

# NÍVEL DE COESÃO GRUPAL E SATISFAÇÃO DE ATLETAS DE RUGBY

Marco Aurélio Ferreira de Jesus Leite<sup>1,3</sup>

Jeffer Eidi Sasaki<sup>2</sup>

Hugo Ribeiro Zanetti<sup>1,2</sup>

Sofia Teodoro dos Santos<sup>2</sup>

César Augusto França Abrahão<sup>1</sup>

Aline Dessupoio Chaves<sup>2</sup>

Edmar Lacerda Mendes<sup>1,2,3</sup>

<sup>1</sup>Grupo de Pesquisa em Desempenho Humano e Esporte/Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba/MG

<sup>2</sup>Programa de Pós-Graduação em Educação Física/Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba/MG

<sup>3</sup>Departamento de Ciências do Esporte/Universidade Federal do Triângulo, Uberaba/MG

## RESUMO

**Objetivo:** Avaliar a coesão grupal e a satisfação de atletas de *rugby* durante um campeonato estadual. **Métodos:** Participaram do estudo 12 equipes que disputaram o Campeonato Mineiro de *Sevens*. Para avaliar a percepção de coesão de grupo utilizou-se o Questionário de Ambiente de Grupo (GEQ) e para verificar os níveis de satisfação dos atletas foi utilizado o Questionário de Satisfação do Atleta (QSA). Na análise estatística aplicou-se o teste de *Kolmogorov-Smirnov*, seguido do teste de *Friedman*, utilizando os valores das Medianas e Quartis na análise. Para verificar a correlação entre as dimensões aplicou-se o coeficiente de correlação de *Spearman* ( $p < 0,05$ ). **Resultado:** Os atletas apresentaram níveis moderado de satisfação pessoal e coesão, com ênfase do “Tratamento Pessoal” e “Interação Social”, respectivamente. Houve correlações (fraca a moderada) entre as dimensões de ambos os questionários avaliados. **Conclusão:** Os jogadores amadores de *rugby* são mais interagidos nos aspectos sociais, porém também apresentam valores satisfatórios aos aspectos relacionados com a tarefa.

**Palavras-chaves:** Futebol americano. Psicologia do Esporte. Desempenho Atlético.

## LEVEL OF GROUP COHESION AND SATISFACTION OF ATHLETES RUGBY

### ABSTRACT

**Objective:** To evaluate group cohesion and satisfaction of rugby players during a state championship. **Methods:** The study included 12 teams that competed in the ‘Sevens’ State Championship. The Group Environment Questionnaire (GEQ) was used to assess group cohesion perception and the Athlete Satisfaction Questionnaire (QSA) was used to determine athletes’ satisfaction levels. The Kolmogorov-Smirnov test was applied to assess normality of data, while the Friedman test was used to detect differences using values of quartiles and medians. To verify the correlation between dimensions. Spearman correlation coefficient ( $p < 0.05$ ) was calculated. **Result:** Athletes showed moderate levels of personal satisfaction and cohesion, emphasizing the “Personal Care” and “social interaction”, respectively. There were correlations (mild to moderate) between the dimensions of both questionnaires assessed. **Conclusion:** Amateur Rugby players are more interacted on social aspects, but also exhibit satisfactory values to aspects of the task.

**Keywords:** Football. Sport Psychology. Athletic Performance.

## INTRODUÇÃO

No Brasil, os esportes coletivos além de serem populares e difundidos nas aulas de Educação Física, são bastante divulgados pela mídia, e por isso, há um grande número de praticantes. Embora o *rugby* se enquadrar como um esporte coletivo, sua prática ainda é muito restrita no país, principalmente pelo fato da baixa divulgação dos campeonatos oficiais, no qual surgiram recentemente. O esporte se difundiu no Brasil durante o final século XIX, porém somente em 2010 veio a ser organizado por uma confederação nacional, denominada Confederação Brasileira de Rugby. No entanto, devido à escolha do Rugby Sevens como modalidade olímpica a partir dos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro em 2016, foi possível observar novos investimentos, com intuito de alavancar o *rugby* como potência esportiva nacional.

