

PROTOCOLO DE AVALIAÇÃO ITAPROGEN

PILAR 1: ATAQUE

(Produtividade e Agressividade Ofensiva)

Categoria: Sub-11 (Nível Prodígio / Alto Rendimento)

Este documento detalha a bateria de testes projetada para medir o instinto ofensivo, a capacidade de finalização, a agressividade no drible e a tomada de decisão do atleta.

TESTE 1: O ROMPEDOR DE LINHAS (Explosão e Finta 1x1)

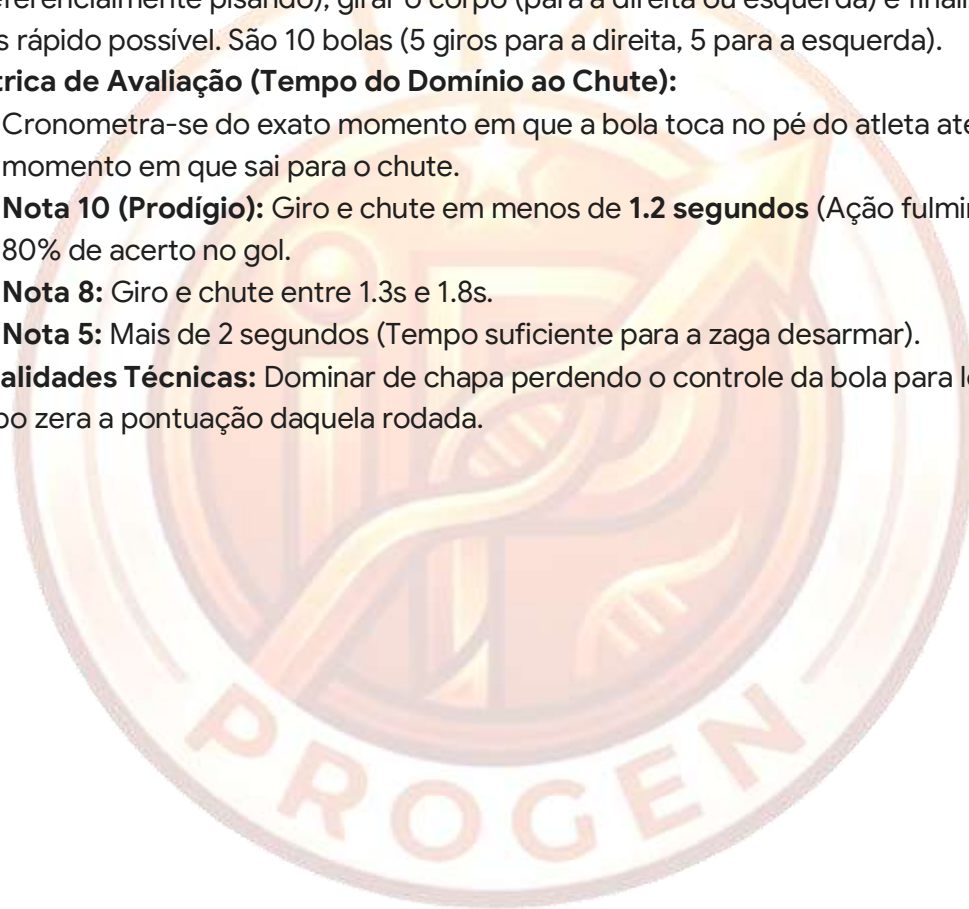
Objetivo: Medir a velocidade de condução de bola, a agressividade para "quebrar" a linha de marcação com fintas e a letalidade do chute em movimento.

- **Configuração:**
 - **Ponto de Partida:** 14 metros do gol.
 - **Obstáculos (Marcadores):** Coloque 3 cones em zigue-zague a 10m, 8m e 6m do gol, com 1,5m de distância lateral entre eles.
 - **O Alvo:** Gol padrão de futsal, com os cantos inferiores demarcados (1 metro de cada lado).
- **Execução:** Ao sinal do cronômetro, o atleta arranca, faz o zigue-zague entre os 3 cones em velocidade máxima e finaliza *antes* de invadir a área de 6 metros. O cronômetro para quando a bola cruza a linha. São 5 tentativas.
- **Métrica de Avaliação (Média de Tempo):**
 - **Nota 10 (Prodígio):** Abaixo de 4.5 segundos (com gol nos cantos).
 - **Nota 8 (Alto Rendimento):** 4.6s a 5.2s.
 - **Nota 6 (Média):** 5.3s a 6.0s.
- **Penalidades Técnicas:** Chute no meio do gol (goleiro defenderia) anula a rodada. Tocar no cone: +1 segundo de punição.

