

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA
GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
A CONSTRUÇÃO DO MODELO DE JOGO: aliando as virtudes de um futebol
atrativo e a decorrente obrigação de vencer

Maurício Pithan Burzlaff

Orientador: Mario Roberto Generosi Brauner

Porto Alegre

Agosto de 2014

Maurício Pithan Burzlaff

A CONSTRUÇÃO DO MODELO DE JOGO: aliando as virtudes de um futebol atrativo e a decorrente obrigação de vencer

Monografia apresentada à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC-II), sob a orientação do professor doutor Mario Roberto Generosi Brauner, na Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Porto Alegre

2014

RESUMO

Faz muito tempo que o Futebol não se limita as barreiras do esporte, tornando-se um fenômeno cultural extremamente popular. Diversas maneiras de se entender esse esporte são identificadas quando observamos sua prática ao redor do mundo. Algumas delas podem nos trazer mais benefícios do que outras. Pensando nisso elaboramos um estudo no qual pretendemos verificar as possibilidades de desenvolver o jogo ofensivo e evidenciar algumas de suas implicações. O objetivo do presente trabalho baseia-se em fornecer uma lógica de entendimento do jogo através da perspectiva sistêmica; evidenciando a necessidade da criação de um modelo de jogo para guiar o processo de treino; além de identificar as ideias responsáveis pela construção de um futebol ofensivo aplicando-as na dinâmica específica do jogo de futebol. Trata-se de uma revisão de literatura que fundamenta uma proposta metodológica para o ensino da modalidade. Como resultado surge o Futebol que apresenta a ofensividade como guia de desenvolvimento, trazendo benefícios efetivos a realidade da Organização que o adotar.

Palavras chave: Futebol, ideias de jogo, modelo de jogo.

1. INTRODUÇÃO

Este estudo representou uma oportunidade de adquirir experiência em pesquisa além de possibilitar um exercício de escrita proposto como trabalho final da graduação do Curso de Bacharelado na Escola Superior de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Nele desenvolvemos uma revisão da literatura sobre padrões ofensivos e defensivos do Futebol

O Futebol de excelência permite que o indivíduo desenvolva um alto grau de resiliência pelo exercício de uma capacidade de concentração adquirida através da necessidade imposta pela alta competição.

Na atual concepção do desenvolvimento do futebol, a necessidade de jogadores de alta qualidade se impõe, aumentando a objetividade e a velocidade das ações. .

Mesmo reconhecendo a vitória como objetivo fundamental de qualquer trabalho, busca-se encontrar uma proposta que promova, de forma igualmente importante, evolução individual dos jogadores e o desenvolvimento coletivo das equipes.

Além da contribuição dos diferentes autores que aparecem no corpo do trabalho este estudo representa um esforço de valorizar as experiências adquiridas nas categorias de formação de clubes da cidade de Porto Alegre (Grêmio, São José e Cruzeiro), assim como um estudo aprofundado no futebol europeu propiciado pela UFRGS através de seu programa de mobilidade acadêmica com a Universidade do Porto em Portugal.

Experiências no Futebol Clube do Porto e materiais teóricos obtidos em Barcelona, Espanha (sites, livros e artigos); além do acervo existente na biblioteca da ESEF-UFRGS, constituíram a base teórica do estudo .

Objetivamos com esse trabalho fornecer uma lógica de entendimento do jogo através da perspectiva sistêmica; evidenciando a necessidade da criação de um Modelo de Jogo para guiar o processo de treino; além de identificar as ideias responsáveis pela construção de um futebol ofensivo aplicando-as na dinâmica específica do jogo.

Na constituição do suporte teórico do trabalho, em um primeiro momento, o estudo apresenta as ideias de alguns autores constituindo o suporte teórico. No momento seguinte cruzamos algumas ideias de jogo compartilhadas em outros

estudos na tentativa de transformar intenções em poder de ação. Encerramos desenvolvendo considerações que dão sentido ao trabalho realizado.

2. O PENSAMENTO SISTÊMICO: UMA NOVA VISÃO

“Partimos do princípio que deva existir uma forma de jogar, não redutora, que aceite e respeite os aspectos dinâmicos do esporte coletivo, a maneira que mais faz sentido até o momento é desenvolver o modelo de jogo em cima de pensamentos abrangentes que respeitem essa dinâmica pré-existente a organização. A complexidade deste objetivo(problema) exige uma metodologia coerente e adequada que vá de encontro à sua natureza empírica e por isso acreditamos que a teoria e a metodologia de treino deve transcender os pressupostos clássicos e equacionar o Futebol a partir de uma abordagem sistêmica”. (Silva,2008)

De acordo com Silva (2008) uma equipe de futebol é como um organismo humano, que tem órgãos que se adaptam ao mau funcionamento de outros. Há uma parte de vida vegetativa, quase automática, outra de reflexão espontânea e uma inteligência que controla quase tudo.

O grande gênio de todos os tempos Albert Einsten entendeu que procuramos o esquema de pensamento mais simples possível que possa ligar os fatos observados, porém devemos entender que ser simples é reduzir sem empobrecer. Acreditamos que através dos sistemas encontramos o esquema de pensamento ideal para buscar a simplicidade sem ignorar a complexidade da interação e do dinamismo desses sistemas.

Morin (1997) refere-nos que o sistema é um todo constituído pelas relações dos seus constituintes. Dessa forma,o jogar expressa as relações de cooperação entre os colegas e de oposição com os adversários. De acordo com esta concepção, “o jogo é um sistema de sistemas”. (Silva, 2008).

Para esclarecer esse pensamento, Guilherme Oliveira (2004) justifica que o jogo de Futebol pode ser entendido como “um sistema de sistemas”, onde podemos considerar o jogador, de acordo com a sua própria natureza, como um sistema e

ainda como subsistema da equipe e como agente de um sistema maior que é o jogo. Portanto entender as coisas sistematicamente significa colocá-las dentro de um contexto, estabelecendo a natureza das suas relações.

Seguindo a sugestão da autora Marisa Silva, abordaremos um conjunto de conceitos fundamentais que caracterizam os sistemas para fundamentar a construção de um Modelo de Jogo. Portanto, acreditamos que o Modelo de Jogo é o conjunto de conceitos fundamentais que caracterizam os sistemas. São eles: a globalidade; a interação; a organização e a finalidade.

2.1 GLOBALIDADE

A maior dificuldade quando analisamos um todo coletivo, é a variável constante de tempo que é infinita durante todos os momentos analisados. Essa variável faz com que nada se torne concreto, pois está em constante transformação. O que objetivamos é o aumento das previsibilidades a partir das imprevisibilidades para, a partir daí, conseguir acompanhar a evolução dos sistemas.

O sistema é uma totalidade organizada por elementos solitários, que podem definir-se apenas uns em relação aos outros, em função do seu lugar nesta totalidade. Mesmo que pareça que o que importa é a totalidade, esse conceito leva intrinsecamente o pensamento de que para conhecer a equipe como uma totalidade, devemos compreender as relações de seus jogadores do mesmo modo que para conhecer estas relações (como partes do jogo) temos de compreender a equipe.

Uma unidade coletiva não se reduz á justaposição dos seus elementos porque adquire uma identidade global, que é superior a soma das suas partes constituintes (Morin,1997). Os elementos dessa unidade são “ligados” por uma regra ou lei, ou seja, com uma determinação lógica, por isso tem uma existência relacionada enquanto parte dessa unidade. (Kaufmann;Quéré,2001).

Mourinho acredita que a melhor equipe não é a que tem melhores jogadores; é aquela que joga como uma equipe. Mais importante do que ter um conjunto de jogadores, é que estes se relacionem de modo que criem uma unidade coletiva de jogo.

Procurando esclarecer esta ideia consideremos como exemplo um objeto que evidencia esta lógica de pensamento. Imaginemos um bolo que se assume numa totalidade constituída por vários ingredientes como o açúcar, ovos entre outros. Contudo, o bolo é algo diferente dos seus ingredientes que deixam de ser partes isoladas para se assumirem numa totalidade com os demais e adquirir uma nova expressão. Assim, as partes do bolo não são o açúcar ou os ovos, mas as fatias e as migalhas do próprio bolo e por isso, se queremos conhecer a totalidade através das suas partes não podemos procurar nos ingredientes, porque estes contextualizam-se nas relações que estabelecem com os demais para ganhar uma forma própria. (Guilherme Oliveira,2012)

Segundo Silva (2008), o conceito de globalidade subentende uma relação todo-partes concreta, na qual a dinâmica individual adquire um dado sentido em função da unidade coletiva. De acordo com este entendimento, o jogo é um todo dinâmico cuja identidade coletiva resulta em uma Organização, que lhe confere uma lógica. Por isso, o papel individual que o sujeito assume no desenvolvimento dessa instância coletiva torna-se objetivo, ou seja, os comportamentos adquirem um significado.

2.2 INTERAÇÃO

Entendemos, que uma abordagem rigorosa à complexidade do Futebol requisita, necessariamente, de uma abordagem que reconheça a importância das relações, das conexões, ou seja, da interação, a qual para permitir acender a jogadores de qualidade, deverá manifestar-se como uma interação intencionalizada. Uma equipe e maneira que ela joga são realidades complexas, uma vez que são, ou

pelo menos devem ser, realidades tecidas em conjunto por constituintes heterogêneos, os jogadores, que se encontram inseparavelmente associados devido a uma determinada interação intencionalizada que emerge pela ecologia de um determinado tecido de acontecimentos intencionalizados. (Maciel,2011)

Toda a interação dotada de alguma estabilidade ou regularidade assume um caráter organizacional e produz um sistema.

(Morin,1990)

Apesar de tradicionalmente se entender as ações numa relação linear de causa-efeito, o conceito de sistema leva-nos para outro entendimento, ou seja, deixa de analisar os comportamentos dos jogadores como uma ação para ser reconhecida como uma interação. (Silva, 2008)

De acordo com Silva, o futebol é um jogo de dinâmicas cuja invariante estrutural é a interação. São as relações e interações entre os jogadores que tornam o jogo uma atividade coletiva. (Cunha;Silva,1999) Portanto, o jogar é uma totalidade que resulta das interações dos jogadores e por isso, não deve ser interpretado como um somatório de acontecimentos aleatórios porque se inscreve num contexto coletivo.

O sistema expressa um conjunto de propriedades que os seus elementos não apresentam isoladamente ou noutro sistema. (Morin,1990) De acordo com essa afirmação trazemos o exemplo da Teoria da decisão interativa, evidenciando que a tomada de decisão de um elemento influencia na forma como os demais elementos antecipam os efeitos dessa decisão e a partir daí, fazem suas escolhas.