O *rugby* é uma modalidade de oposição e cooperação, marcado pela constante luta do controle da bola e do ganho de território. Ele é jogado em um campo de 100x70 metros em dois períodos de 40 minutos com intervalo de 10 minutos. O objetivo do jogo é apoiar a bola na extremidade final do campo ofensivo ultrapassando a defesa, marcando o "try" que se realizado com as mãos no jogo normal vale 5 pontos, ou se pode pontuar acertando o chute de bonificação (2 pontos) ou penalização (3 pontos). As equipes são formadas por 15 atletas divididos em duas categorias os "backs" (sete jogadores) e os "forwards" (oito jogadores). Os "backs" são os jogadores que se posicionam na 2ª linha da formação, estão envolvidos em situações que necessitam velocidade e agilidade sendo responsáveis por cobrir maiores distâncias dentro do campo de jogo. Os "forwards" são jogadores que se posicionam na 1ª linha da formação, em que o embate físico e contato com adversário é constante, o que demanda em atletas de estrutura e massa muscular maior nessa posição.

Como observado no *rugby*, e em outros esportes coletivos, a equipe imite um vasto interesse investigativo, principalmente sob as diferenças dos aspectos psicológicos dos atletas a partir de sua função em jogo e devido à influência do funcionamento nos resultados alcançados pelo grupo que a compõem (MACHADO, 2006). O grupo não pode ser visto somente como um mero somatório de indivíduos, mas considera-se constituído por uma nova entidade, comportando-se como uma totalidade e com funcionamento específico, de maneira que o individual também permaneça integrado.

Entretanto o *rugby* apresenta certas peculiaridades, tanto comportamentais quanto psicológicas. Essa modalidade se consiste em um sistema dinâmico complexo, alterando-se a organização estrutural de forma contínua ao longo do tempo, principalmente pelo fato de que as decisões e ações de cada jogador estão limitadas por múltiplas causas e efeitos. Assim, torna-se necessário que os atletas explorem as respectivas ações em contextos de grande variabilidade, isto é, que vivencie experiências variadas para criar comportamentos adaptativos (PASSOS, BATALAU e GONÇALVES, 2006; PASSOS, 2010). Por exemplo, jogadores com diferentes funções e posições jogam de forma integrada, ajustando as ações ao comportamento dos seus parceiros de equipe e adversários.

A congruência do grupo esportivo se deve pelo alcance do funcionamento nos resultados obtidos (MACHADO, 2006). Neste sentido, nas equipes esportivas interativas, em que o sucesso do time depende do esforço combinado de todos os envolvidos, é relevante o desenvolvimento da coesão grupal (WEINBERG e GOULD, 2001). A coesão se dá por processo ativo constituído por aspectos sociais (grau de afetividade entre os membros de uma equipe) e da tarefa (nível de cooperação entre os membros da equipe a fim de alcançar um objetivo comum), que podem ser vistos em função da atração individual e das percepções de integração em relação à equipe (CARRON, WIDMEYER e BRAWLEY, 1989).

Ainda, existem outros determinantes envolvidos, como os aspectos situacionais (variáveis impostas pelo meio que interferem diretamente na coesão grupal), os estilos de liderança (interação entre o técnico e seus atletas) e os determinantes grupais (características da tarefa da equipe). Portanto, é necessário ressaltar que, para obtenção de um grupo coeso, a equipe deve passar por algumas etapas, como: 1) Formação (estruturação e familiarização entre seus membros); 2) Agitação (expressão das diferenças entre membros); 3) Normalização (identidade grupal estabelecida); e 4) Atuação (realização da tarefa em conjunto) (WEINBERG e GOULD, 2001).

Outro componente importante para alcançar bons resultados depende da satisfação do atleta, que é entendida como um estado afetivo positivo resultante de um processo complexo de avaliação de estruturas, processos e resultados associados à experiência desportiva individual (CHELLADURAI e; RIEMER, 1997). Os fatores mais relevantes para o estudo da satisfação dos atletas em relação ao esporte foram classificados baseando-se em três critérios específicos: 1) relação entre resultado e processo; 2) relação entre equipe e indivíduo; 3) relação entre tarefa e social (CHELLADURAI e RIEMER, 1997). Além disso, o nível de satisfação do atleta pode influenciar outros aspectos do ambiente esportivo (CHELLADURAI, 1984), como o grau de coesão da própria equipe.

