suas partidas, comparando com os seus adversários (WORLD RUGBY GAME ANALYSIS, 2016/2017). Neste trabalho, temos como resultado, que a equipe do Niterói *Rugby* cometeu menos penalidades quando comparado aos seus adversários mostrando assim possivelmente melhor entendimento das regras, bem como técnicas necessárias para a realização de algumas ações que geram penalidades.

Segundo Gonçalves (2014), “*ter o domínio da bola é, sempre, o objetivo (em esportes que a utilizam, é claro), pois é por meio dela que se chega ao ponto e, conseqüentemente, à vitória*”. Esta fala, mostra a relação de pontuação obtida pelo Niterói *Rugby* em toda temporada no ano de 2017, e a sua conseqüente vitória na temporada. Não somente a pontuação gerada em cada etapa jogada, mas como em cada partida, pois a pontuação mostra-se necessária para que um time se torne vencedor. Villarejo e Ortega (2010), ao realizar um estudo sobre “Diferenças em indicadores técnicos e táticos de desempenho entre vencedores e perdedores na Copa do Mundo de 2010 *Rugby* Feminino”, afirma que as equipes vencedoras são as que mais marcam pontos em conversões após um try.

Por fim, Higham et al. (2014) abordam em seu estudo, que as equipes mais bem-sucedidas são as que mais realizam pontos de conversões no circuito mundial masculino dos anos de 2011/2012. Neste mesmo sentido, a mesma temática aplica-se na competição para

mulheres, do circuito mundial feminino, mostrando que a quantidade de conversões realizadas após um *try* é mediana, sendo 50% dos chutes realizados (WORLD RUGBY GAME ANALYSIS, 2016/2017). Portanto, o presente estudo mostra que, estatisticamente, quando comparado a pontuação das equipes, o Niterói *Rugby*, marcou mais conversões, mostrando assim, que os valores somam maiores quando comparado ao segundo colocado, São José *Rugby*, como também de seus adversários.

Com relação às conversões, percebe-se destaque para este quesito por parte do Niterói *Rugby*. Em um torneio, o jogador mais preparado é quem geralmente realiza os chutes de conversão, podemos perceber isto ao analisar o site da Confederação Brasileira de Rugby (CBRu), na parte destinada ao *Super Sevens* Feminino, quando a jogadora que mais realizou conversões foi a atleta do Niterói *Rugby*, também atleta da Seleção Brasileira de *Rugby* Feminino, com 42 conversões, sendo seguida pela atleta do São José *Rugby*, com 37 conversões.

Em resumo, com todos os jogos analisados, os resultados adquiridos mostram que a equipe Campeã do Campeonato *SuperSevens*2017, Niterói *Rugby*, demonstrou ter maior domínio de jogo em todas as partidas analisadas, possuindo características fortes de ataque e defesa, como também em outras ações de jogo. Acredita-se que quanto maior for o engajamento desta equipe, cada vez mais os resultados serão melhores como também a futura crescente do torneio.

Um dos fatores limitantes para este trabalho, foi a falta da disponibilidade dos 36 jogos para as análises, onde, somente 25 estavam disponíveis, mas que apenas 22 puderam ser analisados por ter todos os tempos das partidas. Outro fator limitante para este trabalho, está na falta de qualidade de algumas filmagens, por não estarem muito nítidas, dificultando as observações para este estudo. Além disso, a falta de conteúdo sobre o referido tema, sobretudo na literatura nacional, mostra nitidamente a deficiência de debates deste tema, principalmente na categoria feminina.

6 CONCLUSÕES

Dentre os objetivos propostos para este trabalho, conclui-se que em relação ao volume de ações de jogo aberto ou ações livres – passe, *tackle*, *ruck* e *maul* – a equipe do Niterói *Rugby* obteve êxito em todas as categorias, tendo destaque para os passes bons, *tackles* efetivos e *rucks* ganhos e perdidos, mostrando que consegue garantir tanto a sua posse de bola, como retomá-la da equipe adversária em momentos de ataque e defesa mostrando boa recuperação de bola. Com relação aos *mauls*, as quantidades realizadas foram pequenas, mostrando que esta é uma característica de ação não muito realizada durante uma partida de *Rugby Sevens*.