Os elementos das entidades coletivas são interdependentes sendo possível concebê-los a vários níveis: dos elementos, das partes e do todo. O jogo é um fenômeno coletivo que se constitui nas relações individuais, grupais e setoriais dos jogadores. Trata-se de uma entidade coletiva cujas inter-relações são partes de um todo, com uma configuração e um Sentido que contextualiza essas mesmas interações individuais, grupais e setoriais.

(Silva, 2008)

O jogo “tem de ser um sistema de interações, no qual essas interações são criações nossas para se jogar de determinada forma”. (Guilherme Oliveira, 2004). Trata-se de manipular o sistema de interações para fazer emergir uma unidade coletiva, ou seja, um padrão de comportamentos dos jogadores.

Assim, a natureza do jogo caracteriza-se pela dinâmica das relações dos colegas da equipe para transcender os propósitos adversários e por isso, os problemas que se colocam às equipes são de natureza tática. (Frade,1998) Através desse conceito, Silva (2008) coloca que a adequabilidade da decisão é fundamental para resolver as dificuldades impostas pelo adversário e por isso, as exigências coletivas e individuais que se colocam são tático/técnicas. Estas interações dos jogadores expressam a intenção individual que é subjulgada a uma ideia coletiva, a uma intenção que em 2004, Guilherme Oliveira chama de “projeto coletivo de jogo”. Através desse entendimento, reconhecemos que a natureza tática do jogar compreende uma Organização coletiva que se repercute em cada intenção e decisão do jogador, portanto, nas interações.

Desta forma, esta Organização coletiva constitui-se na globalidade; ou seja, no todo e as interações dos jogadores são as partes que o constituem. Assim, as relações individuais, grupais ou setoriais são ordenadas por uma Organização. De acordo com esta ideia, as decisões dos jogadores resultam dos dados contextuais,

mas são sobreconfiguradas por regras coletivas que os levam a optar por determinadas escolhas em detrimento de outras. (Silva,2008)

2.3 ORGANIZAÇÃO

Silva(2008) esclarece que a inteligibilidade do jogar compreende um sistema de interações que são desenhadas pela organização da equipe e por isso, adquire uma identidade comportamental resultante dos arranjos dos jogadores em todos os momentos do jogo. Essa identidade não pode ser otimizada se não for precedida de uma organização.

A organização dos sistemas “contempla um lado estrutural e um lado funcional. (Durand,1979) No pensamento sistêmico a estrutura de um sistema resulta das interações que a constituem. Analogamente, Silva (2008) explica que a organização do jogar parte de uma estrutura que condiciona uma dada dinâmica ou funcionalidade.

A estrutura representa o lado rígido e estático do sistema, logo no futebol este conceito de organização estrutural refere-se ao sistema de jogo da equipe a partir do qual se resulta uma dinâmica do jogo. Contudo, o jogar é uma fenomenologia dinâmica de interações. A organização compreende uma ordem que faz emergir determinadas regularidades no comportamento dos jogadores e por isso, não é algo estanque. A Organização sistêmica refere-se a princípios de ação que configuram as interações dos jogadores nos vários momentos de jogo. Desta forma podemos dizer que os princípios de ação são os princípios de jogo. (Silva, 2008)

2.4 FINALIDADE

A dinâmica de um sistema resulta das interações dos seus elementos. Contudo, estas interações são condicionadas pelos objetivos que perseguem, ou seja, a finalidade configura a forma como se relacionam os elementos de um sistema. (Bertrand; Guillemet,1988)

A Finalidade é a forma como se quer jogar, ou seja, define-se uma ideia de jogo que o treinador objetiva para a sua equipe e que se vai desenvolvendo ao longo do processo. Assim, podemos entendê-la como uma conjectura que vai configurar as futuras interações individuais e coletivas. (Silva, 2008)

É fundamental que o treinador saiba muito bem aquilo que pretende da equipe e do jogo, que tenha ideias muito concretas relativamente aos padrões que pretende que a sua equipe manifeste. Só desta maneira os jogadores terão possibilidade de compreender as ideias do treinador. É também fundamental que os jogadores compreendam as suas ideias, ou seja, a sua filosofia de jogo para que deste modo, possam ter comportamentos ajustados ao que pretende. (Guilherme Oliveira, 2004)

Por fim chegamos no conceito de Modelo de Jogo que se estabelece no pensamento de que " a ideia de jogo a que se pretende é a Finalidade." (Silva,2008)

3. MODELAÇÃO DO JOGO DE FUTEBOL: UMA ORGANIZAÇÃO QUE ANTECEDE O JOGAR

Modelar o jogo de Futebol é articular um conjunto de ideias relativas a comportamentos individuais e coletivos e adaptá-las a um determinado contexto. Tendo em conta a essência tática do jogo de Futebol, onde predominam múltiplas relações de cooperação e oposição, seja atacando ou defendendo é fundamental que o treinador seja capaz de sistematizar as suas ideias de jogo, no sentido de poder estabelecer uma linguagem comum no seio da equipe. Assim, ao criar um referencial (Modelo de Jogo) coletivo levamos em conta aspectos gerais; mas também objetivamos que os jogadores apropriem as suas ações às diversas situações de jogo com uma determinada intencionalidade. Este processo de sistematização das ideias de jogo, modelando-as face a uma dada realidade, conduzirá a uma forma de jogar Específica, que identifica a equipe de cada treinador.

(Azevedo, 2011)

A Modelação assume um papel importante na regulação dos comportamentos, podendo decifrar o presente de uma determinada situação, e à medida que o processo vai sendo ajustado podemos tentar prever o futuro dessa mesma situação. (Perl, 2004) Assim como nos permite identificar problemas, determinar os objetivos de aprendizagem e de treino e constatar os progressos dos praticantes, em relação aos modelos de referência.

É importante que o treinador saiba muito bem aquilo que pretende para a equipe, para que possa gerir todo o processo em um determinado sentido. (Azevedo,2011) A modelação pode ser utilizada para promover a identificação de relações entre os eventos de jogo e os fatores que afluem para a efetividade das equipes, isto é, na configuração de padrões de jogo que estejam associados aos fatores de sucesso e insucesso nas equipes. (Garganta,1997)

Entre a teoria e a prática encontramos as simplificações, sendo que o modelo é visto como uma simplificação da realidade complexa, uma interpretação e uma síntese, no fundo uma representação dessa mesma realidade. Assim o modelo adquire a forma como que se caracteriza o “conteúdo tático”, em que o treinador como modelador de um determinado “jogar”, transporta para um universo teórico aquilo que a prática lhe mostra; sabendo, contudo, que a realidade é sempre mais

complexa e mais completa do que o modelo, do que sua representação. (Garganta,1996)

3.1 A NECESSIDADE DA CRIAÇÃO DO MODELO DE JOGO COMO FIO CONDUTOR DO PROCESSO

O Modelo de Jogo tem a ver com as ideias que o treinador tem para a equipe. Essas ideias tem de estar relacionadas com os jogadores que tem pela frente e com o que entendem de jogo. Deve estar relacionado com o clube onde está, com a cultura desse clube, pois existem clubes com culturas completamente diferentes. Não adotamos um Modelo de Jogo, nós criamos um Modelo de jogo. O Modelo de jogo é uma coisa muito complexa e muitas vezes as pessoas são muito redutoras no entendimento deste conceito de Modelo porque pensam que o Modelo de Jogo é apenas um conjunto de comportamentos e ideias que o treinador tem para transmitir a determinados jogadores. É evidente que quando um clube contrata um treinador, contrata ideias de jogo porque sabe que vai jogar dentro de determinadas ideias, mas também o treinador quando chega a um clube tem de compreender que vai para um clube com uma determinada história, em um país com determinadas características. O Modelo de Jogo tem de envolver tudo isso. Se não se envolve com tudo isso, o que vai acontecer é que, por mais qualidade que possa ter, pode não ter o mesmo sucesso do que se tudo isso tiver relacionado. (Guilherme Oliveira, 2006)

O modelo de jogo é o corpo que criamos quando brincamos de Deus. Depois de criado temos algo vivo que depende de nós para crescer de forma saudável,mas depende também do meio no qual ele se desenvolve, podemos planejar como queremos que ele cresça,mas certamente ele não crescerá da mesma maneira que planejamos. De fato, se for eficaz, chegará próximo daquilo que pretende.

3.2 CULTURA DE JOGO: PARA OS ESPARTANOS A GUERRA, PARA OS ATENIENSES, A ARTE

Quando um treinador chega a um clube é imprescindível conhecer a cultura que o envolve. Temos que compreender que a cultura na qual estamos inseridos vai ter implicações diretas em vários níveis. No entendimento dos jogadores, no envolvimento dos sócios, devendo o Modelo de Jogo considerar todas essas especificidades culturais. (Guilherme Oliveira, 2006)

Vejamos o exemplo de Cruyff (2002) que fundamenta esses pensamentos com uma análise de situações reais, interpretadas:

“Temos que levar em conta as características de cada povo. Não é o mesmo Roterdã que Amsterdã. Não é o mesmo Barcelona que Sevilha. Como a gente, é diferente, tem desejos diferentes e gostos diferentes. Porque o norte tende a jogar como os ingleses? Por proximidade na mentalidade. Se os jogadores trabalharam bem, lutaram, se entregaram, suaram a camisa, todo mundo feliz. Não importa tanto a tática ou a técnica.”

Recorrendo ao exemplo da cidade de Barcelona encontramos um clube, que a estrutura e os objetivos também tem relação com a cultura do país/cidade/clube. Nesta perspectiva, José Guilherme (2006) afirma que se treinamos um clube como o Barcelona, cujo histórico foi sempre contemplando equipes determinadas que procuram sempre a vitória, que procuram impor a sua forma de jogar perante o adversário, que lutam pelo título em qualquer competição, então não podemos jogar ou ter um Modelo de Jogo em que nos submetemos ao peso e à força dos outros. Dessa forma não vamos ter sucesso, a massa associativa não gosta e começa a assobiar de imediato, pois não está habituada a isso mesmo que a equipe vá ganhando enquanto joga desta forma. As pessoas não gostam porque a cultura não é esta, os objetivos do clube são sempre muito ambiciosos e a sua estrutura é enorme. A cultura passa por ser cada vez melhor, por ganhar sempre, por impor a sua forma de jogar, por tentar quase “empurrar” os adversários e por manter a superioridade. É a cultura do clube; e o nosso Modelo de Jogo tem de ter atenção a esses pormenores porque se não, não teremos sucesso.