TESTE 2: A ZONA DE FOGO (Giro de Pivô e Reflexo Matador)

Objetivo: Avaliar a recepção de costas para o gol, o uso do corpo para proteger a bola, a velocidade do giro e a finalização sob restrição extrema de tempo.

- **Configuração:**
 - O atleta se posiciona de costas para o gol, exatamente sobre a linha da área (6 metros).
 - O avaliador fica a 8 metros de distância, de frente para as costas do atleta.
- **Execução:** O avaliador dá um passe rasteiro e **forte**. O atleta deve dominar a bola (preferencialmente pisando), girar o corpo (para a direita ou esquerda) e finalizar no gol o mais rápido possível. São 10 bolas (5 giros para a direita, 5 para a esquerda).
- **Métrica de Avaliação (Tempo do Domínio ao Chute):**
 - Cronometra-se do exato momento em que a bola toca no pé do atleta até o momento em que sai para o chute.
 - **Nota 10 (Prodígio):** Giro e chute em menos de **1.2 segundos** (Ação fulminante) + 80% de acerto no gol.
 - **Nota 8:** Giro e chute entre 1.3s e 1.8s.
 - **Nota 5:** Mais de 2 segundos (Tempo suficiente para a zaga desarmar).
- **Penalidades Técnicas:** Dominar de chapa perdendo o controle da bola para longe do corpo zera a pontuação daquela rodada.



TESTE 3: O SEMÁFORO COGNITIVO

(Tomada de Decisão em Alta Velocidade)

Objetivo: No futsal moderno, o ataque não é só chutar; é saber *quando* chutar e *quando* passar. Este teste mede a visão periférica e a resposta cognitiva.