Neste sentido, muito se pesquisa sobre a satisfação do atleta e variáveis como liderança, motivação e estresse, enquanto sobre a coesão, observam-se amplas investigações que buscam relacioná-la com outras características comportamentais e psicológicas, como ansiedade, estado de humor e/ou motivação (EYS *et al.*, 2003; LOPES, SAMULSKI e SILVA, 2007; ROSADO *et al.*, 2009). Ainda, nessa temática, o estudo de Nascimento Junior *et al.*, (2011), apontou que o nível de satisfação de atleta apresenta relações com a coesão grupal de equipes de futsal, podendo apresentar divergências a partir do nível profissional da equipe e/ou do tipo da modalidade (NASCIMENTO JUNIOR *et al.*, 2011)2,15]]}}]],"schema": "https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json"} .

Dessa forma, existe uma lacuna acerca das variáveis que podem afetar o desempenho de uma equipe e o rendimento de atletas de *rugby* amadores. Deste modo, o presente estudo teve como objetivo, verificar a relação existente entre a variável satisfação do atleta e coesão de grupo em jogadores de *rugby sevens* durante um campeonato estadual em andamento.

## MATERIAIS E MÉTODOS

### Amostra do Estudo

Participaram do estudo 12 equipes, sendo nove masculinas e três femininas, que disputaram o Campeonato Mineiro de *Rugby Sevens* do ano de 2013, totalizando 123 atletas de ambos os sexos, destes 25 mulheres e 98 homens, com idade média de 26,4 ( $\pm 5,36$ ) anos. Todos os atletas consentiram voluntariamente em participar da pesquisa, por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

### Procedimentos

A pesquisa foi previamente aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (protocolo nº 2382/2012).

Antes da coleta de dados, os pesquisadores contataram a diretoria, a comissão, técnica e os jogadores das equipes de *rugby* participantes do Campeonato Mineiro de Sevens - 2013. Após a autorização das equipes, os voluntários foram informados sobre os objetivos, os métodos utilizados, a forma de divulgação e o caráter anônimo do estudo e em seguida assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido.

As coletas de dados ocorreram durante a primeira etapa do campeonato (início do segundo semestre de 2013), sendo realizada nos próprios locais dos jogos nas cidades determinadas pelo comitê responsável. Antes do preenchimento do questionário, todos os voluntários foram devidamente instruídos a realizarem a interpretação e preenchimento das questões que constavam no instrumento de avaliação. Os questionários foram aplicados uma hora antes do início do jogo e cada atleta levou, aproximadamente, 30 minutos para respondê-los. Os dados foram analisados ao término do campeonato (final do segundo semestre de 2013).

### Instrumentos

Utilizou-se o Questionário de Ambiente de Grupo (GEQ), adaptado e validado para a língua portuguesa (COSTA e SAMULSKI, 2005), com base no questionário desenvolvido em estudo antecedente (CARRON e WIDMEYER, 1985), para avaliar a percepção de coesão de grupo dos atletas. O instrumento é composto por 18 itens, distribuídos em quatro dimensões (integração no grupo-tarefa; integração no grupo-social; atração individual para o grupo-tarefa; atração individual para o grupo-social). As afirmativas são respondidas numa escala tipo *Likert* de nove pontos, que varia de “discordo totalmente” (1) a “concordo totalmente” (9). As pontuações mais altas significam valores mais elevados de coesão em cada uma das dimensões.

Para verificar os níveis de satisfação dos atletas foi utilizado o Questionário de Satisfação do Atleta (QSA), adaptado e validado para a língua portuguesa (LOPES, 2006), a partir do questionário original (CHELLADURAI e RIEMER, 1997). Este instrumento é constituído por 25 itens, distribuídos em seis dimensões (desempenho individual, desempenho da equipe, tratamento pessoal, treino-instrução, utilização da capacidade e estratégia). Os itens são respondidos em uma escala do tipo *Likert* de sete pontos, variando entre “nem um pouco satisfeito” (1, 2 e 3), “moderadamente satisfeito” (4 e 5) e “extremamente satisfeito” (6 e 7).