3.3 CARACTERÍSTICAS DOS JOGADORES: O CAVALO PROJETA-SE EM L O BISPO EM DIAGONAL

Outro pilar na construção do Modelo de Jogo de uma equipe consiste no conhecimento sobre os jogadores. Ou seja, é fundamental que o treinador tenha tão rápido quanto possível um conhecimento dos seus jogadores ao nível do entendimento que eles tem do jogo, assim como das capacidades e das características específicas de cada um. Afinal, são eles que vão interpretar os comportamentos que levam a equipe a jogar de uma forma Específica. (Guilherme oliveira,2011).

Específica com E maiúsculo representa a particularidade do contexto e de uma forma de jogar relativa às ideias do treinador e ao entendimento pelos jogadores.

Antes de mais nada, o treinador deve fazer um esforço de sistematização mental das suas ideias, associado ao conhecimento sobre os jogadores, para posteriormente proceder a algumas adaptações com base nas capacidades e características dos jogadores, de modo a tirar o maior proveito possível destes e da interação que pode haver entre eles, tendo em vista uma maior qualidade coletiva.(Guilherme Oliveira, 2003)

3.4 IDEIAS DE JOGO: O CORAÇÃO DA MODELAÇÃO

Segundo Guilherme Oliveira (2003), a ideia de jogo do treinador é um aspecto determinante na organização de uma equipe de futebol, visto que o Modelo de Jogo parte das ideias de jogo de um treinador. Assim se o treinador souber exatamente aquilo que pretende para a sua equipe, como quer que jogue e os comportamentos que os jogadores apresentem, tanto em termos individuais como coletivos, certamente que todo o processo de treino e de jogo será mais facilmente organizado e controlado. (Azevedo, 2011)

Tudo começa em ter ideias coerentes com o lugar e a cultura onde se está inserido. Ideias possíveis de serem desenvolvidas a partir do que interpretamos das

pessoas com quem iremos trabalhar. São os pilares para desenvolvermos o nosso Modelo Jogo.

3.5. MOMENTOS DE JOGO: A DINÂMICA DO JOGO DE FUTEBOL

No jogo de futebol são identificadas duas fases: a fase ofensiva e a fase defensiva. (Castelo,1994) A fase defensiva é quando não se tem a posse da bola(estando esta sob o controle direto do adversário), tendo como objetivo recuperar a sua posse para dessa forma , passar a atacar. Esta fase é como uma forma de recurso, na medida em que o objetivo do jogo é marcar o gol na goleira do adversário. Só o processo ofensivo contém em si uma ação positiva, conclusão lógica, o gol. (Castelo, 1994)

Percebemos que estas fases estão separadas uma da outra, já que uma equipe tem a posse de bola e ataca com o intuito de marcar o gol, enquanto a defesa apenas procura a recuperação da bola, sendo desta forma, abandonada logo após o objetivo concretizado. Desta maneira parece existir uma sequência lógica repetível da passagem de uma fase para a outra (Azevedo, 2011). De acordo com Guilherme Oliveira (2006) não basta só defender ou só atacar, é imperativo ligarmos dois momentos, no sentido de potenciá-los para um rendimento superior com base num entendimento global do jogo.

“As equipes devem saber atacar e defender. Algumas sabem fazer algo mais. Fazer transições.”

(Valdano,2008)

Diversos treinadores evidenciam quatro momentos no jogo de Futebol: momento de organização ofensiva; momento de transição ataque-defesa; momento de organização defensiva; e momento de transição defesa-ataque. Azevedo(2011), explica que esses momentos são articulados, que acontecem numa dependência mútua relacional e não numa sequência lógica rígida, conferindo ao jogo um caráter mais fluído, como algo continuado e não faseado ou quebrado, condizente com a sua complexidade. A percepção do jogo segundo quatro momentos complementares

e interligados permite reduzir essa complexidade (reduzir sem empobrecer), nunca perdendo a articulação com o todo.

Guilherme Oliveira(2004) apresenta os momentos do jogo.

Momento de organização ofensiva: é caracterizado pelos comportamentos assumidos pela equipe quando ela estiver com posse da bola, com objetivo de preparar e criar situações de finalização para marcar o gol.

Momento de transição ataque-defesa: é caracterizado pelos comportamentos que se devem assumir durante os segundos após a perda da bola e que coincidem com uma desorganização momentânea de ambas as equipes para as novas funções que tem de assumir; tentando, simultaneamente, aproveitar as desorganizações adversárias.

Momento de organização defensiva: caracteriza-se pelos comportamentos assumidos pela equipe quando não se tem a bola, procurando organizar-se de forma a impedir o adversário de preparar e de criar situações de gol, evitando-o.

Momento de transição defesa-ataque: é caracterizado pelos comportamentos que se devem adotar durante os segundos imediatos à conquista da bola, estando as equipes desorganizadas para as novas funções, sendo o objetivo aproveitar a desorganização adversária e arranjar espaço para proveito próprio.

3.6 ESCALAS DE MANIFESTAÇÃO

Os momentos do jogo podem assumir várias escalas de manifestação: individual(comportamentos de um determinado jogador); setorial ou grupal (comportamentos referentes de um setor ou grupo de jogadores); intersetorial (comportamentos referentes à interligação entre diferentes setores); e coletiva (comportamentos de toda a equipe, em todos os momentos do jogo). (Guilherme Oliveira,2004) Esta construção teórica permitirá abordar a organização de jogo de uma equipe de Futebol, devendo ser atribuída particular atenção a interação dos momentos.

Os quatro momentos apresentados evidenciam relações muito estreitas entre si, surgindo a separação somente no plano didático-metodológico permitindo a sua sistematização no sentido de favorecer a compreensão e absorção pelos jogadores. (Azevedo,2011)

Depois de bem definidos os momentos do jogo de Futebol, torna-se fundamental que os jogadores saibam exatamente aquilo que tem de fazer em cada momento de jogo e na passagem de um momento para outro. Nesse sentido, surge outro aspecto fundamental que integra a construção do Modelo de Jogo de uma equipe de Futebol: os princípios de jogo.

Os princípios de jogo referem-se a um conjunto de normas orientadoras da ação do jogador na busca das soluções mais eficazes para as diferentes situações de jogo. (Garganta; Pinto, 1998) Servem como uma base de referência que deve orientar de forma “aberta” o comportamento tático dos jogadores. Os princípios de jogo, os subprincípios e os subprincípios dos subprincípios, são determinadas características, comportamentos e padrões de comportamento táticos coletivos, intersetoriais, setoriais e individuais que o treinador deseja que os seus jogadores e a sua equipe revelem durante o jogo, nos diferentes momentos. (Guilherme Oliveira, 2003) Todavia convém esclarecer a diferença entre “princípios gerais do jogo de Futebol”(princípios fundamentais e específicos ou culturais da defesa e do ataque) e “princípios relacionados com o Modelo de Jogo Específico”

3.7 PRINCÍPIOS GERAIS

Os princípios gerais do jogo resultam da necessidade de generalização dos requisitos comportamentais do jogador num qualquer tipo de jogar que os treinadores pretendem. (Guilherme Oliveira, 2012)

Princípios Fundamentais

Os princípios fundamentais são:

1. Recusar inferioridade numérica,
2. Evitar a igualdade numérica
3. Criar a superioridade numérica

Princípios específicos

Os princípios específicos do ataque são:

1. Penetração
2. Cobertura ofensiva
3. Mobilidade
4. Espaço

Os da defesa são:

1. Contenção
2. Cobertura defensiva
3. Equilíbrio
4. Concentração

Ainda que ambos representem regras de decisão que sintetizam comportamentos, eles assumem-se como entidades diferenciadas. Azevedo,(2011) esclarece que princípios gerais do jogo resultam da necessidade de generalização dos requisitos comportamentais do jogador num qualquer tipo de jogar que os treinadores pretendem.

Os princípios relacionados com o Modelo de Jogo representam uma forma Específica de jogar de uma equipe revelando uma identidade coletiva muito particular, em que os jogadores estabelecem uma linguagem comum entre eles. Estes princípios podem manifestar-se em níveis de organização mais baixos, em subprincípios e sub subprincípios, representando sempre a forma de jogar da equipe em termos gerais. Porém os princípios relacionados com o Modelo de Jogo não devem ser contrários aos princípios culturais do jogo de Futebol. (Guilherme Oliveira, 2011)

3.8 PRINCÍPIOS ESPECÍFICOS DO MODELO DE JOGO

Os comportamentos e padrões de comportamento que o treinador pretende para a sua equipe, quando articulados entre si, vão manifestar uma dinâmica comportamental coletiva, revelando uma determinada identidade Específica, que podemos designar de organização funcional. (Silva, 2008) Os comportamentos e os

padrões de comportamentos dos jogadores e da equipe são a consequência de uma ordem e de uma organização da própria equipe que não deve ser indutora de limitações individuais ou coletivas, deve ser sim produtora de comportamentos criativos balizados por essa ordem e padrões de comportamentos desejados (Guilherme oliveira 2003).

O princípio é o início de um comportamento que a equipe apresenta em termos coletivos e os jogadores em termos individuais. Relativamente ao desenvolvimento dos comportamentos, o treinador não controla totalmente os moldes em que eles vão surgir, mas sabe que esses comportamentos tem que estar inseridos dentro de um determinado padrão de jogo estabelecido. À medida que se vão envolvendo naquilo que o treinador pretende, os jogadores vão interpretando e vão acrescentando coisas novas à equipe. É fundamental que eles criem, recriem e inventem dentro dos padrões que o treinador pretende para a equipe. Se essa criatividade surgir dentro de uma determinada lógica organizacional de comportamento que o treinador pretende, melhor ainda. Ou seja, o treinador define o padrão que sabe que vai aparecer, mas não sabe em que detalhes esse padrão vai se manifestar. Certamente que isto vai promover uma maior diversidade e fazer evoluir a qualidade de jogo da equipe e dos jogadores individualmente.

(Guilherme Oliveira, 2006)

O Modelo de jogo nunca está acabado porque o processo ao acontecer vai fornecer indicadores de modo a serem interpretados por quem o gere, no sentido de ir gerindo para estimular uma melhor qualidade.