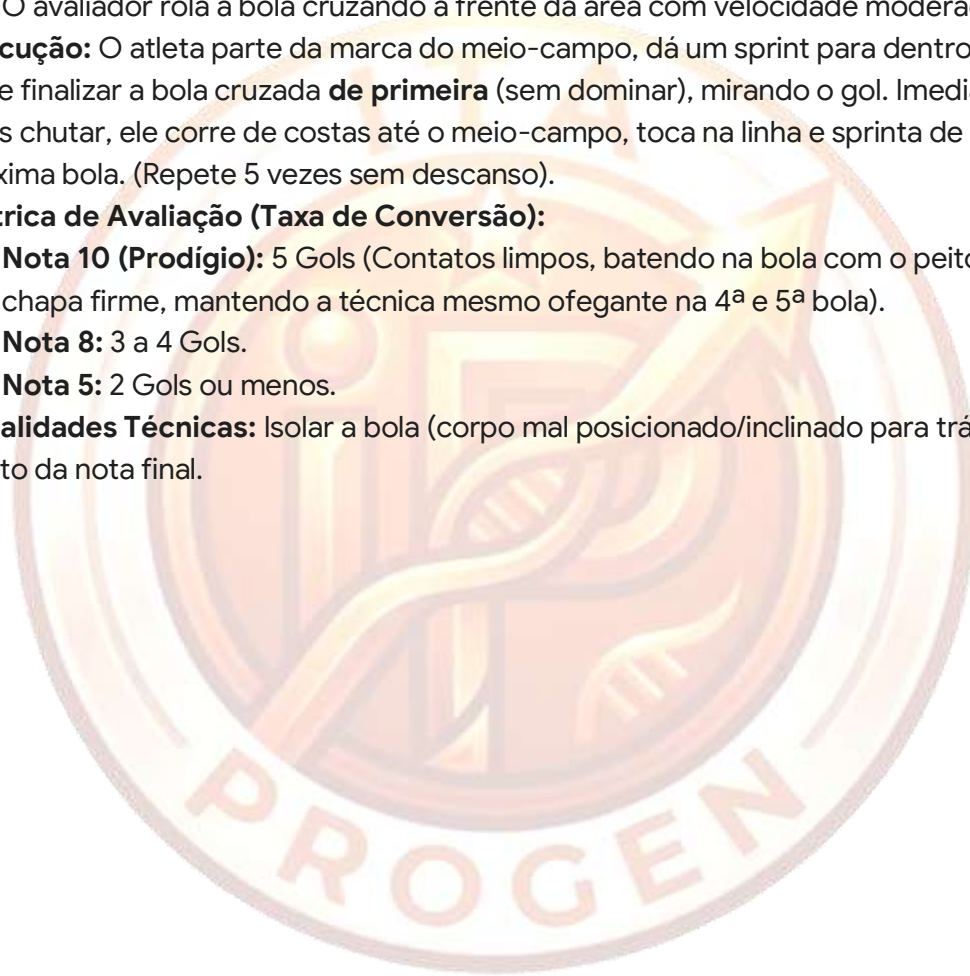
- **Configuração:**
 - Atleta larga do meio da quadra com a bola.
 - No ataque, há o Gol Principal (para chutar) e dois Mini-gols laterais de cone (simulando um companheiro livre para passe).
 - O avaliador fica atrás do gol principal segurando dois coletes: um **Vermelho** e um **Azul**.
- **Execução:** O atleta arranca em velocidade máxima. Faltando 8 metros para o gol, o avaliador levanta um dos coletes.
 - Se levantar o **Azul**: O atleta deve dar um passe rasteiro e forte em um dos mini-gols (simulando assistência).
 - Se levantar o **Vermelho**: O atleta deve ignorar o passe e finalizar com força no gol principal.
- **Métrica de Avaliação (Acertos de Decisão e Tempo):** São 10 arrancadas.
 - **Nota 10 (Prodígio):** 10 acertos de cor em alta velocidade, sem diminuir a passada (frear) para processar a informação.
 - **Nota 7:** Acerta a decisão, mas precisa quase parar a bola para "pensar" no que fazer.
 - **Nota 4:** Chuta quando era para passar ou vice-versa (Visão de túnel).

TESTE 4: O "ONE-TOUCH" MATADOR

(Finalização de Primeira sob Fadiga)

Objetivo: Avaliar a capacidade de leitura da trajetória da bola, ajuste do corpo em movimento e finalização de primeira, simulando a chegada na segunda trave.

- **Configuração:**
 - 5 bolas posicionadas na lateral da área.
 - O avaliador rola a bola cruzando a frente da área com velocidade moderada/rápida.
- **Execução:** O atleta parte da marca do meio-campo, dá um sprint para dentro da área e deve finalizar a bola cruzada **de primeira** (sem dominar), mirando o gol. Imediatamente após chutar, ele corre de costas até o meio-campo, toca na linha e sprinta de novo para a próxima bola. (Repete 5 vezes sem descanso).
- **Métrica de Avaliação (Taxa de Conversão):**
 - **Nota 10 (Prodígio):** 5 Gols (Contatos limpos, batendo na bola com o peito do pé ou chapa firme, mantendo a técnica mesmo ofegante na 4ª e 5ª bola).
 - **Nota 8:** 3 a 4 Gols.
 - **Nota 5:** 2 Gols ou menos.
- **Penalidades Técnicas:** Isolar a bola (corpo mal posicionado/inclinado para trás) subtrai 1 ponto da nota final.



□ TABELA DE COMPILAÇÃO DE DADOS (ATAQUE)

Teste	Foco	Métrica Principal	Resultado do Atleta	Nota (0-10)
Rompedor de Linhas	1x1 e Explosão	Tempo em Segundos	_____ seg	
Zona de Fogo	Giro e Agilidade	Tempo Médio de Giro	_____ seg	
Semáforo Cognitivo	Visão e Decisão	Qtd. de Acertos (Cores)	_____/10 acertos	
One-Touch Matador	Chute sob Fadiga	Taxa de Conversão	_____/5 gols	
MÉDIA FINAL DO PILAR ATAQUE:				[]

Observação do Avaliador (Atitude e Frieza):

PROGEN