### Análise dos dados

Para análise da distribuição dos dados, utilizou-se o teste de *Kolmogorov-Smirnov*. Em seguida, em decorrência da não-normalidade dos dados, foi aplicado o teste de *Friedman* para identificar as diferenças

significativas e caracterizar os resultados a partir das Medianas (Md) e Quartis (Q1; Q3). Para a avaliação da consistência interna das dimensões dos questionários de coesão e satisfação, efetuou-se o alfa de *Cronbach* e para a verificação da correlação entre as dimensões dos questionários, utilizou-se o coeficiente de correlação de *Spearman*. O risco alfa assumido foi de 5% ( $p < 0,05$ ). O registro e armazenamento dos dados foram realizados pelo software Microsoft Office Excel 2010 (Microsoft Corp, Redmond, WA<sup>®</sup>) e as análises no programa GraphPad Prism Software<sup>®</sup> 6.0.

## RESULTADOS

Os valores de confiabilidade apresentados para todas as dimensões de ambos os questionários foram considerados aceitáveis de acordo com as recomendações psicométricas, uma vez que o alfa de *Cronbach* ( $\alpha$ ) para as escalas de coesão variaram de  $\alpha = 0,80$  a  $\alpha = 0,88$ , e para as dimensões de satisfação de  $\alpha = 0,78$  a  $\alpha = 0,92$ .

A Tabela 1 apresenta as Medianas (Md), os Quartis (Q1 e Q3) e a diferença das dimensões dos questionários de satisfação pessoal e coesão de grupo dos jogadores de *rugby*.

**Tabela 1.** Diferença das dimensões do nível de satisfação pessoal e coesão de grupo de atletas de *rugby*.

	COESÃO DE GRUPO				SATISFAÇÃO DO ATLETA			
	GI-T	GI-S	AI-T	AI-S	TI	PT	DE	DI
Mediana	6,6	7,4	7,2	7,4	5,0	6,0	5,0	5,0
Q1	5,3	6,3	5,2	6,0	4,0	4,8	4,0	4,0
Q3	8,5	8,3	8,2	8,3	6,0	6,0	5,3	5,0
Média do Rank	2,34	2,68	2,40	2,59	2,44	2,94	2,26	2,35
<i>Friedman test</i>	n = 123; $\chi^2 = 1,586$ ; df = 3; p=0,663				n = 123; $\chi^2 = 8,189$ ; df = 3; p=0,042			

Não houve diferenças significativas. TI: Treino-instrução; PT: Tratamento pessoal; DE: Desempenho da equipe; DI: Desempenho Individual; GI-T: Integração no grupo-tarefa; GI-S: Integração no grupo-social; AI-T: Atração individual grupo-tarefa; AI-S: Atração grupo-social.

Na Tabela 1, nota-se que não houve diferenças entre as dimensões de cada questionário utilizado. Ainda foi observado que os atletas apresentaram um nível moderado de satisfação pessoal, com exceção da dimensão "Tratamento Pessoal (PT)", na qual os atletas se demonstraram extremamente satisfeitos durante o campeonato. Em relação às dimensões de coesão de grupo, observou-se que os atletas apresentaram níveis moderados de coesão, com melhores resultados para as dimensões relacionadas à interação social.

A Tabela 2 apresenta a relação entre a variável satisfação do atleta e coesão de grupo.

**Tabela 2.** Correlação entre as dimensões de satisfação pessoal e coesão de grupo em atletas de *rugby*.

COESÃO DE GRUPO	TI	SATISFAÇÃO DO ATLETA			
		PT	DE	DI	
	<i>R valor</i>	0,544	0,266	0,368	0,576
<b>GI-T</b>	<i>P valor</i>	0,001*	0,128	0,032*	0,000*
	<i>Classificação</i>	Moderada	Fraca	Fraca	Moderada
	<i>R valor</i>	0,490	0,198	0,436	0,359
<b>GI-S</b>	<i>P valor</i>	0,003*	0,261	0,010*	0,037*
	<i>Classificação</i>	Moderada	Fraca	Moderada	Fraca

continua

	<i>R valor</i>	0,565	0,265	0,476	0,548
<b>AI-T</b>	<i>P valor</i>	0,000*	0,130	0,004*	0,001*
	<i>Classificação</i>	Moderada	Fraca	Moderada	Moderada
	<i>R valor</i>	0,297	0,238	0,245	0,383
<b>AI-S</b>	<i>P valor</i>	0,088	0,176	0,163	0,025*
	<i>Classificação</i>	Fraca	Fraca	Fraca	Fraca

Teste de *Sperman*. \*diferença significativa ( $p < 0,05$ ). TI: Treino-instrução; PT: Tratamento pessoal; DE: Desempenho da equipe; DI: Desempenho Individual; GI-T: Integração no grupo-tarefa; GI-S: Integração no grupo-social; AI-T: Atração individual grupo-tarefa; AI-S: Atração grupo-social.