4. AS IDEIAS DE JOGO: PROPOSTAS PARA UM JOGO DE QUALIDADE

A seguir apresentaremos as ideias de jogo nas quais acreditamos serem responsáveis pelo caráter evolutivo do futebol, ideias de jogo que subliminarmente escondem grandes pretensões, pois tem como objetivo principal propor as ações do jogo a todo o momento. Lembramos que essa é apenas uma maneira de pensar o Futebol e que de forma nenhuma sugerimos que seja a única maneira de atingirmos “resultados”. Como referimos anteriormente, fica muito claro ao observarmos a construção da história do esporte que as ideias de jogo apenas são uma das tantas valências fundamentais na construção de um Modelo de Jogo de “sucesso”. Muitas formas de pensar o Futebol já conquistaram títulos e atingiram seus objetivos ao longo dos tempos; mas, em todas elas havia um norteador que tentava aplicar suas ideias de jogo, contextualizando-as. Em um capítulo posterior nos preocuparemos em organizar essas ideias de jogo, aplicando-as na dinâmica dos momentos de jogo.

Atualmente o treinador de mais expressão que compartilha dessas ideias de jogo é Pep Guardiola, conseqüentemente o usaremos como referência no desenvolvimento dessas ideias. Outro fator importante a ressaltar é que essas ideias pressupõe a necessidade de termos jogadores de qualidade, pois os recursos técnicos são altamente explorados já que objetivamos a posse de bola, pois só com ela conseguimos construir as jogadas de ataque, conseqüentemente fazer e não sofrer gols.

4.1 ABERTOS E PROFUNDOS

Esta ideia requisita que incondicionalmente joguemos com jogadores ofensivos que consigam dar largura pra equipe, esses jogadores são os pontas, ou também chamados de extremos.

As equipes não começam de traz para frente, começam de um meia central e dois pontas.

(Guardiola)

Basicamente essa ideia refere-se a atacar aproveitando a largura do terreno de jogo em campo contrário; atacar com profundidade, com jogadores abertos nas laterais que possam criar superioridade através do 1x1.

De acordo com Manna (2012), a equipe concentra-se na metade do campo ofensiva, olhando sempre a goleira contrária, querendo chegar a ela utilizando toda a largura do terreno de jogo. Se os laterais sobem, os extremos tem que ir mais para dentro, não estar tão fixos. Os extremos devem ter noção de profundidade e de máxima largura. Se um extremo tiver essas duas características garantirá: uma defesa rival separada, a possibilidade de intervenção interna dos meias e do centro avante, penetrações progressivas, conservação da bola, continuidade na posse de bola, desdobramentos e/ou movimentos para assistências.

Os extremos devem estar sempre abertos, ainda que em determinados momentos possam procurar posições interiores. Se isso acontecer normalmente é o lateral que vai garantir máxima largura. Sempre alguém por fora bem aberto, sempre muita gente por dentro com o intuito de tocar, de aparecer na área de frente e defender se houver perda da posse de bola.

Os meias interiores no espaço do extremo quando este baixa é uma ação tática que não deve acontecer. Eles devem jogar por dentro para tocar, para fazer **coberturas ofensivas** aos extremos e para atacarem a área. Não queremos que estes baixem para pedir a bola aos zagueiros (ficando com toda a equipe adversária entre a bola e a goleira). Eles devem no mínimo tentar receber entre a linha avançada e a linha média adversária. (Maciel*,2011)

O extremo é o único jogador que tem direito de perder a bola porque está obrigado a jogar o 1x1 sempre que poder. Se a perde, o risco que a equipe sofre em um contra ataque é limitado e; além disso, permite começar a pressão próximo da área rival. Para um meia central, um extremo sempre é um amigo. (Maciel*,2011)

Guardiola também esclarece que o mais difícil no futebol é segurar um contra-ataque do rival quando uma bola é perdida e que tem que ser dito ao jogador que não tenha medo de tentar e perder a bola, porque o Futebol é isso.

Se a equipe tem um extremo puro, com profundidade, obriga o rival a jogar pregado em sua área, sempre há uma referência nas pontas. Se te oferece um passe vertical, o extremo atrai o lateral e geram-se espaços que permitem chegar desde a segunda linha do adversário

(Manna*, 2012).

Guardiola explica que o simples fato de a bola chegar a um extremo não significa que o lado contrário tenha que fechar. Muitas vezes tem é que ficar bem aberto. Depende do seguimento que se dá a bola: a linha de fundo ou espaços interiores.

A profundidade dos extremos é um tema no qual um treinador deve especificar seu trabalho, pois ela garantirá constante constrangimento a primeira linha da defesa adversária e conseqüentemente a abertura de espaços.

4.2SAIR JOGANDO

O mundo dos treinadores se divide em dois, se vê claramente na saída desde a meta: tem os que preferem que o goleiro passe a um zagueiro e pretende ter uma primeira superioridade frente aos atacantes rivais, para logo criar outra superioridade no meio campo. Ao mesmo tempo, outros que o goleiro jogue longo, e depois de dividida, potencie as segundas bolas. Se tua equipe sai bem pode chegar bem. Se não, não há opção. Se o primeiro passe é bom, tudo é mais fácil.

(Guardiola)

Como princípio fundamental para iniciar e/ou dar continuidade à construção queremos provocar com bola para aproveitar o Homem livre. Apostamos na ideia de que quando se tem espaço deve-se ganhar terreno no sentido de provocar a aproximação de um adversário, criando um novo espaço para que outro jogador se privilegie dessa posição que deve ser aproveitada pela equipe. O mais normal é que as equipes circulem na linha defensiva entre centrais e laterais à procura de um espaço na estrutura defensiva adversária. Assim como Guardiola, acreditamos que os zagueiros centrais não devam circular a bola por circular, mas sim provocar. A situação mais simples é quando o adversário joga com um atacante avançado. Partindo da superioridade numérica (dois zagueiros centrais), se o atacante

adversário pressiona o zagueiro com bola, este tentará passar a bola para outro zagueiro central. Com o avançado batido, o zagueiro central com bola torna-se agressivo ofensivamente, conduzindo bola, atacando o espaço e provocando/fixando um adversário. Nesta fase é provável que seja um meia adversário a ter que sair começando assim a desestabilizar a estrutura defensiva adversária, provocando espaços livres. O conceito repete-se e a partir daí as vezes que forem necessárias. (Maciel*,2011)

Manna (2008) acredita que sair jogando é priorizar o passe desde o início da construção do jogo. A saída desde o fundo ou a participação dos zagueiros deve garantir isso. Uma bola perdida por onde se movem os zagueiros centrais pode ser terrível. Muitos evitam fazer o que deve ser priorizado: riscos que permitem facilitar o ciclo de jogo que sempre se intenciona construir desde trás. Johan Cruyff (2010) conta que os jogadores mais importantes para que uma equipe jogue bem com a bola em seu poder são seus zagueiros. Cruyff acredita que aquilo que equilibra o jogo é a bola. Se perde muitas bolas será uma equipe desequilibrada, perde poucas e será o equilíbrio.

Segundo Guardiola, um zagueiro pode fazer duas coisas, a primeira é defender e a outra é pedir a bola e sair jogando. Quase todos só fazem a primeira, mas acreditamos que os centrais sejam capazes; e de fato, façam os dois. Como a circulação da bola assegura o desenvolvimento do jogo posicional, os zagueiros nunca devem passar a bola por passar. Deve ser observada a possibilidade de fazer fatível uma desarticulação defensiva rival.

“Temos que ler as partidas e saber que os passes longos e curtos são igualmente importantes. Se o adversário está fechado, tem que acontecer trocas de orientação do jogo e se está aberto, melhor passes curtos.” (Manna*,2012)

A linha defensiva deve equilibrar a iniciativa do central, sobretudo o lateral do mesmo lado, fechando por dentro: a equipe pode sair por fora se o lateral receber na frente do seu adversário direto.

A saída a três é um conceito utilizado no Futebol referente ao início de uma fase ofensiva de uma equipe onde em uma primeira linha de jogadores situam-se os defesas centrais em amplitude perto da área e um volante nos arredores do semicírculo da área e onde os laterais se encontram em máxima amplitude em uma segunda linha, em uma zona mais próxima dos jogadores de meio-campo. Esse

conceito foi desenvolvido para facilitar a saída de jogo. Trata-se de uma saída arriscada devido às consequências que podem vir de uma imprecisão ou de um bom “pressing” do adversário. Existe um alto risco nessa saída, porém, na fase ofensiva a equipe ganha muita amplitude. Ao mesmo tempo em que facilita às linhas interiores de recepção do primeiro passe, habilita a zona de aceleração com o segundo e sucessivos passes. Formam-se assim diversas linhas horizontais e verticais de passe, oferecendo apoios e coberturas constantes. Primordial é então, o princípio ofensivo de coberturas permanentes. Desta maneira pretende-se superioridade numérica com essa saída. (Perarnau,2012)

Outro jogador que é fundamental nesse modelo de construção é o goleiro. Ele deve trabalhar situações que cada partida pede e, sobretudo exercícios com os pés. Nos referimos a saída uma e outra vez ou passes específicos que devem variar em cada jogo. Guardiola explica que quando jogador, não gostava que seus goleiros tirassem a bola com chutões, pois a bola passava por cima de sua posição(meio campo) e chegava em desvantagem para a equipe. Pep pretendia um passe curto que possibilitasse uma continuidade na criação do jogo: uma saída com passes tranquila, mas efetiva na circulação e posse da bola.

4.3 POSSE ELABORADA

Acreditamos que até seja um pleonasmo aderir a palavra ofensiva à posse de bola, porém essa colocação retifica a importância de nunca esquecer o objetivo principal do jogo: o gol. Essa ideia de jogo expressa a intenção de ter a bola para dominar o jogo e para organizar uma equipe. Quanto mais toques, melhores contextos para seus futebolistas. Quanto mais rápido são esses passes, mais rápido se cansa o adversário.

“O que mais me agrada é controlar e dominar a partida. Através da bola se começa a construir uma equipe. Pretendo uma posse alta para defender bem e atacar melhor para que tudo tenha sentido e organização”.

(Guardiola)

As dinâmicas ofensivas tentam criar condições facilitadoras que, jogando apoiado desde trás, jogando triangulado, tocando a bola, se consiga levar a bola para dentro para que depois vá para fora na direção dos extremos bem abertos. Em

ponta então, recebendo com algum espaço e encarando a goleira adversária de frente. (Maciel*,2011)

Guardiola acredita que não há melhor superioridade do que uma posse de bola. É através dela que se organiza uma equipe, inclusive contra rivais que esperam com 8 homens por trás da linha da bola e buscam o contra ataque.

A bola nos organiza dentro de campo, quanto mais toques damos à bola mais juntos jogamos e mais estamos todos em nosso campo, porque se perdemos a bola é mais difícil que nos contra ataquem.

