



XXXIII SIC SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Evento	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	CARGAS EXTERNAS IMPOSTAS A ÁRBITROS DE FUTEBOL PROFISSIONAIS NO TESTE FÍSICO DA FIFA E EM JOGOS OFICIAIS
Autor	FELIPE DE LIMA RIBEIRO
Orientador	LUIZ FERNANDO MARTINS KRUEL

CARGAS EXTERNAS IMPOSTAS A ÁRBITROS DE FUTEBOL PROFISSIONAIS NO TESTE FÍSICO DA FIFA E EM JOGOS OFICIAIS

Autores: Felipe de Lima Ribeiro.

Orientador: Luiz Fernando Martins Krueel.

Coorientador: Artur Avelino Birk Preissler.

Instituição de ensino: Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

RESUMO:

Tendo em vista a necessidade de se investigar as demandas físicas impostas aos árbitros de futebol durante o atual modelo de avaliação física e durante jogos oficiais, este trabalho tem o objetivo de comparar essas demandas, em teste e em jogo. Por isso, foi avaliado o tempo, distância percorrida e a velocidade de todos os 14 árbitros ao performarem no teste e em jogos da primeira divisão do campeonato estadual utilizando um "Global Positioning System" (GPS). Os dados foram apresentados em média, desvio padrão, valores mínimos e máximos, e IC 95%. Normalidade dos dados foi demonstrada pelo teste de Shapiro-Wilk. Para comparar os dados do teste com os de jogos foram feitos Teste T pareado ou de Wilcoxon, conforme a distribuição dos dados. O tamanho de efeito foi aferido por D de Cohen. O alpha adotado foi de 0,05. A velocidade máxima atingida foi superior durante o teste físico (26.80 ± 0.96 km/h) quando comparada ao jogo (24.27 ± 1.68 km/h) ($p = 0.001$). Já em relação a zona de velocidades < 13 Km/h, o tempo e a o percentual de distância percorrida foram maiores no jogo ($93.73 \pm 1.26\%$ e $86.13 \pm 2.31\%$), respectivamente, ao compararmos com o teste físico ($68.73 \pm 12,31\%$ e $39.65 \pm 9.74\%$, respectivamente; $p < 0.001$). Dessa forma, concluímos que os árbitros de futebol profissionais performam em maiores intensidades durante o teste físico quando comparado aos jogos. Ao passo que as demandas aeróbias são maiores durante os jogos.

Palavras chave: Velocidade, Frequência Cardíaca, Demandas Físicas, Performance.