As variáveis de satisfação do atleta e coesão de grupo apresentaram correlações positivas e estatisticamente significativas. Mais especificamente, as dimensões de satisfação “Treino Instrução, Desempenho da Equipe e Desempenho Individual” se correlacionaram com a dimensão de coesão de grupo referente à “Integração no grupo-tarefa” ( $r=0,544$ ;  $r=0,368$ ;  $r=0,576$ ; respectivamente). Essas próprias dimensões de satisfação também se correlacionaram com as dimensões de coesão sugestivas a “Integração no grupo-social” ( $r=0,49$ ;  $r=0,368$ ;  $r=0,576$ ; respectivamente) e “Atração individual para grupo-tarefa” ( $r=0,565$ ;  $r=0,436$ ;  $r=0,548$ ; respectivamente). Houve ainda, correlação entre as dimensões “Desempenho Individual” e “Atração individual para grupo-social” ( $r=0,548$ ).

## DISCUSSÃO

Atualmente, pelas competições esportivas serem decididas no tempo extra e com milissegundos separando as margens entre ganhar e perder, o destaque de uma equipe de elite está ficando cada vez mais restrito. Com isto em mente, nós, como cientistas esportivos procuramos investigar e encontrar várias estratégias para minimizar as margens de erros e potencializar rendimento de equipes e atletas profissionais. As otimizações desses resultados, podem ser alcançados através de técnicas de treinamento, vestuários desportivos específicos (JAKEMAN, BYRNE e ESTON, 2010), equipamentos tecnológicos auxiliares (CHOCKALINGAM *et al.*, 2011), substâncias ergogênicas (WAX *et al.*, 2012) e raramente observa-se intervenções psicológico (SMITH *et al.*, 2007) 48 varsity hockey players were divided into four groups: “Sport-specific” imagery, “clothing” imagery, “traditional” imagery, and control. Imagery participants imaged 10 penalty flicks daily for six weeks, and controls spent an equivalent time reading hockey literature. In the post-test, the sport-specific group scored significantly higher than the clothing group, who scored significantly higher than the traditional imagery group. In Study 2, 40 junior gymnasts attempted a turning jump on the beam. They were split into four groups: A physical practice group, a PETTLEP imagery group, a stimulus only imagery group, and a control (stretching. Tal fato, reside na falta de informações “preliminares” dos aspectos psicológico no esporte, como traços descritivos e relações existentes nesse âmbito. Assim o objetivo no presente estudo foi descrever e verificar a relação existente entre a variável satisfação do atleta e coesão de grupo em jogadores de *rugby sevens*.

Embora os níveis de satisfação pessoal e coesão grupal não terem apresentado diferença significativa entre suas dimensões de ambos os questionários, foi possível observar que os voluntários apresentaram altos níveis de satisfação concomitante com alto grau de coesão (Tabela 1). Entretanto, na satisfação dos atletas, a dimensão referente ao “tratamento Pessoal” se destacou com valores mais elevados. Em relação a coesão de grupo, observou-se maiores valores nas dimensões referentes à “Integração no grupo-social” e “Atração individual para grupo-social”.

Estes resultados demonstram que o nível de satisfação do atleta pode ter influência direta na coesão da equipe. Lowther e Lane (2002) evidenciaram a partir de um estudo sobre o ambiente de grupo com atletas de esportes coletivos, que a interação entre os membros de uma equipe é determinante na aquisição de confiança, sendo esta necessária para abordar objetivos importantes destacando que, a satisfação e a coesão de grupo, são fatores essenciais para que uma equipe esportiva atinja o sucesso.

Dessa forma, técnicos e preparadores físicos de esportes coletivos devem estar sempre atentos aos níveis de satisfação dos atletas e também preparados para lidar com certas particularidades, para proporcionarem um clima de confiança e cumplicidade entre os membros da equipe, como também focar e integrar a equipe para alcançar os objetivos específicos determinados (CARRON, BRAY e EYS, 2002; CARRON, HAUSENBLAS e EYS, 2005; CHELLADURAI e RIEMER, 1997).