(Manna*,2012)

Tudo isso com um fim: criar os espaços, as possibilidades para acabar marcando um gol. O objetivo não é circular. Cada passe, cada movimento tem que ter sentido. Se finaliza a jogada obriga o adversário a jogar da sua área e então te reorganizas. Se de vez em quando circular a bola por circular, mais cedo ou mais tarde alguém cometerá uma falha e se for em zona de perigo, todos vão correr em desvantagem. Os passes de risco sempre em cima, perto da goleira adversária. Se um fica com a bola no centro do campo e sobe o lateral, sua responsabilidade passa a ser outra; mais defensiva do que ofensiva. Se recibes a bola suficientemente em cima, pode dar um passe de risco, porque sabe que a tua volta há gente suficiente. Se errar não tem problema, porque sabe que atrás está coberto. (Maciel*,2011)

Em cada momento de Organização Ofensiva, e em função da posição da bola, cada jogador tem que saber como se posicionar, em que espaços devem jogar. Entende-se a posição de um jogador não um ponto do espaço, mas uma área desse espaço. Sempre posicionamentos diagonais em relação à bola, laterais e extremos em linhas diferentes, sempre gente bem aberta. Também é um princípio muito importante o timing de saída do jogador quando funcionar como ponte para o terceiro homem, isto é, quando vem pedir para dar frente. (Maciel*,2011)

Nessa citação, além de expressar algumas ideias já referidas, Guardiola cita dois fatores adjacentes a essa ideia de jogo. As Pontes de ligação indicam que quem está em posição avançada em relação à bola deva pedir para dar de cara com quem está de frente para o jogo. Ex: O volante está em posse e o atacante pede a bola, não com a intenção de ficar com ela e girar sobre algum defensor, mas para dar a um dos jogadores interiores. Trata-se de olhar para quem está de costas para

o jogo. Outro princípio fundamental para o desenvolvimento do jogar é o timing que possibilita a continuidade e o ritmo do jogo, esse timing pode ser desenvolvido através dos treinamentos e a partir de experiências adquiridas pelas próprias partidas.

Aos meio campistas, um ou dois toques, só assim darão margem de manobra aos jogadores mais avançados, fazendo com que cheguem mais rápido na bola. A jogada final em ataque para os atacantes, não para os meio campistas, porque se não definem a jogada cria-se um problema diante de uma bola perdida, os meias não estarão onde deviam estar e isso é um contrataque, e compromete os teus defesas. O objetivo dos jogadores de meio campo é servir os atacantes e fazer isso conduzindo o mínimo e soltando a bola o mais possível. Porque assim conseguirá três coisas: dar ritmo a bola, dar certa vantagem ao teu atacante e manter o jogo de posição. Devem ser pacientes como os extremos. A dinâmica desejada pressupõe que os médios surjam como “homem livre” ou “terceiro homem”. (Maciel*, 2011)

Quem tem a bola deve centrar a sua atenção nos adversários próximos, isto é, deve estar preocupado em ver os adversários (identificar) e não tanto em procurar os companheiros de equipe pois esses o jogador sabe onde estão.

(Guardiola)

Trata-se de uma reivindicação para entender o jogo como uma propriedade indissolúvel, a defesa e o ataque como um todo. A bola organiza todo mundo e com ela, ambas facetas se cumprem melhor: é a metodologia aplicada a esse conceito e ideia fundamental na consequência de um bom jogo, aplicação, intensidade e pertinência nos jogadores. É a reconceitualização do jogo. (Maciel*, 2011)

4.4 PRESSÃO ALTA

É pensar a partida em campo rival, recuperar a bola o mais rápido possível para ser protagonista do jogo e para elaborar jogadas ofensivas com tempo maior, assim como afogar a saída do rival. (Manna, 2010)

Se queres pressionar, se queres recuperar a bola os jogadores tem que dizer “vou por ti”, essa é a chave de tudo. Nosso maior êxito é que todos querem recuperar a bola. Quando não a temos, temos que recuperá-la, porque precisamos dela. Quero estar sempre no campo deles, recuperar a bola o mais perto possível da goleira adversária para poder gerar as maiores possibilidades de ações ofensivas.

(Guardiola)

Garganta (2006) esclarece que as ações de “pressing” implicam uma oposição ativa, a procura ativa e rápida da posse de bola em todo terreno de jogo, criando superioridade numérica junto ao portador da bola. A pressão pode ser definida como o movimento da equipe no sentido de fechar os espaços junto ao jogador em posse da bola, reduzindo-lhe o tempo disponível de jogo (Marziali; Mora, 1997).

A pressão é uma ação de grupo na qual todos os jogadores atuam ao mesmo tempo, não importa quão longe estão da bola. É por isso, a melhor expressão da ideia de organização. A pressão deve ser aplicada por um determinado número de jogadores sobre o portador da bola, juntamente com a ocupação dos espaços próximos. (Trapattoni,1999)

Bonizzoni (1988) acredita ser imprescindível conseguir um bloco homogêneo e compacto, mantendo distâncias escassas entre as diferentes linhas que compõem o conjunto, pois é difícil realizar um “pressing” eficaz se existe uma grande distância entre elas. Todos os jogadores devem se deslocar para a zona da bola, para dificultar todas as possibilidades de passe. Não se pode conseguir fazer pressão ou “pressing” sem redução de espaços e superioridade numérica, quem não tiver estas máximas em conta, não só não alcançará seus objetivos, como desequilibrará de tal forma a equipe que se tornará muito vulnerável. Faz-se pressão para a equipe adversária perder linhas de passe. E isso só se consegue reduzindo os espaços. (Frade,2004)

Trata-se de colocar a equipe adversária e em particular o jogador em posse de bola, sob forte constrangimento espaço temporal para desse modo, induzir o erro e recuperar a bola, e recuperá-la para pra poder atacar. Quando a zona “pressing” é bem feita só existe uma forma de fugir, jogando para trás. (Frade,2002) A pressão sobre o portador da bola e a cobertura mútua são as chaves desta defesa ativa.

Cruyff,(2002) conclui que o gol só e a culminação do mais difícil: a fabricação da opção de marcar. De nada adianta querer roubar a bola em 5 segundos se os

princípios ofensivos não acontecem com eficiência, pois precisamos da bola (descansamos com ela).

4.5 DEFESA EM CIMA

É defender para frente, antecipar o território possível de jogo do adversário, provocar um impedimento a metros da linha do meio campo, afogar zonalmente o adversário. Pretende juntar linhas, acompanhar desde a defesa ao ataque. (Manna,2010)

Atacaremos melhor se tivermos uma defesa melhor e defenderemos melhor se tivermos um bom ataque. Uma das maiores virtudes que uma equipe pode ter é ela não se adaptar ao rival enquanto defende, defendemos da mesma maneira em todas as partidas, atacamos diferente tendo em conta as virtudes e carência do rival. No mundo do futebol só há um segredo: tenho a bola ou não tenho a bola. Nós optamos por tê-la, ainda que seja lícito que outras equipes não a tenham. Quando não a temos, então temos que recuperá-la porque necessitamos da bola.

(Guardiola)

Uma dúvida recorrente sobre essa forma de defender é o gasto de energia dos jogadores, mas se os jogadores executam bem seu estilo, acabam mandando no jogo. As pessoas podem pensar que jogando assim gasta-se muita energia. Não é verdade. Jogar com a bola respirando, com as linhas juntas. Requer mais um esforço mental do que físico. Se conseguires jogar sempre em campo contrário cansará menos. Roubar muitas bolas no campo adversário não é sinônimo de correr que nem um louco e sim correr pouco porque já está adiantado. Por isso os jogadores parecem mais frescos que o rival. (Manna, 2008)

“Enquanto uns sofrem sem a bola, outros se divertem.”

(Cruyff, 2002)

4.6 DEFESA À ZONA

Arrigo Sacchi soube recorrer a uma coisa que já havia sido feita, a zona, incorporando nela o “pressing”. Assim criou uma zona agressiva que provocou uma mudança importante, a zona pressionante.

Em termos de organização ofensiva a Holanda e o Ajax de Rinus Michels, apresentaram a última grande revolução tática desta modalidade (ainda que o barça de Cruyff apresentasse algumas inovações táticas relativamente a essas equipes). O mesmo não acontece no que diz respeito à organização defensiva. E por quê? Porque se é verdade que foi Michels quem pela primeira vez colocou em prática o pressing alto, não o é, quanto a nós, que esse pressing fosse feito zonalmente.

De acordo com Michels, assim que a sua equipe perdesse a posse de bola, cada jogador deveria rapidamente aproximar-se do adversário que estivesse mais próximo de si para marcá-lo. Isto deveria acontecer com cada um dos adversários de modo a que, quando a bola fosse dirigida para um deles, um jogador seu pudesse interceptar a bola e de imediato reiniciar as ações ofensivas. (Amieiro,2004)

A zona passiva de retrocesso e espera foi dando lugar a uma zona agressiva com a qual se procura impedir a construção do jogo adversário. (Caneda Pérez 1999) A diferença está na defesa adiantada e na pressão.

Não concordamos que a defesa adiantada seja um requisito da zona pressionante. Fala-se em defesa adiantada porque se associa a zona pressionante a defender sobre a primeira fase de construção do adversário, no último terço do terreno de jogo. Mas então se uma equipe pretender recuar para o seu meio campo defensivo e começar a pressionar a partir do momento em que a bola aí entra, já não se trata de uma zona pressionante? Nós consideramos que sim, que ela pode ser posta em prática onde e quando a equipe desejar. A diferença está somente na pressão, isto é, na agressividade com que se atacam os espaços e o portador da bola para provocar o erro e assim recuperar a posse da bola. (Amieiro,2004) Porém para sermos coerentes com essas ideias de jogo apresentadas e garantir a recuperação rápida da posse de bola a defesa adiantada torna-se um pilar fundamental na construção do jogo de nossas equipes.

Alguns autores nos sugerem que a única condição de uma defesa equilibrada é a constante compactação da equipe, independente da zona do campo. Garganta (1997) afirma que restringir o espaço para jogar significa diminuir o tempo para agir

pois o jogo consiste numa luta incessante pelo tempo e pelo espaço. Colaborando com essa afirmação, Frade (2002) acredita que quando defende a equipe deve fazer campo pequeno, reduzindo o espaço de jogo à equipe adversária. A ideia é ter os setores próximos entre si e conseguir superioridade numérica junto à bola. Uma equipe com um bom funcionamento comporta-se como uma unidade compacta na hora de defender. É possível pressionar rapidamente o portador da bola, conseguir apoio mútuo entre os jogadores e concentrar vários jogadores nas proximidades da bola. (Bangsbo; Peitersen 2002)

José Mourinho, outro treinador consolidado no mundo do Futebol, acredita que um bom posicionamento defensivo enquanto equipe, estabelece-se formando um bloco compacto que possa jogar com as linhas muito juntas. Por fim Amieiro, (2004) conclui que devemos reduzir o tempo de jogo do adversário e, para conseguirmos, temos que nos deslocar como equipe para as zonas próximas da bola para aí conseguirmos superioridade numérica.