As formações de bolas fixas, *scrum* e *lineout*, ganham destaque em todos os quesitos, mostrando que as equipes adversárias erraram mais, já que é elevado o número de *knock-ons* por parte dos times adversários, assim como as quantidades de passes para frente, que no caso o Niterói *Rugby* teve o mesmo número que seus adversários. Portanto, a equipe do Niterói introduziu mais bolas no *scrum*, conseguindo não somente garantir a sua posse, como também retomá-la da equipe adversária, ou seja, perdendo menos bolas nesta formação.

Em relação aos *line-outs*, a quantidade de bolas introduzidas foi igual a de seus adversários, porém, em muitas vezes foi opção da equipe de jogar a bola para fora em momento que obteve penal a favor. Isto mostra que a garantia de um *line-out* bom proporciona esta estratégia, concordando com os resultados obtidos neste estudo, que mostram que os *line-out* ganhos foram maiores que os perdidos. Outro quesito de destaque, é a quantidade de penalidades realizadas e sofridas, onde este estudo mostra que neste quesito, o Niterói *Rugby* foi menos infrator do que seus adversários.

Por fim, a pontuação fica evidentemente maior com relação às equipes com quem o Niterói *Rugby* jogou contra, ou seja, marcou mais e sofreu menos. Mas quando comparado ao segundo colocado, mostra que a quantidade de conversões, estatisticamente, foi significativa.

Portanto, conclui-se que os objetivos deste trabalho foram concluídos, porém necessitando de uma amostragem maior e outros parâmetros de comparação com relação a este tema, dentro deste campeonato, para que seja acompanhada a evolução do mesmo, já que fundamentos técnicos, táticos e habilidades individuais de determinados jogadores estão em constante evolução. Contudo, sugere-se que novos estudos semelhantes sejam realizados e debatidos, bem como análises criteriosas de outras ações de jogo que não foram especificadas neste trabalho.

REFERÊNCIAS

- AGNEW, Marcus Sb. **Game Analysis In Rugby Union. 2006.** Tese (Doutorado) - Curso de Faculty Of Health And Environmental Sciences, Auckland University Of Technology, Auckland, Nova Zelândia, 2006.
- ALTERNATIVO, Esporte. **Rugby feminino se prepara para o início do Super Sevens. 2012.** Disponível em: <<https://esportealternativo.com.br/rugby/5620-rugby-feminino-se-prepara-para-o-inicio-do-super-sevens>>. Acesso em: 10 out. 2018.
- AMPLO, Owen. **Relationships between rugby sevens performance indicator sand international tournament out comes. 2011.** 89 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sports Coaching, UniverityOfWalesInstitute Cardiff, País de Gales, 2011.
- ANALYSIS, World Rugby Game. **2016-17 Women's Series Game Analysis Report.** Disponível em: <<https://www.world.rugby/game-analysis>>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- ANDRELLO, Guilherme Sansigolo. **Rugby sevens brasileiro: passe e tackle. 2013.** TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas - Sp, 2013.
- BALBINO, Hermes Ferreira. **Jogos Desportivos Coletivos e os Estímulos das Inteligências Múltiplas: Bases para uma Proposta em Pedagogia do Esporte. 2011.** 164 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.
- BISHOP, Luke; BARNES, Andrew. **Performance indicators that discriminate winning and losing in the knockout stages of the 2011 Rugby World Cup. International Journal Of Performance Analysis In Sport.** abr. 2013. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/24748668.2013.11868638>.
- BOARD, International Rugby. **Guia do Principiante do Rugby Union. Dublin: International Rugby Board, 2008.** 16 p. RUGBY, World. Laws of the game Rugby Union. Dublin: World Rugby, 2018. (146). Disponível em: <<http://laws.worldrugby.org/>>. Acesso em: 10 out. 2018.
- BOTTARO, Lucas Eduardo Vieira. **Análise de scout em partidas de futebol: Finalizações da Equipe do Cruzeiro Esporte Clube nos jogos da fase de grupos da Taça Libertadores da América do ano de 2009.. 2009.** - Monografia (Especialização) - Curso de Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Mg, 2009.
- CALCINHA, Rugby de. **Competições. 2018.** Disponível em: <<http://rugbydecalcinha.com.br/category/campeonatos/>>. Acesso em: 05 nov. 2018.
- CALIXTO, José. **Uso de apoio tecnológico para scout como instrumento de melhoria de rendimento em equipes de voleibol. 2016.** - Dissertação (Mestrado) - Curso de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro - Sp, 2016.

CBRU, Confederação Brasileira de Rugby. **Mapa Estratégico 2013-2016**. Disponível em: <<https://ww2.brasilrugby.com.br/pages/mapa-estrategico>>. Acesso em: 14 abr. 2016.

COMMITTEE'S, International Olympic. **OLYMPIC HISTORY**. Disponível em: <<https://www.olympic.org/rugby>>. Acesso em: 08 out. 2018.

CHAGAS, V. das. **Dez Anos De Rugby Feminino No Brasil: A realidade das jogadoras da seleção brasileira – campeã do III torneio sul-americano de rugbyseven-a-side**. Monografia (graduação em Educação Física) do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2007.

ESPORTE, Ministério do. **Programa Bolsa Atleta**. Disponível em: <<http://www2.esporte.gov.br/snear/bolsaAtleta/>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

FERREIRA, António Miguel da Cruz. **Avaliação antropométrica e fisiológica do jogador de rugby português**. 2012. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Medicina do Desporto, Faculdade de Medicina da Universidade de Coimbra, Coimbra, 2012.

FOOTBALL, Nrfc - Niterói Rugby. **Feminino Histórico. 2009**. Disponível em: <http://www.niteroirugby.com.br/rugby/joomla/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=30&Itemid=59>. Acesso em: 08 out. 2018.

FRANÇA NETO, Cid de Paula. **Análise De Scout No Futebol: Fundamentos técnicos individuais da equipe profissional de futebol do Cruzeiro Esporte Clube no primeiro turno do Campeonato Brasileiro 2010**. 2010. 25 f. Monografia (Especialização) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

GARCIA, Juliano Diniz; CORRÊA, Nara Sales. **Captação de atletas para o São José rugby clube na modalidade feminina**. 2013. 73 f. TCC (Graduação) - Curso de Publicidade e Propaganda, Univap - Universidade do Vale do Paraíba, São José dos Campos, 2013. Disponível em: <<http://biblioteca.univap.br/dados/000029/00002923.pdf>>. Acesso em: 08 out. 2018.

GONÇALVES, Michelle Carreirão. **Esporte e estética: um estudo com jogadoras de rúgbi**. 2014. 225 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós graduação em Educação, Área de Concentração Sociologia e História da Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/>>. Acesso em: 8 out. 2018.

HENDERSON, Mitchell J. et al. **Rugby Sevens Match Demands And Measurement Of Performance: A Review**. Sport & Exercise Discipline Group, Sidney, Austrália, v. 1, n. 50, p.49-59, jan. 2018.

HIGHAM, Dean G. et al. **Relationships Between Rugby Sevens Performance Indicators And International Tournament Out comes**. Journal Of Quantitative Analysis In Sports, Canberra, v. 0, n. 0, p.81-87, 01 jan. 2014.

HOFFMANN, LICIARA . **Preparação Física Das Atletas Da Seleção Brasileira Feminina De Rugby Sevens**. 2012. 61 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Educação Física)- Departamento de Educação Física, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. 1.

HUGHES, M., & BARTLETT, R. M. **The Use Of Performance Indicators In Performance Analysis**. Journal of Sports Sciences, 20(10), 739-754, 2002.

LAMAS, Leonardo et al. **Elementos Estruturais De Um Modelo Formal Dos Esportes Coletivos De Invasão**. Rev. Bras. Educ. Fís. Esporte, São Paulo, v. 26, n. 4, p.741-753, out. 2012.

MARQUES, José Carlos; CAFEO, Marta Regina Garcia. **Mulheres Fazem Isso?** – Análise das Estratégias de Gestão do Rúgbi Feminino no Brasil. Podium Sport, LeisureAndTourism Review, [s.l.], v. 03, n. 02, p.26-40, 1 dez. 2014. University Nove de Julho. Disponível em: <<http://www.podiumreview.org.br/ojs/index.php/rgesporte/article/view/91>>. Acesso em: 23 abr. 2018.

MARQUES, Rodrigo; PEREIRA, Christofer Pavan; SANTOS, Wagner dos. **O uso do Scout como Ferramenta de Análise Ofensiva no Basquetebol**. 2010. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd148/o-uso-do-scout-como-no-basquetebol.htm>>. Acesso em: 25 maio 2018.