Em relação a temática, Westre e Weiss (1991)(WESTRE e WEISS, 1991) evidenciaram a importância dos treinadores para o desenvolvimento da coesão em equipes de futebol demonstrando que, os treinadores que forneciam maiores instruções (*feedback* positivo) durante os treinos e que tinham um estilo democrático dando mais apoio social, possuíam equipes e atletas com maiores percepções de coesão na tarefa e satisfação individual. Esses resultados vão ao encontro do presente estudo, porém a dimensão de “Treino Instrução” além de se correlacionar com coesões referentes com a tarefa obteve correlação moderada com a “Integração no grupo-social”, denotando que existe correlação da forma de comando do técnico sob o trabalho em equipe e a interação social no âmbito esportivo (Tabela 3).

Por almejam objetivos mais superiores dentro da competição, o nível de satisfação apresentado neste estudo pode estar relacionado à situação intermediária e amadorismo das equipes de *rugby* que disputavam o campeonato mineiro. Embora os atletas apresentem maiores níveis de satisfação na dimensão “Tratamento-Pessoal”, a mesma exibiu baixa correlação com as dimensões da coesão de grupo, ou seja, os comportamentos adotados pelos treinadores em relação ao suporte social e reforços positivos oferecidos às equipes não possuem interferências na coesão do grupo. Nesse caso, percebe-se que a satisfação dos atletas sobre o apoio individual do treinador tende a não influenciar nas tarefas e socialização do grupo em equipes de *rugby* amadoras.

Esse achado não corrobora o estudo de Santos (2004) coesão e satisfação dos atletas no rendimento desportivo : estudo no voleibol de alta competição”, publisher: “Universidade do Minho”, publisher-place: “Braga, Portugal”, number-of-pages: “162”, genre: “Dissertação (Mestrado em Psicologia, que determinou o comportamento dos treinadores durante os treinamentos e jogos, como fator que influencia a coesão da equipe e, conseqüentemente, o desempenho dos atletas e produtividade da equipe em conjunto. Os distintos resultados podem ser explicados pela diferença entre o nível profissional dos atletas. O *rugby* é um esporte coletivo emergente no país, assim muitos times ainda são amadores, incluindo as equipes que participaram do presente estudo. Além disso, o treinamento de *rugby* no país é proporcionado e instruído por profissionais não qualificados, sendo que grande parte das equipes adotam os próprios jogadores ou ex-atletas experientes como técnicos. No entanto, não se sabe se este empecilho pode estar ligado à interdependência dos comandos e apoio providos pelos técnicos sob as tarefas e socialização do grupo.

Leitão (1999) Portugal”, number-of-pages: “177”, genre: “Tese (Doutorado em Psicologia demonstrou ao estudar os níveis de coesão em jogadores de futebol que, para atletas profissionais, o objetivo principal no esporte é vencer, assumindo assim a coesão na tarefa uma variável que discrimina os níveis de rendimento obtidos. Posteriormente, Ramzaninezhad e Keshtan (2009) também verificaram que para atletas profissionais as dimensões de coesão mais significativas são relacionadas às tarefas e objetivos da equipe, evidenciando que as relações e interações sociais no esporte de alto rendimento são menos focadas.

Assim como no estudo de Gomes, Pereira e Pinheiro (2008), que avaliaram a coesão de grupo em atletas jovens e inexperientes de futebol, o presente estudo evidenciou como aspecto mais importante (Tabela 1) o envolvimento pessoal dos atletas nas tarefas sociais das equipes, seguida pela atração às tarefas. Contudo fica evidente a existência de comportamentos distintos entre atletas profissionais e amadores nos esportes coletivos, principalmente quando relacionado à forma como buscam os objetivos. Além disso, o presente estudo apontou correlação entre as dimensões de “Desempenho Individual” e “Atração individual para grupo-social” ( $r=0,38$ ), ou seja, o nível de percepção do rendimento individual do atleta pode ser um possível fator que interfira na aceitação e a interação social com o grupo, esse resultado se sobressai da relação do amadorismo desses atletas.