As perseguições homem a homem nunca existiram. A organização defensiva se pode pensar também em função de como se vai atacar. Uma equipe que defende homem a homem estará desequilibrada posicionalmente no momento em que recupera a posse de bola. Contexto que não favorecerá a transição ofensiva (dificilmente será rápida e segura) com todas as consequências que daí pode surgir. (Lillo,2003)

Se o momento ofensivo começa antes de recuperar a bola e o momento defensivo antes de perdê-la, ocupar corretamente os espaços do terreno de jogo pensando o jogo como um todo dentro de uma defesa à zona parece o mais ofensivo possível. (Manna, 2010)

O jogo baseia-se em um conflito de intenções, o ataque para tentar superar a defesa deve procurar fazer campo grande e assim criar espaço e tempo para realizar as suas ações tático/técnicas, a defesa para dificultar o ataque, deve procurar fazer campo pequeno criando superioridade numérica junto à bola e reduzindo-lhe o espaço e o tempo no jogo. Essa redução deve ser feita tanto à largura do campo como em profundidade, justamente para impedir o desenvolvimento de um princípio ofensivo utilizado pela própria equipe quando esta está em posse de bola, tudo se resume em diminuir espaços.

Para se reduzir espaços em largura, os jogadores devem bascular em função da posição da bola para gerar vantagem numérica nos espaços próximos da mesma e; deste modo, ter vigilância para os espaços afastados da bola. É assim necessária a diferenciação entre zona ativa(lado forte) e zona passiva(lado fraco). (Caneda Perez,1999)

Cruyff afirma que o aspecto mais importante no futebol são as linhas. Se elas não se movimentarem corretamente, a equipe nunca consegue ter um bom posicionamento em campo. As linhas que se encontram atrás da linha da bola devem reduzir os espaços entre si para provocar uma grande densidade defensiva que dificulte a progressão do jogo ofensivo adversário e favoreça a recuperação da bola. (Lopez, 2003)

É a equipe que coordena as ações defensivas. É a equipe que responde a situações que estão acontecendo, situações que todos os jogadores tem que identificar (o que requer treino). Tratam-se de respostas coletivas a sinais (ou indicadores), sinais esses que quando devidamente identificados levam a que a equipe atue como um todo. (Frade, 2002)

Não poderíamos deixar de citar que a regra do impedimento é do ponto de vista tático, determinante na medida em que a sua existência nos possibilita a gestão do espaço de jogo efetivo em profundidade. Isto é, permite-nos diminuir a profundidade do processo ofensivo adversário e, portanto, dificultar a criação de espaços livres. É a ocupação cuidada e inteligente dos espaços que possibilita por arrastamento, controlar os adversários sem bola e que qualquer marcação próxima a um adversário sem bola é sempre circunstancial e consequência dessa ocupação espacial racional. (Amieiro,2004) Os espaços são mais importantes que os adversários. Com um trabalho paciente, duro e metódico, ajudando os jogadores a pensar e ensinando-lhes os aspectos como este, é possível alcançar boas respostas e fazer uma zona pressionante com um funcionamento harmonioso.

“A zona pressionante faz da defesa a arte de atacar.”

(Maturana,1999)

5. PRINCÍPIOS RELACIONADOS COM O MODELO DE JOGO

Já nos referimos anteriormente que o entendimento do jogo deve ser desenvolvido no ponto de vista sistêmico, aquele que nos incita buscar as reações que irreparavelmente se dão entre suas aparências.

Nos limitaremos em organizar uma sequência lógica das ações de jogo, tentando esclarecer algumas ideias fundamentais no processo. Esse exercício pode ser o diferencial na construção de um modelo de jogo. Não nos preocuparemos em hierarquizar princípios; pois esses devem ser específicos de uma realidade prática diferente da qual estamos desenvolvendo. O objetivo aqui é enxergar o jogo acontecendo a partir das ideias já expostas neste trabalho.

5.1 TRANSIÇÃO ATAQUE-DEFESA

O sentimento que rege a equipe no momento da perda da bola é o de sua recuperação urgente através dos meios ativos (coberturas ofensivas). Se partirmos de como atacamos, podemos deduzir que no momento de perda da bola, o grupo de jogadores próximos a bola é grande, o que facilita, adotando uma série de comportamentos bem ajustados, a reconquista da posse da bola. (Moreno, 2009)

Como já dissemos anteriormente, a obsessão por não conceder tempo ao rival para organizar seu ataque, ao evitar que escape com espaço, se percebe uma estrutura adiantada (que busca a recuperação direta), deformada, sem um aspecto simétrico, mas com uma morfologia congruente com a sua finalidade. A ideia é roubar a bola do adversário perto de onde eles a recuperaram. Desencorajar toda relação que tentam impor, lateralmente ou em profundidade, principalmente a superação do bloqueio adiantado.

Quando a coordenação das intenções não se regula em tempo e forma, e a equipe que ataca escapa da pressão, os defensores que não se incorporaram a pressão, não são componentes desse subsistema avançado. Procuram o retrocesso dos companheiros superados, por meios de detenções que obstruam o jogador com a bola, sobre um passe lateral, incomunicando-o do maior número de colaboradores possíveis. A última linha geralmente alterna suas condutas com base na

possibilidade de aplicar o impedimento intencional. Ou retrocedem até uma distância eficaz de lançamento ou, pelo contrário, se adiantam sempre e quando percebem que o desmarque dos atacantes mais adiantados não se adapta as habilidades do passador, acabando inabilitados. (Moreno, 2009)

As tarefas de detenção são geralmente feitas pelo volante (meia recuado), jogador que deve, antes de mais nada, perceber se o desequilíbrio é máximo para deter o jogo, se as circunstâncias assim o aconselharem. (Perarnau,2010)

Se os atacantes conseguem manter a continuidade das ações ofensivas, a predisposição dos futebolistas que foram superados tem de ser máximas, de forma que possam recuperar posições que facilitem as ajudas defensivas. Por isso, o sentimento de utilidade a médio prazo é determinante. Por mais longe que eu esteja da bola devo seguir esforçando-me pela ideia real de que posso chegar a ajudar meus companheiros que suportam as ações ofensivas do adversário. (Moreno, 2009)

Durante essa resistência, haverá que mostrar atenção especial a aquelas condutas que levem á possibilidade de arremate imediato, premeditando de certo modo, todas as intervenções que atinja o adversário, algo que suporte o retorno de nossos companheiros.

Como sugestão de Moreno (2009), relacionaremos duas estruturas inter-setoriais para esclarecer algumas ações específicas de jogo.

Estrutura móvel e multiforme (bloqueio pressionante adiantado)

Responsáveis de limitar temporal e espacialmente as opções de construção de situações de ataque com base em:

- Deter linhas de passe sobre zonas contrárias a aquelas onde se perdeu a posse e sobre espaços interiores do bloco defensivo (intervalos entre estruturas móveis e fixa);
- Pressionar para evitar primeiros momentos de organização de contra-ataque, recuperar de maneira direta (facilitar contra-ataque), ou forçar erros (recuperar de maneira indireta);
- Retrair em caso de não obter êxito na recuperação imediata da bola, para recompor o bloqueio defensivo e facilitar o desenvolvimento do momento de organização defensiva.

Estrutura fixa (não incorpora diretamente o bloqueio pressionante)

- Responsáveis por manter a equipe compactada para facilitar processos futuros tanto em ataque quanto em defesa.
- Diminuir as possibilidades de contra-ataque
- Anular/retardar, através de condutas dissuasórias as possibilidades diretas de progressão (descentralizar ações de ataque).
- Possibilitar a reestruturação do bloqueio defensivo
- Deter o jogo em casos de desequilíbrios significativos.

5.2 ORGANIZAÇÃO DEFENSIVA

Os meias ativos levam taticamente um risco evidente, concretamente quando se produzem desajustes entre os intervenientes. Ter a iniciativa, inclusive quando não se tem a bola, é um ato atrevido mas, de qualquer forma, é uma maneira inteligente de defender, além de ser solidária. Quando a equipe se encontra imerso nessa subfase, não pode se conformar com que o rival não progrida. Não aguarda o erro dos jogadores, provocam. A equipe quer a bola, pois é com ela que os jogadores exibem seus melhores recursos. É estimulante saber ser engenhoso até quando não se dispõe da bola. Trabalhar desta maneira eleva a condição do jogador. (Moreno, 2009)

A partir do momento que a equipe adversária tem a bola, tudo está relacionado com estragar qualquer ação cadenciada. A progressão do adversário deve ser dirigida sobre os espaços menos conflitivos, anulando aquelas linhas de passe de maior lógica para avançar, se liberam de seus oponentes diretos para ir roubar a bola, aparecendo por fora do campo visual do adversário. (Garganta,2011) As cooperações defensivas são constantes em todos os espaços, provocam inúmeros

erros de passe, diminuem o tempo da tomada de decisão do jogador que tem que realizar a operação mais conveniente.

Essa concepção defensiva, lida com a intenção dos atacantes, faz com que esses andem mais atentos com o que fazem do que com o que os adversários podem fazer com a bola. Acaba por ser complicado encontrar algum jogador com vantagens posicionais, além do que quando adquirida, seu companheiro portador da bola tem verdadeiros problemas para relacionar-se com ele, já que está impedido de receber se move, ficando excluído do jogo.

Se a presença dos rivais alcança as imediações da área, controlam os desmarques de penetração. Deslizam com os atacantes que explodem em busca do interior da área, ou seja, acompanham o seu movimento. Norma que geralmente é alternada com a de inabilitá-los, toda vez que a penetração se produz com anterioridade as possibilidades do companheiro que deve mandar-lhe a bola. Os centrais devem fazer uma interpretação impecável desses momentos e das variáveis que os influenciam. (Moreno, 2009)

O goleiro, sabedor de onde podem estar as carências deste tipo de funcionamento, sempre enfoca sua cautela aos atacantes que realizam essas penetrações.

Para provocar desacertos na circulação da bola do rival é necessário reconhecer quais são suas tendências, quem são aqueles jogadores que condicionam o estilo de jogo da equipe, portanto é inevitável o estudo das características dos diferentes adversários.