NRCF, Niterói Rugby Football. **Feminino Histórico**. Disponível em: <http://www.niteroirugby.com.br/rugby/joomla/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=30&Itemid=59>. Acesso em: 08 out. 2018.

PITTOLI, Thiago Eduardo Moreira. **Scout No Futsal: O Que Os Números Mostram Sobre O Jogo**. 2008. 37 f. TCC (Graduação) - Curso de Biociência, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, SP, 2008.

ROCHA, Marcos Augusto. **Estudo das Habilidades Técnicas do Ataque na Posição 4 do Voleibol**. 2009. 142 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

ROSS, Alex. **Physical Characteristics and Match Performance in Rugby Sevens**. 2015. 171 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sports Performance Research, Auckland University of Technology, Auckland, Nova Zelândia, 2015.

RUGBY, Confederação Brasileira de. **Regulamento Circuito Brasileiro De Rugby Sevens Feminino 2017**. Disponível em: <http://www.brasilrugby.com.br/hotsites/rugbysuper7/2017/arquivos/REGULAMENTO_sup ersevens_2017.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2018.

RUGBY, **Portal do. História do Rugby**. 2011. Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/entenda-o-rugby/historia-do-rugby>>. Acesso em: 11 abr. 2018.

RUGBY, World. **Laws of the game Rugby Union**. Dublin: World Rugby, 2018. (146). Disponível em: <<http://laws.worldrugby.org/>>. Acesso em: 10 out. 2018.

RUGBY, World. **RugbyReady: A Collective Responsibility**. 2018. Disponível em: <http://rugbyready.worldrugby.org/pdfs/rugby_ready_book_2014_ptbr.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2018.

RUGBY, World. **The History of Rugby Sevens: A Collective Responsibility**. 2018. Disponível em: <<https://www.worldrugby.org/sevens/history-of-sevens>>. Acesso em: 14 abr. 2018.

SANTOS et al. **Modelos de análise do scout para o futebol baseado na copa das confederações de 2013**. Revista Brasileira de Futebol, Betim - Mg, v. 2, n. 6, p.46-51, 01 jan. 2014.

SILVA, Marcelo Moraes e et al. **O Financiamento Público Do Rugby Brasileiro: A Relação Governo Federal e Confederação Brasileira De Rugby (CBRu)**. Educ. Fís/UEM, Curitiba, v. 26, p.213-222, 18 fev. 2015.

SONCIN, Rafael et al. **Football scout analysis models** (based in the 2013/2014 Champions League). Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, [s.l.], v. 31, n. 1, p.33-39, 19 dez. 2017. Universidade de Sao Paulo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBiUSP. <http://dx.doi.org/10.11606/1807-5509201700010033>.

TOLEDO, Heglison Custódio; FERREIRA, Guilherme Novaes Pinto; BRAZIL, Gustavo Paraná Paes. **Desenvolvimento da Análise de Desempenho Esportivo no Voleibol de Alto Rendimento no Contexto da Gestão do Conhecimento**. Podium Sport, Leisure And Tourism Review, [s.l.], v. 03, n. 03, p.25-35, 1 dez. 2014. University Nove de Julho. <http://dx.doi.org/10.5585/podium.v3i3.95>.

VAZ, Luís Miguel Teixeira. **Análise Do Jogo De Rêguebi. Identificação Das Variáveis De Ações Do Jogo E De Resultado Que Discriminam As Vitórias E Derrotas Nos Jogos IRB E Super 12**. Revista Digital, Buenos Aires, v. 1, n. 134, p.1-1, 01 jul. 2009. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd134/analise-do-jogo-de-raguebi.htm>>. Acesso em: 09 out. 2018.

VAZ, Luís Miguel Teixeira. **Sistemas De Registo E De Análise Dos Jogos De Rêguebi**. Revista Digital, Buenos Aires, v. 15, n. 146, p.1-12, 1 jul. 2010.

VILLAREJO, Diego; ORTEGA, Juan Manuel Palao Enrique. **La Producción Científica Em Rugby Union Entre 1998-2007**. Revista de Cinênciadel Esporte, Elche - España, v. 3, n. 6, p.155-161, out. 2010.

VON GROLL, Marcus. Rugby: **Falta Um Mês Para O Início Do SuperSevens. 2012**. Disponível em: <<http://travinha.com.br/2012/05/31/rugby-falta-um-mes-para-o-inicio-do-super-sevens/>>. Acesso em: 10 out. 2018.