O *rugby* é um esporte coletivo de característica intermitente, assim como outros esportes coletivos, porém apresenta características mais específicas na sua constituição, como na forma de jogo (com mais contatos físicos), na contestação em jogo (mais disputado) sem mencionar os sentimentos que envolvem os atletas nessa modalidade (superação, determinação, cumplicidade, etc). Contudo, o *rugby* pode ser uma modalidade coletiva que apresenta algumas especificidades na coesão grupal e satisfação do atleta em relação a outros esportes coletivos.

Ainda, cabe salientar que o nível de satisfação do atleta e a coesão de grupo de uma equipe de esporte coletivo podem sofrer alterações a partir de fatores específicos e durante o decorrer da temporada. A colocação da equipe no campeonato, o nível de liderança do técnico, a motivação e estresse de cada atleta (os quais estão relacionados ao estabelecimento de metas), alterações de técnicos, jogadores e ambiente são algumas das variáveis que podem influenciar os níveis de satisfação pessoal e coesão grupal. Porém, estes fatores não foram investigados e nem acompanhados nesse estudo por uma questão de limitação do tema de pesquisa. Outra limitação foi que participaram do estudo apenas as equipes que estavam participando do Campeonato Mineiro de *Rugby Sevens* que consentiram em participar voluntariamente da pesquisa.

Portanto, observa-se a necessidade da realização de mais estudos que se comprometam a pesquisar mais a respeito das características psicológicas de jogadores de *rugby* de forma longitudinal e/ou transversal utilizando métodos avaliativos mais apurados, envolvendo os determinantes que influenciam modificações nos níveis de satisfação pessoal e coesão grupal, como apontado anteriormente. Porém o intuito principal do presente trabalho era suprir a primeira investigação que descreva a relação e os traçados de satisfação de atleta e coesão de jogadores amadores de *rugby* durante início de temporada.

## CONCLUSÃO

Estes achados sugerem que, no contexto esportivo do *rugby*, os atletas estão mais interagidos nos aspectos sociais, mas também devotam seriedade para aspectos relacionados com a tarefa (porém com menor ênfase), uma vez que o principal objetivo desses atletas é vencer o campeonato. Além disso, os resultados mostram correlações entre a satisfação pessoal e coesão grupal dos atletas avaliados, indicando que o desempenho dos atletas de *rugby* depende primordialmente da integração dos mesmos sob o ambiente e as situações submetidas pelo próprio esporte. Tal acometimento induz o desenvolvimento da congruência interna da equipe que, conseqüentemente leva a uma melhor coesão do grupo.

O presente trabalho não investigou as alterações do nível de satisfação do atleta e a coesão de grupo no decorrer do Campeonato Mineiro de Sevens – 2013. Diante disso, sugere-se a necessidade da realização de pesquisas relacionadas à satisfação de atletas e coesão de grupo em equipe de *rugby* consideradas de elite (federações), buscando explorar essas variáveis psicológicas ao longo de todo período competitivo.

## REFERÊNCIAS

- CARRON, A.V.; BRAY, S.R.; EYS, M. A. Team cohesion and team success in sport. *Journal of Sports Sciences*, v. 20, n. 2, p. 119–126, fev. 2002.
- CARRON, A.V.; HAUSENBLAS, H.A.; EYS, M.A. *Group Dynamics in Sport*. [s.l.] Fitness Information Technology, 2005.
- CARRON, A.V.; WIDMEYER, W.N. The development of an instrument to assess cohesion in sport teams: The Group Environment Questionnaire. *Journal of Sport Psychology*, p. 244–266, 1985.
- CARRON, A.V.; WIDMEYER, W.N.; BRAWLEY, L.R. The measurement of cohesion in sports teams: the Group Environment Questionnaire. *Canadian Journal of Sport Sciences*, v. 14, n. 1, p. 55–59, mar. 1989.
- CHELLADURAI, P. Discrepancy between preferences and perceptions of leadership behavior and satisfaction of athletes in varying sports. *Journal of Sport Psychology*, v. 6, p. 27–41, 1984.
- CHELLADURAI, P.; RIEMER, H. A. A classification of the facets of athlete satisfaction. *Journal of Sport Management*, v. 11, n. 2, p. 133–159, 1997.
- CHOCKALINGAM, N. et al. By designing “blades” for Oscar Pistorius are prosthetists creating an unfair advantage for Pistorius and an uneven playing field? *Prosthetics and Orthotics International*, v. 35, n. 4, p. 482–483, dez. 2011.
- COSTA, L.O.P.; SAMULSKI, D.M. Processo de validação do questionário de estresse e recuperação para atletas (resq-sport) na língua portuguesa. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 13, n. 1, p. 79–86, 2005.
- EYS, M.A. et al. The relationship between task cohesion and competitive state anxiety. *Journal of sport and exercise psychology*, v. 25, p. 66–76, 2003.
- GOMES, A.R.; PEREIRA, A.P.; PINHEIRO, A.R. Leadership, cohesion and satisfaction in sporting teams: a study with Portuguese football and futsal athletes. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 21, n. 3, p. 482–491, jan. 2008.
- JAKEMAN, J.R.; BYRNE, C.; ESTON, R.G. Lower limb compression garment improves recovery from exercise-induced muscle damage in young, active females. *European Journal of Applied Physiology*, v. 109, n. 6, p. 1137–1144, ago. 2010.
- LEITÃO, J.C.G. DE C. A relação treinador - atleta: percepção dos comportamentos de liderança e de coesão em equipas de futebol. Tese (Doutorado em Psicologia)—Coimbra, Portugal: Universidade de Coimbra, 21 set. 1999.

- LOPES, M.C. A relação do perfil de liderança do treinador de voleibol com a satisfação dos atletas da superliga feminina 2004/2005. Dissertação (Mestrado em Educação Física)—Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2006.
- LOPES, M.C.; SAMULSKI, D.M.; SILVA, L.A. DA. Validação do questionário de satisfação do atleta – versão liderança. *Revista Brasileira de Ciências e Movimento*, v. 15, n. 4, p. 47–56, 2007.
- LOWTHER, J.; LANE, A. Relationships between mood, cohesion and satisfaction with performance among soccer players. *Athletic Insight*, v. 4, n. 2, p. 126–142, 2002.
- MACHADO, A. A. Liderança: as relações de poder. In: MACHADO, A. A. (Org.). *Psicologia do Esporte: da educação física ao esporte de alto nível*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.
- NASCIMENTO JUNIOR, J.R.A. DO et al. Nível de satisfação do atleta e coesão de grupo em equipes de futsal adulto. *Revista Brasileira de Cineantropometria e Desempenho Humano*, v. 13, n. 2, 28 fev. 2011.
- PASSOS, P. Rugby. Lisboa: Cruz Quebrada: Faculdade Motricidade Humana, 2010.
- PASSOS, P.; BATALAU, R.; GONÇALVES, P. Comparação entre as abordagens ecológica e cognitivista para o treino da tomada de decisão no Tênis e no Rugby. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, v. 6, n. 3, p. 305–317, 2006.
- RAMZANINEZHAD, R.; KESHTAN, M.H. The relationship between coach's leadership styles and team cohesion in Iran football clubs professional league. *Brazilian journal of Biomotricity*, v. 3, n. 2, p. 111–120, 2009.
- ROSADO, A. et al. Relação entre esgotamento e satisfação em jovens praticantes desportivos. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, v. 9, n. 2, p. 56–67, 2009.
- SANTOS, A.M.R. de O. Impacto da liderança, coesão e satisfação dos atletas no rendimento desportivo: estudo no voleibol de alta competição. Dissertação (Mestrado em Psicologia) Braga, Portugal: Universidade do Minho, 2004.
- SMITH, D. et al. It's All in the Mind: PETTLEP-Based Imagery and Sports Performance. *Journal of Applied Sport Psychology*, v. 19, n. 1, p. 80–92, 14 fev. 2007.
- WAX, B. et al. Acute L-arginine alpha ketoglutarate supplementation fails to improve muscular performance in resistance trained and untrained men. *Journal of the International Society of Sports Nutrition*, v. 9, n. 1, p. 17, 2012.
- WEINBERG, R.S.; GOULD, D. *Fundamentos da Psicologia do Esporte e do Exercício*. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- WESTRE, K.R.; WEISS, M.R. The relationship between perceived coaching behaviors and group cohesion in high school football teams. *The Sport Psychologist*, p. 41–54, 1991.

Universidade Federal do Triângulo Mineiro - Departamento de Ciências do Esporte  
Av. Getúlio Guaritá, 159  
Nossa Senhora da Abadia  
Uberaba/MG  
38025-440