(Guardiola)

Do mesmo modo resulta imprescindível manter uma constante predisposição a manter-se como uma unidade impenetrável, o que significa que nenhuma conduta do oponente direto deve resultar na eliminação individual da atividade defensiva. O controle dos adversários é tão próximo em distância que as posturas ativas para evitar ser surpreendido diante de qualquer desmarque se tornam indispensáveis. É uma forma de defender que depende das possibilidades criativas dos jogadores, porque a precisão das ações determinarão seus êxitos. Ajustar os processos criativos individuais merece ser destacado como algo essencial, principalmente quando utilizado para a recuperação da bola, algo desagradável. (Moreno, 2009)

A seguir continuamos com a sugestão do autor pra esclarecer a disposição da equipe e descrever funções específicas relativas as ideias de jogo.

1ª linha (atacante)

-Evitar trocas no sentido da circulação (direcionar a criação de situações de ataque da equipe adversária). Possibilidade, dependendo de circunstâncias, de encadear essa intenção com a manifestação do 2x1 defensivo em colaboração com o extremo contra o lateral adversário com a bola.

2ª linha (meias avançados e extremos)

-Evitar recepções dos meias, premeditando a recepção da bola pelos laterais para facilitar a organização para a recuperação da bola.

-Prevenir a aparição de espaços em largura e profundidade, respeito aos companheiros da própria linha e de linha próximas.

-Pressionar em circulação para evitar que o futuro receptor acabe orientado de frente para a nossa goleira.

-Deslizar (seguir o oponente direto) ou trocar de oponente diante de penetrações do lateral adversário (Defesa à zona).

3ª linha (volante ou meia recuado)

-Evitar a separação entre as diferentes linhas

-Responsabilizar-se pelas ajudas defensivas necessárias nesse intervalo entre linhas tais como:

-2x1 defensivo em colaboração com os zagueiros centrais diante da recepção do extremo adversário.

-troca de oponente ou deslizamento diante a ausência de companheiros em equilíbrio para manifestação do extremo ou do meia avançado correspondente.

-Reforçar os espaços de intervenção dos zagueiros centrais diante de tentativas de lançamentos na área, seja através de lançamentos frontais ou laterais.

4ª linha (laterais e zagueiros centrais)

- Responsáveis por impedir circulações por trás da linha formada, através de retrocessos e deslizamentos antecipados.
- Deixar em impedimento os atacantes todas as vezes possíveis.
- Controlar a oposição diante a iminente possibilidade de relação sobre desmarque de finalização.
- Pressionar em circulação (romper alinhamentos) diante desmarques de posse do adversário em 2x1, sempre e quando não implique possibilidade de ser arrastado ou deslocado.
- Troca de oponente e deslizamento diante incorporações de jogadores, hierarquizando as escolhas a partir da proximidade do portador da bola em relação a nossa goleira.

5.3 TRANSIÇÃO DEFESA-ATAQUE

A primeira intenção da equipe no momento de recuperação é buscar a maior brevidade e nas melhores condições tirar a bola dos espaços onde foi roubada. Qualquer jogador deve ter capacidade suficiente para realizar essa ação corretamente.

Uma vez conseguido isso, os companheiros melhor capacitados para dirigir o contra ataque se apresentam de maneira imediata, apesar de que, o critério é encontrar o jogador melhor posicionado para desenvolver essa tarefa. A primeira investida, geralmente, é buscar os jogadores que se encontram mais adiantados no momento da recuperação da bola.

Através de desmarques, de posse para assegurar a transição e a construção de jogadas futuras ou de penetração se existe espaço atrás dos últimos defensores, os pontas e os extremos facilitam o trabalho dos que conduzem as operações. Estes devem saber localizar aqueles espaços preferíveis para progredir, realizam um elevado ajuste entre os diferentes movimentos, para dessa forma não ocupar os mesmos espaços de maneira simultânea. É importante que haja uma valorização da profundidade nesse momento como critério de progressão. Este feito facilita que os companheiros que estão incorporando percebam com maior nitidez aqueles espaços resultantes desse comportamento. Assim cada um dos intervenientes é reconhecido durante o processo . A velocidade de execução do contra-ataque é o que determina seu desenvolvimento eficaz, não se reduz a termos quantitativos. Às vezes, um

retrocesso, um passe a mais ou até mesmo frear, proporciona condições idôneas para aproveitar o desequilíbrio do rival. (Moreno, 2009)

A não precipitação faz com que os jogadores disponham de tempo para acompanhar a jogada (timing), podendo ser elementos que constituam a segunda investida, ou se a equipe contrária se reorganiza, pode assegurar a continuidade da posse e o desenvolvimento em ataque organizado entrando no momento de organização ofensiva.

A ideia é estar sempre próximos, quando tem possibilidades de chegar rápido a goleira rival, a interpretação dos momentos para conduzir, para passar, a clarividência para ocupar equilibradamente os espaços disponíveis, a capacidade para adivinhar a zona por onde se poderá chegar aos espaços de finalização, mesmo que as vezes pareçam bloqueados são dignos de menção. Se as probabilidades não são máximas, não entregam suas soluções de bandeja, cadenciam sua ação até procurar apoios potenciais, para assim não entregar o seu bem mais precioso; a bola. Passam a ocupar seus postos específicos e consequentemente passam a sentirem-se protagonistas. (Moreno, 2009)

1ª investida (constituída preferencialmente pelo atacante e pelos extremos mais próximos do lugar onde se rouba a bola).

Explorar espaços atrás dos últimos defensores através de:

- Desmarques de penetração, ajustados a possibilidades do passador, utilizando trajetórias curvilíneas que permitam a este jogador estar orientado para recepções eficazes e evitar por sua vez o impedimento.
- Movimentação do 2x1 em benefício da penetração de companheiros (gerar espaço útil)
- Guardar posição em caso de ser o organizador do contra ataque.

2ª investida (constituída preferencialmente pelos meias avançados, extremo contrário ao lugar de recuperação e laterais)

- Aproveitar possibilidades geradas pela primeira investida, perante observação de espaços livres anteriormente gerados.
- Desmarques de penetração aproveitando a ausência de oposição.
- Adaptações rápidas e busca de companheiros predispostos a finalizar ações de ataque

- Lançamentos de media e longa distância
- Penetração com a bola (princípio do homem livre, atacar o espaço), aproveitando o deslocamento dos companheiros.
- Permitir o desenvolvimento da 3ª investida

3ª investida (restante dos jogadores)

- Todos os meios estabelecidos anteriormente(especialmente os referentes a segunda investida).
- Observar a possibilidade de prolongar a posse, distribuir equilibradamente os espaços do jogo.
- Facilitar o processo de ataque organizado caso não tenha sido possível desenvolver o contra-ataque.

5.4 ORGANIZAÇÃO OFENSIVA

A circulação da bola é o meio tático fundamental no desenvolvimento do jogo posicional, por tanto este meio cobra maior sentido em clubes com culturas que privilegiem esse jogo de posição. A cadeia de passes deve seguir sempre uma lógica racional, como já foi dito anteriormente, nunca se passa por passar, cada transmissão da bola de um companheiro a outro leva intrinsecamente a possibilidade de desarticular a engrenagem defensiva, ou de forma eminente ou em futuras manobras.

Nesse momento, devemos conservar a bola, assegurar equilíbrios nos apoios, o portador da bola sempre deve ter tem suficientes possibilidades garantidas de passe, provocando a mobilização e o desequilíbrio do adversário, consequentemente a exploração destes desequilíbrios. (Moreno, 2009)

Para isso, os zagueiros centrais devem buscar conectar o jogo com os meias avançados, jogadores encarregados de conferir sentido à organização ofensiva da equipe. (Maciel*, 2011) Estes jogadores buscam espaços desocupados, ou atrás da linha adversária mais avançada ou aproveitando áreas desocupadas pela oscilação coletiva dos adversários. Seu posicionamento deve ser escalonado. Em caso de não

encontrar essas condições, se transladam com a bola controlada até provocar a aparição eximida de oposição de algum companheiro que garantirá a continuidade. (Moreno, 2009)

Cada vez que algum zagueiro central abandona seu posto específico para atacar o espaço é o meia recuado (volante) que se encarrega de acolher suas responsabilidades enquanto o central se ausenta.

Outro dos recursos originados pelas chuteiras dos zagueiros centrais é o passe para o extremo mais afastado de sua posição, que espera situado em largura máxima (abertos e profundos). Com esta relação busca-se diminuir a eficácia da basculação defensiva do adversário, buscar o lado fraco do sistema defensivo do adversário. Durante a manifestação dessa ação ofensiva busca-se abrir intervalos entre unidades defensivas, derivadas de possíveis desajustes na basculação, algo geralmente aproveitado pelos meias adiantados e pelo atacante para penetrar nesses espaços. A intenção primária não é outra que superar as primeiras estruturas de oposição por meios de recepções pelo interior do próprio esqueleto defensivo. (Moreno,2009)

O último recurso utilizado tem a ver com a ampliação do espaço de intervenção dos extremos para receber nestes setores. A ação costuma encadear com o jogar na frente dos meias. Se a intervenção do extremo é seguida de perto pelo seu oponente direto, o lateral atacante deve aproveitar o espaço concedido para converter-se em assistente dos jogadores mais pertos da goleira adversária, chegando consistente na última fase de construção.

O movimento de apoio do atacante pode conceder um intervalo ao meia avançado, sempre e quando o central opositor for arrastado nessa corrida. Conseguida a posse nesses domínios, a conexão com os jogadores exteriores se agiliza. Estes podem obter a bola em condições muito favoráveis para o bom empreender uma ação individual ou favorecer superioridades em lugares adjacentes a goleira contrária. As superioridades se evidenciam mediante a explosão de investidas, através da penetração dos meias avançados e do ponta do lado oposto; ou pela aparição dos laterais que desdobram seus adversários em profundidade. (Moreno,2009)

Quase sempre os jogadores que aparecem em maior conveniência para a finalização das jogadas de ataque, o realizam de maneira ordenada, localizando a melhor direção para não perturbar o deslocamento de outro companheiro, ou seja, quase nunca ocupam o mesmo espaço ao mesmo tempo.

1ª linha (zagueiros centrais)

-Iniciam a criação de situações de ataque, baseando-se em relações seguras, procura uma posição vantajosa, para a seguir e dar continuidade com o meia central melhor posicionado. Alternar estas relações com aquelas que buscam os extremos, o atacante e os laterais que se incorporaram sem o controle do seu oponente direto (utilizar trajetórias eficazes). Em todos os momentos devem manter uma predisposição absoluta para superar as linhas de força do adversário.

-Conduzir em caso de necessidade, para provocar condições que gerem benefícios. (atacar o espaço)

2ª linha (Volante e laterais)

-Ambos os laterais tem a responsabilidade de incorporar-se para facilitar a criação de situações de finalização, aproveitando espaços periféricos ao corpo defensivo adversário. Para isso devem procurar espaços atrás do seu oponente direto.

-O volante ou o meia recuado se apresentará como responsável de dar continuidade as ações de ataque através de desmarques que o privilegie de uma condição apropriada para receber a bola, preferencialmente por trás da linha da bola (princípio da saída a três). Este deve receber sempre bem posicionado para ações posteriores.

-Relações permanentes no interior do bloco defensivo perante desmarques dos atacante e os extremos

-Observar possibilidades de lançamentos de meia distância

3ª linha (meias avançados)

Desmarques que possibilitem receber a bola pelo interior do bloco defensivo para facilitar o posterior desequilíbrio através de passes curtos laterais.

-Recepções/adaptações eficazes para facilitar a continuidade das ações ofensivas

-Possibilidade de progressão encadeando essa ação ofensiva com lançamentos ou relações com companheiros situados no interior da área. Possibilidade de passes e 2x1 em colaborações com extremos e de penetrações aproveitando intervalos entre os laterais e os zagueiros centrais adversários, tanto em largura como em profundidade.

4ª linha (Extremos e atacantes)

-Facilitar as linhas de passe pelo interior do bloco defensivo, deslocando o maior número de adversários, facilitando assim, a intervenção dos companheiros situados em largura.

-Recepções/adaptações eficazes para facilitar continuidade das ações de ataque.

-Penetrar sobre intervalos entre os jogadores da última linha defensiva.

-Desmarques de finalização no interior da área, ajustando essas intervenções às possibilidades do companheiro que potencialmente realizará o passe.

6. CONSIDERAÇÕES A MODO DE CONCLUSÃO

Com a elaboração do presente trabalho, pudemos estabelecer algumas considerações que serviram para ampliar nossa compreensão sobre conceitos atualmente bastante desenvolvidos no treinamento do futebol.

Entendemos ter adquirido a condição de enxergar o jogo de futebol em uma perspectiva sistêmica, assim como, buscamos desenvolver um modelo de jogo de qualidade através de um futebol atrativo e eficiente.

Sendo coerente com esse pensamento, sugerimos que essa forma de pensar o futebol deva fundamentar a metodologia aplicada nas categorias de formação dos clubes de futebol, pois visa o desenvolvimento das capacidades específicas dos jogadores podendo ampliar o leque de habilidades do jogador nos aspectos relacionados à competição.

Pensamos que a maneira mais produtiva deva ser desenvolver o jogo de forma objetiva, procurando assegurar a posse da bola em todo o momento para com ela buscar o gol.

Neste sentido, acreditamos que devam ser proporcionados constantes estímulos específicos aos jogadores, intencionando o aumento da qualidade das jogadas através de intervenções tanto de ordem tática como técnica.

Essa forma de jogar deve ser transmitida com a ideia implícita de perseverança, a fim de tornarmos as equipes mais competitivas jogando o melhor futebol, e, por consequência, podendo atingir melhores resultados nos mais diferentes níveis.

O vencedor é o detentor do poder de ação desempenhado com equilíbrio, sendo a atenção, o caminho para colocar a sorte ao nosso favor.

Só poderemos ser treinadores de excelência se estivermos incluídos em um cenário estruturado. Quanto menor for a estrutura proporcionada mais difícil será a tarefa de desenvolvimento, pois acumulamos responsabilidades mal distribuídas.

Em etapas iniciais, passamos por clubes que não podem nos proporcionar condições mínimas para o desenvolvimento do trabalho, porém realizar o exercício de criar respostas para essas dificuldades podem nos trazer experiências que tornam o repertório do treinador mais completo, nos aproximando de oportunidades melhores.

Acreditamos que a partir dos conhecimentos adquiridos com esse trabalho de conclusão de curso (TCC), somados com o acúmulo de experiências práticas anteriores, tenhamos melhor condição para aplicar essas ideias nas atividades da modalidade.

Na perspectiva de fomentar a discussão entre nossos pares a respeito das diferentes linhas de desenvolvimento de novas metodologias de ensino do futebol, pensamos pertinente a ideia de, em futuro próximo, submeter este artigo à publicação em revista/site especializado.

O desenvolvimento deste trabalho representou um momento de verdadeiro empenho individual, tornando-se por isso mesmo, fundamental na minha formação pessoal.

Paralelamente com a cadeira de treino de força neste semestre, ao desenvolvermos este trabalho adquirimos disciplina e aumentamos nossa capacidade de concentração, condições necessárias para o encerramento da graduação, dando sequência na busca de novas realizações como Bacharel em Educação Física.

Por fim, a partir das ideias aqui expostas, esperamos ter condições de desenvolver a habilidade de conduzir a construção do modelo de jogo estimulando a reflexão nos jogadores envolvidos, aumentando assim suas capacidades de treinamento e competição.

O nosso jogo depende das possibilidades criativas dos jogadores, somente através das nossas próprias experiências podemos descobrir os efeitos da prática.

Como limitações do trabalho apontaríamos a reduzida exploração de trabalhos e/ou autores de língua inglesa bem como, resultado da limitada experiência de investigação obtida durante o curso de graduação, a consequente ausência de trabalho empírico que pudesse comprovar a pertinência de nossos resultados.

REFERÊNCIAS

AMIEIRO, N. **Defesa à zona no Futebol**. Lisboa. Visão e contextos,2004.

AZEVEDO, J. **Por dentro da Tática**. Prime books,2011

BANGSBO,J;PEITERSEN, B. **Fútbol: jugar em defensa**. Barcelona. Pai do tribo, 2002.

BERTRAND, Y; GUILLEMET,P. **Organizações. Uma abordagem sistêmica**. Lisboa. Instituto Piaget,1988.

BONIZZONI, L. **Pressing`Story**. Roma. Società Stampa Sportiva,1988.

CANEDA PÉREZ, R. **La zona em el fútbol**. Sevilha. Wanceulen,1999.

CASTELO,J. **Futebol - Modelo técnico tático do jogo**. Lisboa.Edições FMH,1994.

CRUYFF, J. **Me gusta el fútbol**. Barcelona. RBA libros,2002

CUNHA E SILVA,P. **O lugar do corpo. Elementos para uma cartografia fractal**. Lisboa. Instituto Piaget,1999

FRADE, V. **Entrevista.In Modelo(s) de jogo. Modelo(s) de preparação**. Porto. FCDEF-UP,1998.

GARGANTA, J. **Modelação táctica do jogo de futebol**. Porto. FCDEF-UP,1997.

GARGANTA,J; PINTO,J. **O Ensino do futebol**. Porto. FCDEF-UP,1998.

GUILHERME OLIVEIRA,J. **Conhecimento específico e Futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica no processo ensino-aprendizagem/treino do jogo**. Porto. FCDEF-UP, 2004.

GUILHERME OLIVEIRA,J **Aula de Metodologia-Futebol**. Porto. FADEUP-UP,2012.

LILLO, J M. **Seis planeamentos sobre el juego y la táctica**. Training Fútbol,2003.

MACIEL, J. **Não o deixes matar o bom Futebol e quem o joga. Pelo Futebol adentro não é perda de tempo!** Porto. Chiado Editora,2011

*MACIEL, J. **Não o deixes matar o bom Futebol e quem o joga. Pelo Futebol adentro não é perda de tempo! Anexo 6- Entrevista com Guardiola por Nuno Amieiro**. Porto. Chiado Editora,2011

MANNA,M. **Paradigma Guardiola**. Badalona. Now books,2012.

MARZIALI, F; MORA, V. **Coaching the 4-4-2**. Reedswain,1997

MOMBAERTS, É. **Fútbol. Del analysis del juego a la formación del jugador. Barcelona**. INDE Publicaciones,2000.

MORENO, O. **El modelo de juego del FCBarcelona. Uma red de significado interpretada desde el paradigma de la complejidad**. MCsports, 2010.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa. Publicações Europa-América,1990.

MORIN,E. **O método I. A natureza da Natureza**. Lisboa. Publicações Europa-América,1997.

PERL, J. **Modeling dynamic systems basic aspects and application to performance analysis**. International Journal of computer science, 2004.

PERARNAU, M. disponível em < <http://www.martiperarnau.com/>>,2012.

SILVA,M. **O desenvolvimento do jogar segundo a Periodização Tática**. MCsports,2008.

TRAPATTONI, G. **Coaching high performanc soccer**. Reedswain,1999.

Anexo I.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO

2. O PENSAMENTO SISTÊMICO : UMA NOVA VISÃO

2.1 GLOBALIDADE

2.2 INTERAÇÃO

2.3 ORGANIZAÇÃO

2.4 FINALIDADE

3.MODELAÇÃO DO JOGO DE FUTEBOL: UMA ORGANIZAÇÃO QUE ANTECEDE O JOGAR

3.1 A NECESSIDADE DA CRIAÇÃO DO MODELO DE JOGO COMO FIO CONDUTOR DO PROCESSO

3.2 CULTURA DE JOGO: PARA OS ESPARTANOS A GUERRA, PARA OS ATENIENSES, A ARTE

3.3 CARACTERÍSTICAS DOS JOGADORES: O CAVALO PROJETA-SE EM L, O BISPO EM DIAGONAL

3.4 IDEIAS DE JOGO: O CORAÇÃO DO PROCESSO DE MODELAÇÃO

3.5 EXPLORANDO A DINÂMICA DO FUTEBOL: MOMENTOS DO JOGO

3.6 ESCALAS DE MANIFESTAÇÃO

3.7 PRINCÍPIOS GERAIS DO JOGO DE FUTEBOL

3.8 PRINCÍPIOS ESPECÍFICOS DO MODELO DE JOGO

4.AS IDEIAS DE JOGO: PROPOSTAS PARA UM JOGO DE QUALIDADE

4.1 ABERTOS E PROFUNDOS

4.2 SAIR JOGANDO

4.3 POSSE ELABORADA

4.4 PRESSÃO ALTA

4.5 DEFESA EM CIMA

4.6 DEFESA À ZONA

5. TRANSFORMANDO IDEIAS EM PRINCÍPIOS: APLICAÇÃO DAS IDEIAS NA DINÂMICA DO JOGO

5.1 TRANSIÇÃO ATAQUE-DEFESA

5.2 ORGANIZAÇÃO DEFENSIVA

5.3 TRANSIÇÃO DEFESA-ATAQUE

5.4 ORGANIZAÇÃO OFENSIVA

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS