

Módulo 1. Definição, evolução e compreensão dos parâmetros gerais de avaliação

Neste módulo, inicialmente, tentaremos alcançar uma compreensão básica das mudanças regulamentares que mais afetaram a fase inicial do jogo ao longo da história, as quais forçaram uma constante evolução tática por parte das comissões técnicas e dos jogadores e, de fato, mudaram a forma de ver e analisar o futebol. Acredito que a compreensão do passado e do processo que nos levou até hoje nos permitirá antecipar e prever parte do futuro que estamos prestes a viver.

Como consequência dessa constante evolução no mundo do futebol, ao longo do tempo foram propostas diferentes ferramentas e parâmetros de análise para avaliar aspectos comportamentais muito complexos das equipes durante as partidas. Portanto, tentaremos explicar e conhecer essas referências, que servirão como "filtro" avaliativo, especificamente para a fase inicial, e nos orientarão de forma mais organizada e segura no contexto de alta complexidade que este esporte envolve em seu interior.

Definição e evolução da fase inicial

A fase inicial do jogo é, na verdade, uma subfase dentro da fase de posse de bola, cujo principal objetivo é superar as linhas de pressão para transitar o campo adversário nas melhores condições possíveis. Portanto, ela se compõe das interações que a equipe em posse de bola tem, principalmente, em sua metade do campo, embora com diferentes dinâmicas, tempos e estruturas, contra todos ou a maioria dos jogadores da equipe adversária atrás da linha da bola.

Além disso, podemos encontrar outras finalidades secundárias:

- garantir a posse após uma recuperação;
- permitir que a equipe se reorganize após uma recuperação;
- não arriscar em eventuais perdas se não houver opção de avançar, recuando para poder progredir em melhores situações;
- gerar e aproveitar vantagens.

Castelo (1999) nos fala sobre os sistemas de jogo:

"Os sistemas de jogo têm conhecido constantes modificações ao longo do tempo. São concedidos tiros livres a favor da equipe defensora em sua própria área e evoluções que



se instalam nas diferentes correntes que influenciaram, ao longo do tempo, a análise do jogo e, complementarmente, as concepções técnico-táticas que daí derivam." (Castelo, 1999, p. 73)

A evolução tática no futebol sempre foi acompanhada de modificações e mudanças no regulamento, especialmente nesse aspecto do jogo que trataremos aqui, onde, principalmente nas últimas décadas, ocorreram muitas mudanças e evoluções.

A mudança mais importante ocorreu em 1992, quando foi introduzida uma norma que mudou radicalmente a organização de todas as equipes do mundo, assim como o papel do goleiro até então: o IFAB estabeleceu que o goleiro estava proibido de tocar e bloquear a bola com as mãos após um passe voluntário de um companheiro.

Isso aconteceu porque, naquele momento, muitos times estavam aproveitando para passar frequentemente a bola para seus goleiros para perder tempo durante o jogo, sem que o time adversário pudesse fazer algo para recuperá-la. Isso comprometia o espetáculo, pois, por exemplo, a pressão alta no campo adversário nas saídas ou nos tiros de meta se tornou praticamente inexistente, tornando impossível, de fato, recuperar a

O último passe para trás em que um goleiro pôde tocar a bola com as mãos ocorreu no estádio Ullevi, em Gotemburgo, no dia 26 de junho de 1992, no minuto 88 da final da Copa da Europa entre Dinamarca e Alemanha. Durante uma cobrança de falta a poucos metros do centro do campo a favor dos dinamarqueses, que estavam ganhando por 2 a 0, Povlsen, seu número nove, lançou novamente a bola para o goleiro de sua equipe, Peter Schmeichel, que a bloqueou com as mãos antes de lançá-la para frente. Hoje em dia, ele seria obrigado a jogá-la "normalmente" apenas com seus companheiros de campo.

Um passe para trás de cinquenta metros simbolicamente encerra uma era do futebol que já não existe: a partir daquele dia, nenhum goleiro, em nenhum lugar, nível ou categoria do mundo, poderia voltar a pegar com as mãos a bola que lhe fosse passada por um companheiro, o que mudou radicalmente a tática deste jogo.

bola em jogo.

A introdução dessa norma teve repercussões sobre fatores grupais e comportamentos individuais do jogo, tais como os seguintes:

- o papel que o goleiro tinha, pois agora era obrigado a melhorar seu jogo com os pés e sua colocação no campo para se adaptar à nova situação;



- a maneira como as equipes saíam e começavam o jogo em seu próprio campo;
- a maneira como as equipes pressionavam no campo adversário;
- os tempos de jogo, já que não era mais possível usar essa opção para perder tempo e obter vantagem sobre o rival que estava atrás no placar;
- o número de lançamentos longos por parte dos goleiros: esses lançamentos aumentaram, principalmente assim que a mudança foi implementada, pois os goleiros queriam se livrar da bola para evitar o risco de jogar com os pés em passes curtos, algo que a maioria não costumava fazer até então.

Claro que essa mudança também influenciou a estrutura e os conteúdos dos treinamentos. Os jogadores tiveram que aprender a jogar bem a bola em seu próprio campo, se posicionar de uma maneira e em um lugar específico para evitar o mínimo erro, e treinar formas de pressionar completamente diferentes.

Como todas as grandes mudanças, foram necessárias adaptações importantes: os jogadores e os treinadores tiveram que se adaptar e conceber pensamentos criativos para jogar um esporte que se estava tornando mais dinâmico, rápido e, portanto, mais atraente, e onde as possibilidades de cometer erros fatais, que poderiam resultar até em um gol contra, eram sempre mais prováveis.

Por esse aspecto, como já mencionamos, geralmente as equipes costumavam recorrer a lançamentos diretos para o meio de campo adversário e saques de meta longos, pois afastar a bola de áreas próximas ao gol era uma maneira de “se livrar” de eventuais problemas e superar diretamente as linhas de pressão do rival, o que lhes permitia ganhar a próxima disputa da bola ou jogadas secundárias.

No final da primeira década dos anos 2000, ocorreu outra “revolução”, desta vez exclusivamente tática. Uma equipe levou ao máximo o conceito de “sair jogando de trás” e enfatizou ainda mais a mudança que anos antes havia mudado o futebol para sempre: o Barcelona de Pep Guardiola revolucionou com sua maneira inovadora de utilizar a saída de bola como uma ferramenta muito importante para movimentar a estrutura do adversário e assim gerar espaços que permitiam à equipe entrar no campo adversário com vantagens espaço-temporais e encontrar o “melhor caminho” até o gol. A partir daí se iniciava o “ataque ao gol adversário”.

O objetivo agora era mover o adversário, não a bola, com a clara intenção, dependendo de cada partida, de causar desajustes e, portanto, gerar vantagens que seriam aproveitadas para chegar perto do gol adversário nas melhores condições possíveis para finalizar.

É verdade que ao longo da história muitos times também propuseram sair de trás de forma combinativa (o Milan de Sacchi e o Barça de Cruyff, principalmente), mas aquele Barça alcançou níveis quase inatingíveis de excelência e interpretação do jogo.



Entre muitas ideias propostas, as mais importantes que essa equipe soube aplicar de forma inovadora nesta fase do jogo foram as seguintes:

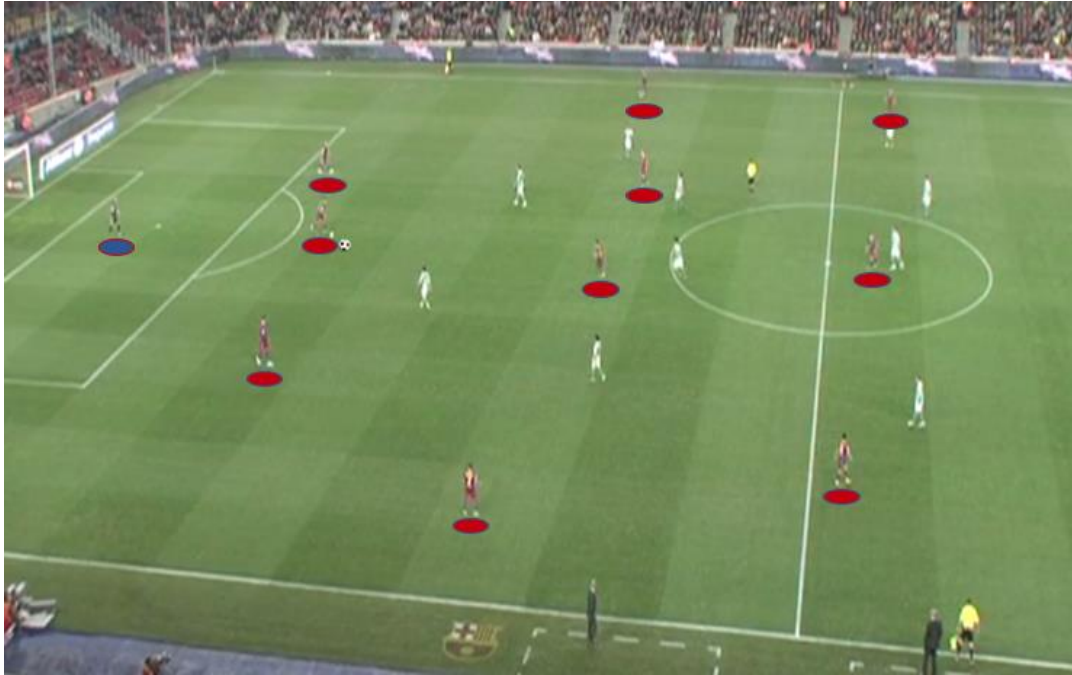
- Fazer o campo grande, aproveitando a máxima largura possível: colocavam os dois zagueiros bastante distantes um do outro para conseguir a máxima amplitude com os laterais, o que os obrigava a se posicionar mais altos e possivelmente colados às linhas de fundo. Dessa forma, podiam separar os jogadores do adversário e gerar espaços internos ou oferecer uma opção segura de passe por fora caso fosse difícil progredir pelos corredores centrais.
- Preencher os corredores centrais: assim, tinham sempre uma superioridade numérica ou posicional e, portanto, o controle do campo.
- Utilizar os zagueiros como primeiros criadores de jogo:
 - circulavam a bola entre os zagueiros com o objetivo de superar os adversários e a linha dos atacantes com condução;
 - tinham a capacidade de dar o primeiro passe (especialmente por dentro) para aproveitar as vantagens em campo próprio ou adversário e assim progredir no jogo e superar uma ou duas linhas de pressão adversárias.
- Usar o volante que desce entre os zagueiros: assim, podiam criar uma superioridade ou vantagem numérica e posicional, dependendo da pressão adversária (isso é conhecido como “saída lavolpiana”).
- Fazer uso do goleiro como “homem livre”: ou seja, como um jogador que sempre lhes dava superioridade e que sempre podiam utilizar como recurso para garantir a posse em caso de emergência ou para gerar espaço e atrair adversários para sua zona.
- Ocupação de posições intermediárias: dessa forma, podiam gerar vantagens (encontravam jogadores livres direta ou indiretamente) e dificultar a recuperação do adversário.
- Posicionar-se em diferentes alturas: com essa tática, criavam e geravam constantemente linhas de passe para dar muitas opções ao portador da bola.
- Estar sempre em equilíbrio: movendo-se juntos, os jogadores da equipe tinham mais chances de recuperar a bola em caso de perda; com passes curtos, a equipe se mantinha compacta.
- Mobilidade constante e organizada: assim, podiam confundir e movimentar a organização ofensiva do adversário.

Na base de tudo estava a convicção de que uma boa saída de bola permitia que todo o restante fluísse de maneira muito mais natural.

Na figura seguinte, podemos observar muitos dos princípios de jogo explicados anteriormente.

Figura 1: Distribuição no campo de jogo do FC Barcelona 2010-2011 na saída de bola





Fonte: elaboração própria.

Essa evolução cultural mudou profundamente a maneira de praticar o futebol, já que as equipes foram obrigadas a encontrar maneiras completamente diferentes de pressionar em comparação com as que usavam antes. Como consequência direta, isso também obrigou as equipes a encontrar recursos alternativos para superar essa pressão.

Começou-se a buscar em algumas posições características técnicas nunca antes exigidas: por exemplo, aos zagueiros ou ao próprio goleiro eram solicitadas mais capacidades e recursos técnicos de controle da bola.

Hoje em dia, as últimas modificações no regulamento da IFAB obrigaram as equipes a fazer alterações adicionais para se readaptarem às mudanças no regulamento, especialmente nas regras 13 e 16. Essas normas explicam que, quando são concedidos tiros livres a favor da equipe defensora em sua própria área e em caso de saque de meta, a bola estará em jogo quando for chutada e estiver em movimento, o que eliminou de fato a exigência de que a bola tivesse que sair da área antes de ser tocada por qualquer jogador dos dois times.

Nos detalhes do regulamento, o procedimento para cumprir a regra 16 é explicado da seguinte forma:

Procedimento:



- A bola deve estar imóvel, e um jogador da equipe a chutará de qualquer ponto da área de meta.
- A bola estará em jogo no momento em que for chutada com o pé e estiver claramente em movimento.
- Os adversários devem permanecer fora da área até que a bola esteja em jogo.

Se, no momento de executar o saque de meta, houver um jogador da equipe adversária na área penal que não tenha tido tempo de sair dela, o árbitro permitirá que o jogo prossiga. Se um adversário se encontrar dentro da área penal no momento da execução do saque de meta, entrar nela antes que a bola esteja em jogo, ou tocar ou disputar a bola antes de ela estar em jogo, o saque de meta será repetido. (IFAB, 2019, <https://bit.ly/2EG3Z32>)

Essa modificação implica uma mudança não só estrutural, mas também dinâmica no modo como as equipes iniciam e pressionam o saque de meta. Ela permite maior velocidade no jogo e favorece a construção a partir de trás pelas equipes, evitando assim perdas excessivas de tempo.

Muitas equipes já estavam acostumadas a construir a partir de trás e tiveram muito mais facilidade para se adaptar a essa mudança; de fato, algumas propõem a mesma situação alguns metros mais atrás.

Taticamente falando, as principais repercussões são as seguintes:

- Como o saque de meta pode começar da área penal, a equipe que executa o saque terá mais espaço para aproveitar em relação à primeira linha de pressão do adversário.
- Por outro lado, a equipe que pressiona tem mais espaço a cobrir e defender, o que afeta as distâncias e trajetórias que cada jogador deve percorrer.
- O risco de cometer erros fatais aumenta: uma equipe que inicia, por exemplo, com um passe curto dentro da área terá a bola muito próxima ao gol, o que aumenta o risco de gerar oportunidades de gol caso o adversário recupere a bola nesta zona.

Em geral, se por um lado a nova regra ajuda as equipes a jogarem a partir de trás, também "obriga" os adversários a tentar recuperar a bola muito alto. Podemos observar como as regras podem estabelecer as estruturas e as dinâmicas dos espaços de jogo e, portanto, as modalidades que determinam a forma como uma equipe ou um jogador pode desenvolver uma ação de jogo específica dentro do mesmo espaço compartilhado.

A partir daqui, como sempre, será a interpretação dos treinadores e jogadores, conforme cada situação e momento, que fará com que assumam riscos ou se concentrem nas



vantagens que essa alternativa de jogo pode proporcionar à equipe... até que surjam novas mudanças.

Classificações da fase de início

Como mencionamos anteriormente, as situações de início do jogo têm o objetivo geral de levar a bola a determinados pontos do campo adversário e posicionar a equipe da melhor maneira possível para percorrer “rotas” que a levem à zona de finalização com a maior vantagem possível.

“Este jogo consiste em ir gerando superioridades nas costas da linha que te aperta” (Juanma Lillo, citado em Soriano, 2014, <https://bit.ly/34NZyxP>).

Portanto, a fase de início é o primeiro momento que nos permite cumprir com essa intenção.

Podemos dividir o início do jogo em duas situações:

Tabela 1: Situações de início do jogo

INÍCIO DO JOGO (situações)	
SAQUE DE META	SAÍDA DE BOLA

Saque de meta (situação de ABP):

- Existem posições iniciais estáticas.
- Não possui uma fase anterior, é um reinício do jogo.
- Não há impedimento.

Saída de bola (situação de jogo):

- Existem posições dinâmicas.
- Possui uma fase anterior, que pode ser uma das seguintes:
 - Após recuperação;
 - Após disposição da bola no campo adversário; ou
 - Após situação de bola parada (falta, saque de lateral, etc.).
- Há impedimento.



Além disso, podem ser identificadas três modalidades de execução:

Tabela 2: Modalidades de início do jogo

INÍCIO DO JOGO (modalidades)		
JOGO DIRETO LONGO	JOGO MISTO	JOGO COMBINADO CURTO

- Jogo direto ou longo: não encontramos aqui relações próximas na zona A. Este jogo tem o objetivo de levar a bola diretamente ao campo adversário através de um lançamento longo, feito, por exemplo, pelo goleiro ou pelos zagueiros.
- Jogo misto: encontramos neste caso poucas relações na zona A, com a intenção inicial de jogar curto para atrair os adversários e depois lançar em longo ou buscar diretamente situações de vantagem com poucos passes.
- Jogo combinado ou curto: aqui há muitas relações entre jogadores no campo próprio (zona A-zona B) com o objetivo de mover a estrutura adversária e avançar para o campo contrário, superando progressivamente as linhas de pressão.

Em uma análise correta, sempre devemos levar em conta as intenções iniciais da equipe em posse. No entanto, também devemos considerar as modificações estratégicas no comportamento, que são causadas por fatores como a pressão do adversário ou os momentos da partida; são modificações que inicialmente não foram planejadas.

Cada uma dessas modalidades tem aspectos negativos e positivos, os quais dependem em grande medida da ideia que o treinador tem sobre o jogo, das características e da disponibilidade dos jogadores e do adversário. Além disso, na minha opinião, é uma das fases do jogo que mais sofre mudanças durante a mesma partida, pois está relacionada a diferentes fatores, como o placar, o minuto da partida ou a confiança que os jogadores têm dependendo do adversário que enfrentam e da situação emocional que estão atravessando.

Como analistas ou treinadores, acredito que, ao analisar e avaliar os comportamentos próprios e os do adversário, é importante levar em conta esses fatores, pois eles acrescentam informações qualitativas muito importantes ao tomarmos decisões na preparação de treinos e partidas.

Compreensão dos parâmetros gerais de avaliação



Para que os jogadores entendam o jogo, é necessário orientar-se através de referências com as quais se relacionem constantemente durante a partida. Além disso, as mesmas referências poderão ser usadas por nós, analistas, para elaborar filtros que nos permitam avaliar o desempenho geral ou de cada jogador, seja do nosso time ou do adversário. As referências são gerais, ou seja, não totalmente específicas da fase de início do jogo, mas necessárias e úteis, por isso devemos analisá-las e compreendê-las.

Os parâmetros se referem a dois conceitos presentes no futebol, inseparavelmente relacionados: o espaço e o tempo. Ambos afetam a organização que a equipe assume no campo.

Podemos dividir esses parâmetros em três categorias:

- Parâmetros espaciais: relacionados ao campo e seu uso
 - Estáticos: referem-se às dimensões e à divisão do campo.
 - Dinâmicos: se modificam com base na situação e relação entre as duas equipes.
- Parâmetros temporais: relacionados às dinâmicas das situações de jogo específicas para cada situação da fase de início (saque de meta e saída de jogo).
 - Antes
 - Durante
 - Depois

Cada equipe/treinador utiliza referências próprias, mas, mais do que simplesmente nomeá-las, me parece muito importante poder estabelecer essas referências de forma clara e, acima de tudo, não alterá-las a cada análise realizada durante a temporada. Isso porque elas permitem criar um canal de comunicação e orientam o trabalho entre a comissão técnica e os jogadores, evitando problemas de organização e entendimento.

Parâmetros espaciais (estáticos)

O espaço estático é o espaço estável, padronizado e fixo no qual as equipes que o compartilham convivem e competem, e onde precisam se relacionar. Depende das medidas e do tamanho do campo de jogo.

Podemos defini-lo como uma das principais restrições, ou seja, uma característica do ambiente que força, permite ou impede determinados comportamentos coletivos e individuais dos sistemas que interagem nele. Em um contexto complexo como o futebol, uma mínima alteração ou modificação do ambiente pode influenciar consideravelmente os comportamentos individuais e coletivos dos jogadores. Por exemplo, uma saída de bola curta será totalmente diferente se a largura do campo



for de 65 metros ou de 75 metros, embora a intenção seja a mesma, pois o comprimento afetará diretamente as distâncias entre nossos jogadores e os adversários, mudando radicalmente a maneira como eles se relacionam e compartilham o espaço.

Por isso, ter referências claras sobre as quais nos basear para entender esses comportamentos é algo muito importante.

Podemos dividir o campo em zonas e corredores/passagens, com base nos eixos verticais e horizontais do campo, os quais ajudam os jogadores a entenderem qual localização e comportamentos devem ter, relacionados a diferentes fatores como a posição da bola, a altura do bloco adversário, entre outros aspectos, que tornam cada situação única e irrepetível.

Dividimos, então, o campo em 4 zonas transversais:

- **DUAS ZONAS NO CAMPO PRÓPRIO**

É a metade do campo onde ocorre principalmente a fase de início do jogo.

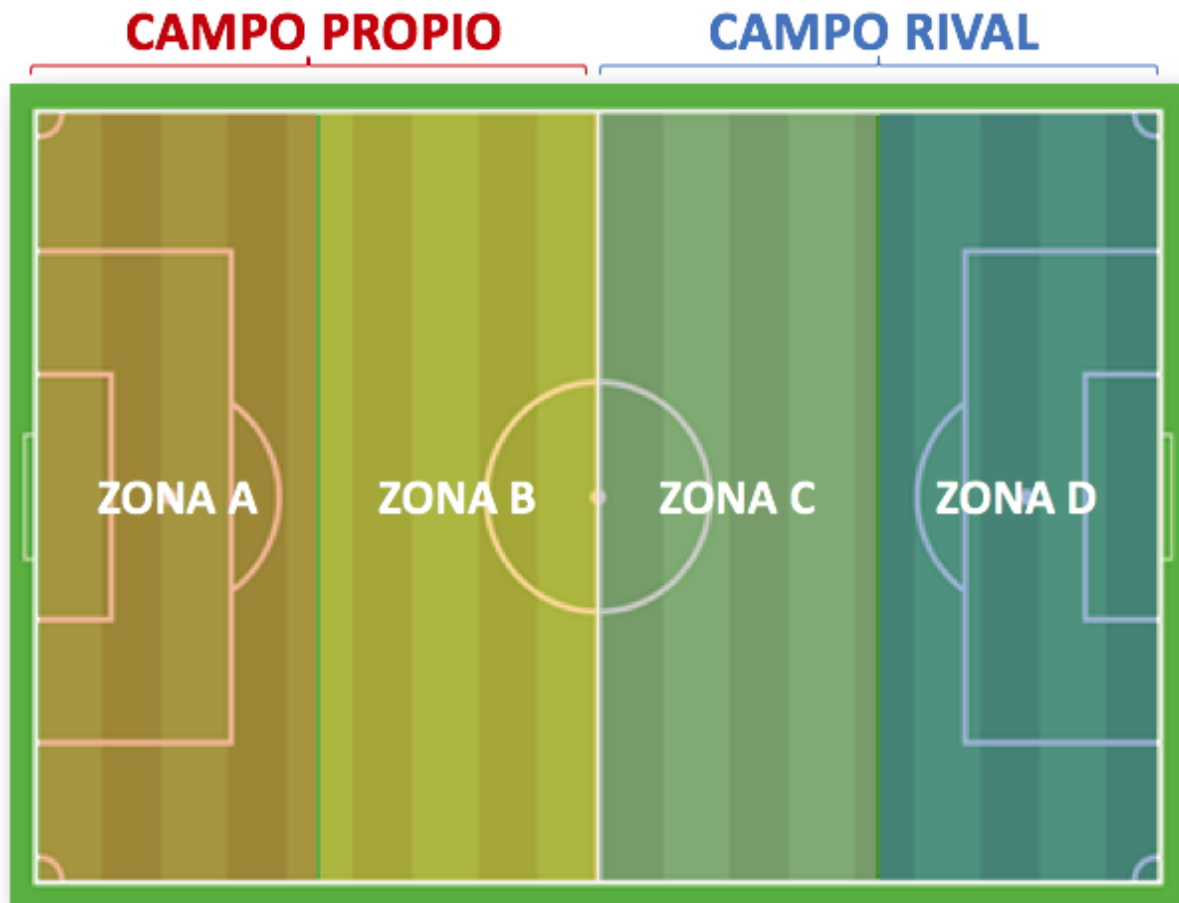
- Zona de Alerta (ZA) □ localização preferencial do goleiro, zagueiros, volante.
- Zona de Bem-estar (ZB) □ localização preferencial dos zagueiros, laterais, meio-campistas, volante.

- **DUAS ZONAS NO CAMPO ADVERSÁRIO**

É a metade do campo para onde se entra após a fase de início do jogo.

- Zona de Controle/Criação (ZC) □ localização preferencial dos laterais, meios-campistas, meia-atacante, extremos e atacante.
- Zona de Definição (ZD) □ localização preferencial do atacante e extremos.

Figura 2: Divisão do campo em quatro zonas



Campo próprio/campo rival	Campo próprio / Campo rival
Zona	Zona

Fonte: elaboração própria..

Muitos treinadores costumam dividir o campo em 3 zonas:

- Zona de início
- Zona de progressão (campo próprio/campo adversário)
- Zona de finalização

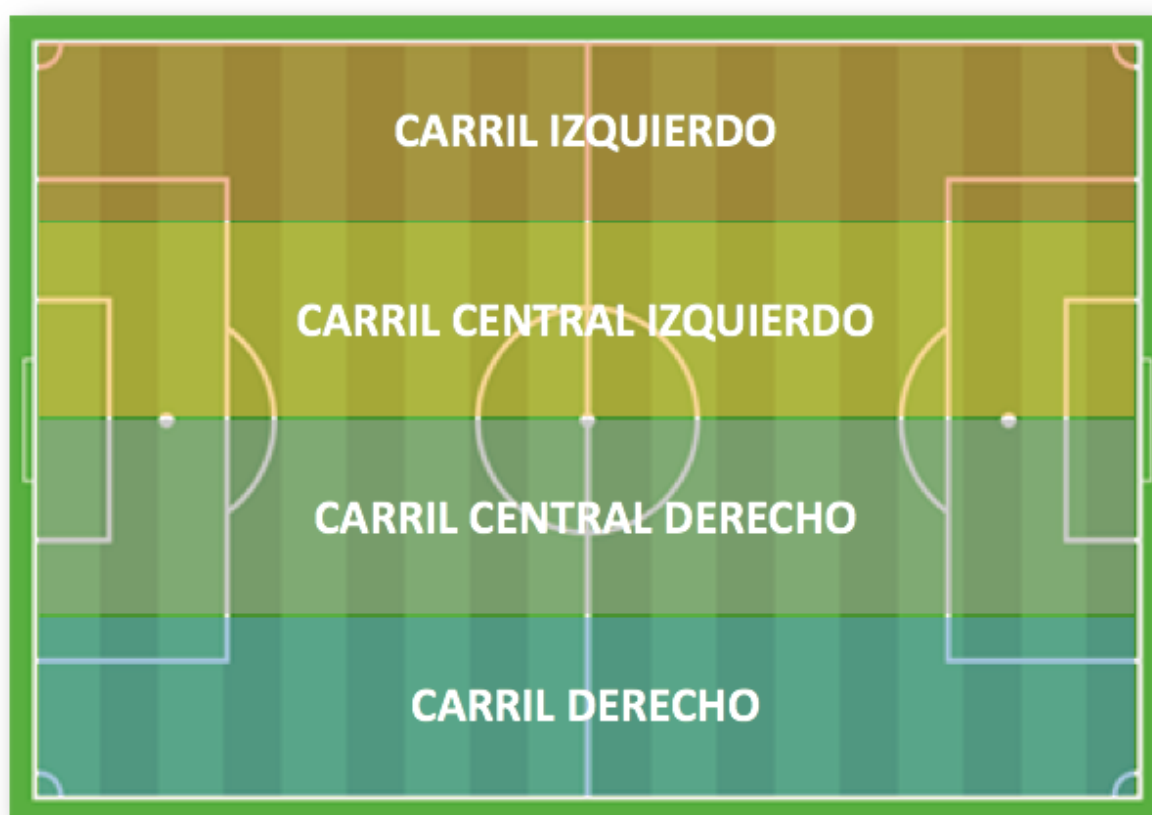
Essas zonas são nomeadas assim porque, geralmente, cada uma delas tem um objetivo específico (iniciar, progredir e finalizar a ação de jogo).

Cada um pode escolher sua divisão com base em seus critérios e ideias, mas, por questões de ordem, utilizarei a primeira divisão como base para explicar e avaliar a fase de início.

Quanto ao eixo vertical, também dividimos o campo em 4 corredores/passageiros:

- Corredor lateral esquerdo (CLI) □ localização preferencial de laterais, extremos, atacante
- Corredor central esquerdo (CCI) □ localização preferencial de goleiro, zagueiros, pivô, interiores, atacante
- Corredor central direito (CCD) □ localização preferencial de goleiro, zagueiros, pivô, interiores, atacante
- Corredor lateral direito (CLD) □ localização preferencial de laterais, extremos, atacante

Figura 3: Divisão do campo em quatro corredores/passageiros.



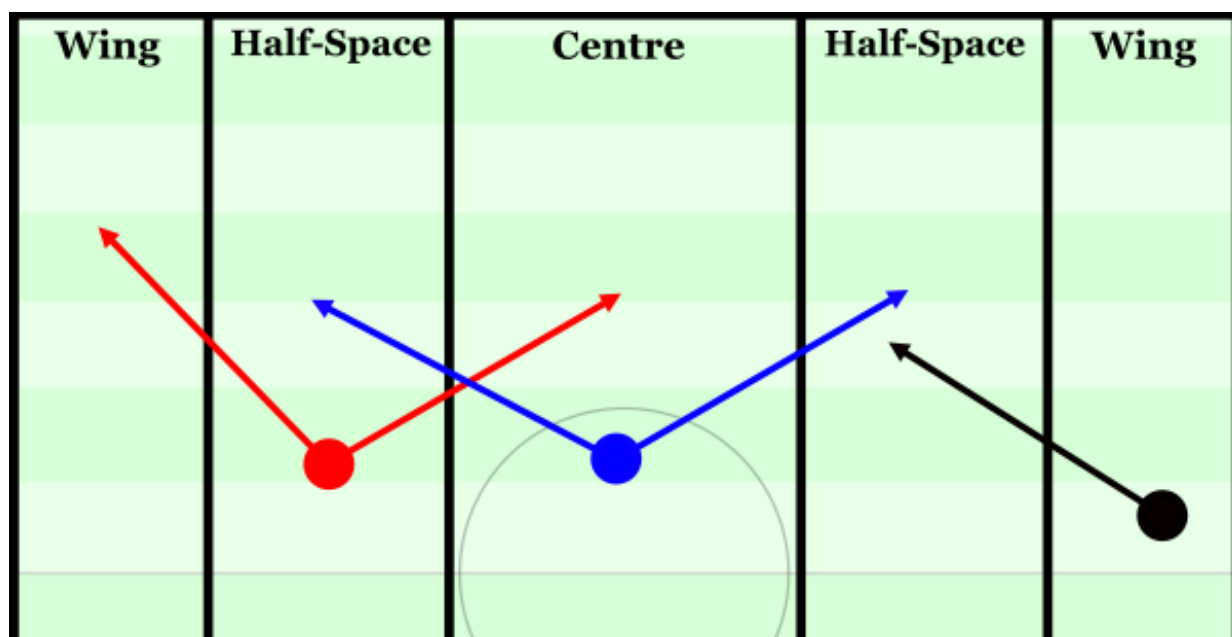
Carril izquierdo	Carril Esquerdo
Carril central izquierdo	Carril central Esquerdo
Carril Central derecho	Carril central Direito
Carril derecho	Carril Direito

Fonte: elaboração própria.



Da mesma forma, nesta divisão, cada comissão técnica poderá escolher, de acordo com sua metodologia de trabalho, adicionar ou remover corredores e avaliar, com base neles, os corredores onde os jogadores atuarão preferencialmente. Por exemplo, nos últimos anos, diferentes estudos, como os da Federação Alemã, propuseram uma divisão do campo em 5 corredores, para desenvolver o conceito de semi-espço (half-spaces), indicando os dois corredores entre o corredor central e os laterais, que permitem gerar superioridades entre as linhas e oferecer melhores ângulos de passe.

Figura 4: Divisão do campo em cinco corredores (half-spaces)

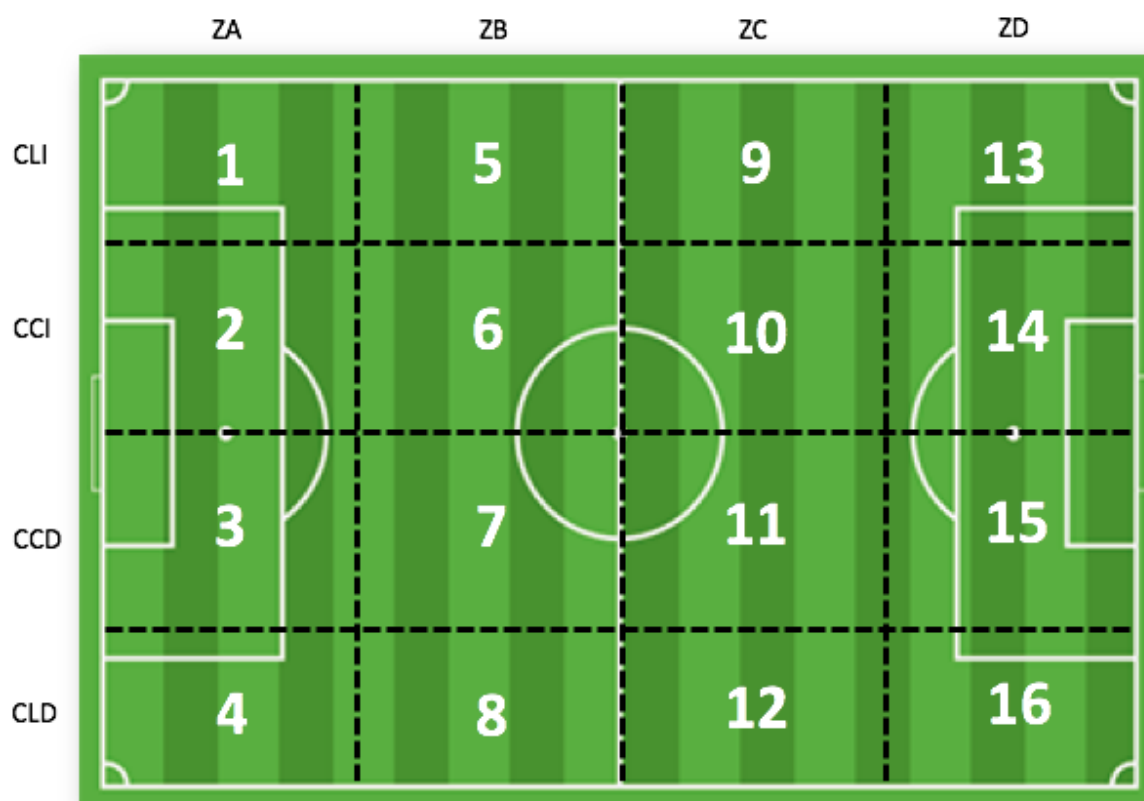


Fonte: Spielverlagerung citado em Battazzi, 2016, <https://bit.ly/31JyKwQ>

Sempre por questões de organização, farei referência à primeira subdivisão nos 4 corredores, porque também acredito que, para alcançar muitos dos objetivos desejados com os half-spaces, é necessário ter uma posição correta e um perfil do jogador em campo, apesar dos corredores desenhados, em relação à conformação que a equipe assume ao redor da bola e conforme a disposição do adversário, acompanhada da intenção de aproveitar sua localização.

A soma das 4 zonas com os 4 corredores nos permite dividir o campo em 16 espaços, que servirão como referência ao filtrar o comportamento das equipes e ao nos relacionarmos com os jogadores e a comissão técnica ao comunicar informações relevantes.

Figura 5: Divisão do campo nos 16 espaços



Fonte: elaboração própria..

Vamos ver como a divisão do campo em zonas e corredores nos permite conhecer as localizações preferenciais por posição, ou seja, aquelas em que os jogadores mais atuam em cada zona durante a fase de início, com base no sistema de jogo de cada equipe (claro que tais atuações variam conforme a dinâmica do jogo, o modelo utilizado e as funções dos jogadores em cada situação). Essas localizações podem servir como referência geral para entender a estrutura e a dinâmica durante essa fase.

Por exemplo, o goleiro pode ter preferência por atuar na zona A e provavelmente também na zona B, com preferência muito menor no campo adversário; por outro lado, um zagueiro, apesar do bloco da própria equipe e do adversário, atuará preferencialmente nas zonas do campo próprio e possivelmente também nas zonas do campo adversário, mas por menos tempo. O mesmo se aplica aos corredores.

Além disso, um sistema 1-4-3-3 terá uma ocupação preferencial diferente em relação a um sistema de jogo como o 1-3-5-2, e esse fator pode ser importante na hora de entender a estrutura de uma equipe.

Se, além disso, restringirmos esse "filtro" apenas à fase de início, então poderemos entender melhor em quais zonas nossos jogadores e nossos adversários atuarão preferencialmente.

Como veremos ao longo do curso, a tecnologia nos ajudará com ferramentas, como os mapas de calor individuais e coletivos, para entender melhor as localizações dinâmicas dos jogadores ao longo da partida.

Se colocarmos sobre essa divisão do campo a estrutura da equipe ou dos adversários, podemos obter um quadro que inicialmente nos servirá como filtro para conhecer a organização estática da equipe e, depois, sua conformação e organização dinâmica em relação ao espaço de jogo, aspecto que aprofundaremos a seguir.

Figura 6: Zonas/Corridores preferenciais (posições estáticas de um 1-4-3-3 clássico)



Portero	Goleiro
Pivote	Pivô
Punta	Atacante

Fonte: elaboração própria.

Este parâmetro deve ser apenas a base de nossa análise, pois não podemos compreender o comportamento das equipes nos concentrando apenas em sua estrutura. A dinâmica do jogo é o fator qualitativo que acrescenta profundidade à nossa análise. Devemos entender, do meu ponto de vista, que a divisão em zonas e corredores nos ajudará a ter referências de orientação no campo. No entanto, ela não poderá substituir e, portanto, não influenciar completamente a tomada de decisões e os comportamentos, pois há outros parâmetros aos quais devemos prestar atenção e que serão muito importantes na hora de analisar uma equipe.

Parâmetros espaciais (dinâmicos)

O futebol é uma luta constante pelos espaços, para resolver ou explorar os desajustes que surgem ou se transferem ao longo da dinâmica do jogo.

Os espaços dinâmicos são aqueles que se geram e desaparecem constantemente pela interação dos jogadores em campo, os quais podem impedir ou aproveitar esses espaços, dependendo do objetivo em cada situação. Eles têm a ver com a relação e o uso que os 22 jogadores farão do campo, assim como com os objetivos estabelecidos.

Podemos identificar três parâmetros básicos que nos permitem gerar espaços dinâmicos:

- Amplitud e profundidade
- Direcionalidade
- Localização e situação da bola

Amplitud e profundidade

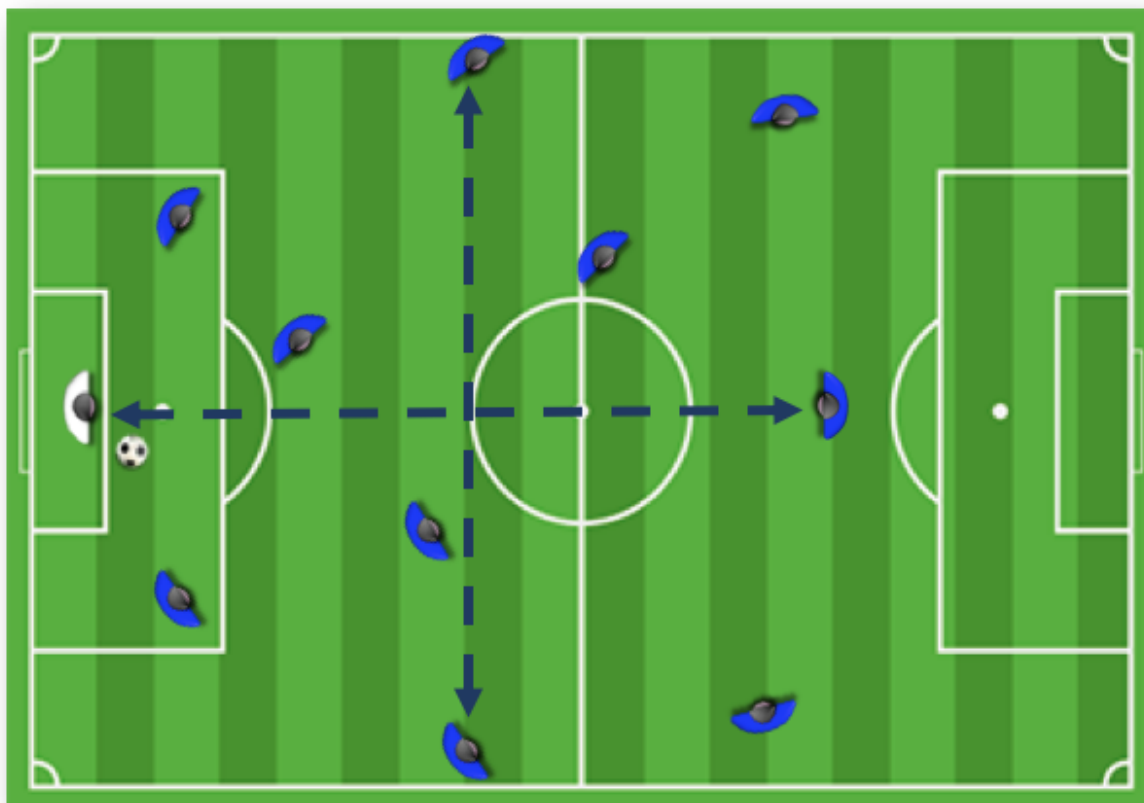
Os parâmetros mais importantes que definem de forma geral a estrutura de uma equipe em relação ao campo de jogo são a amplitude e a profundidade. Esses parâmetros mudam constantemente durante a partida, seja em termos de tamanho ou de jogadores de referência (por exemplo, podemos alcançar a máxima amplitude do campo com os laterais ou os extremos).

A divisão do campo em zonas e corredores nos permitirá entender, junto com esses dois parâmetros, a ocupação global dos dois times no campo e identificar zonas ou corredores com maior densidade de jogadores ou zonas e corredores com menor densidade de jogadores.

Ambos os parâmetros desempenham um papel importante na hora de avaliar a estrutura inicial da equipe e sua conformação durante a fase de início. A partir desses dois parâmetros, geramos todos os subespaços que veremos a seguir.

Figura 7: Amplitud e profundidade na ocupação de uma equipe





Fonte: elaboração própria..

Direcionalidade

“Progredir”, “chegar”, “avançar”, “superar”, “atacar” são apenas algumas das palavras que usamos ao contar e explicar o futebol. Esses termos nos ajudam a entender o quanto o conceito de direcionalidade está presente em nossa mente, que corresponde a ir em uma única direção, em direção ao gol, da maneira mais rápida e vertical possível.

Claro que, em um contexto tão complexo como um jogo, não podemos utilizar um único elemento do jogo (seja ele qual for), independentemente da situação, pois tudo, sendo contextual, exige uma adaptação dinâmica constante para ser eficaz.

Portanto, devemos tentar entender o futebol sob outra perspectiva, a da multidirecionalidade, que, sempre relacionada ao espaço-tempo, nos permitirá conhecer as intenções e as dinâmicas reais em uma situação de jogo.

Por exemplo, para ir de um ponto A a um ponto B, nem sempre podemos percorrer um caminho linear. Imaginemos que a bola está com o goleiro e que a linha de passe direta com seu zagueiro esquerdo está bloqueada pelo atacante, que vem pressionando. Se a intenção ainda for jogar com esse zagueiro em particular, o passe pode chegar até ele de forma indireta, por exemplo, jogando com o pivô que se aproxima para dar saída e que poderá passar para o zagueiro, criando uma nova linha de passe que o atacante não pode

fechar (conceito de “terceiro homem”). Este é um exemplo de uma microssituação de jogo, ou seja, uma solução frente a um problema de baixa complexidade.

Outro exemplo, em uma dimensão mais global e complexa, poderia ser o uso de mudanças de jogo, ou seja, a transição horizontal da bola para mover os jogadores adversários, atraindo-os para o lado da bola, para depois encontrar o lado fraco e progredir verticalmente.

Esses exemplos simples nos mostram como podemos chegar a um espaço determinado do campo (na ZD) com determinadas condições espaciotemporais/relacionais para alcançar o objetivo principal: marcar gol. Existem muitas rotas alternativas que podemos explorar, e são essas rotas que nos permitem entender a organização topológica de uma equipe em direção a um local no campo, ou seja, a conformação e as dinâmicas que uma equipe adota habitualmente (seus hábitos táticos), separando-as dos eventos aleatórios, que surgem da interação caótica dos elementos do jogo.

Este parâmetro nos permitirá entender quais equipes preferem um jogo mais direto no início e quais propõem um jogo mais elaborado. Assim, entender as rotas preferenciais de ambas as estratégias será crucial.

Criar alternativas depende de dois elementos fundamentais (que veremos nos próximos módulos): os apoios e as trajetórias.

No futebol, a presença dos adversários em espaços compartilhados com intenções contrárias é apenas um dos fatores que nos obrigam, às vezes, a encontrar rotas alternativas e tempos diferentes para alcançar o objetivo. Como vimos, conceitos de jogo como “o terceiro homem”, “repetir o passe”, entre outros, nos ajudam a gerenciar o espaço e o tempo para enganar e encontrar soluções alternativas para o que é proposto durante o jogo.

Quais espaços podem ser gerados?

A partir da interação de todos esses fatores, serão gerados subespaços dinâmicos na estrutura adversária em relação ao campo, os quais, provavelmente, precisarão ser ocupados e aproveitados para permitir que a equipe progrida.

Podemos gerar espaços nos seguintes locais:

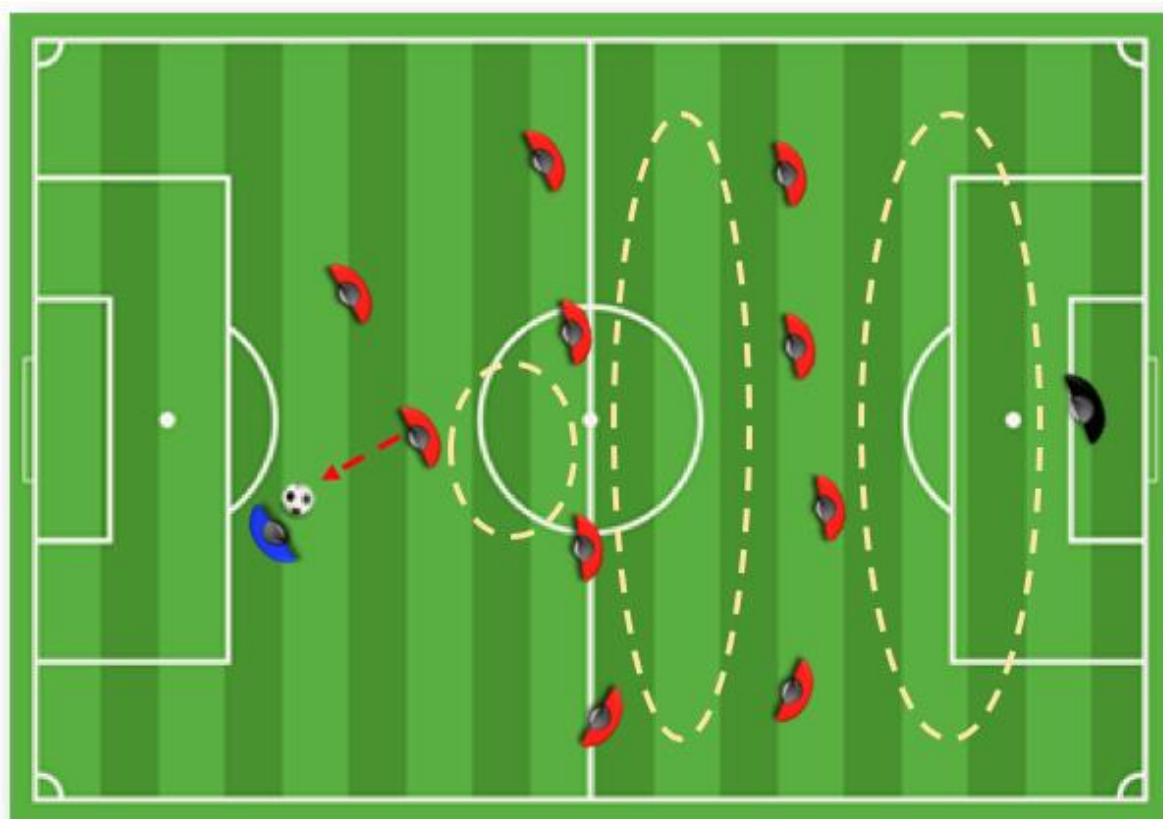
- Entre as linhas de pressão adversária,
- Entre os rivais da mesma linha,
- Nas costas do bloco da equipe,
- Nos flancos do bloco da equipe.

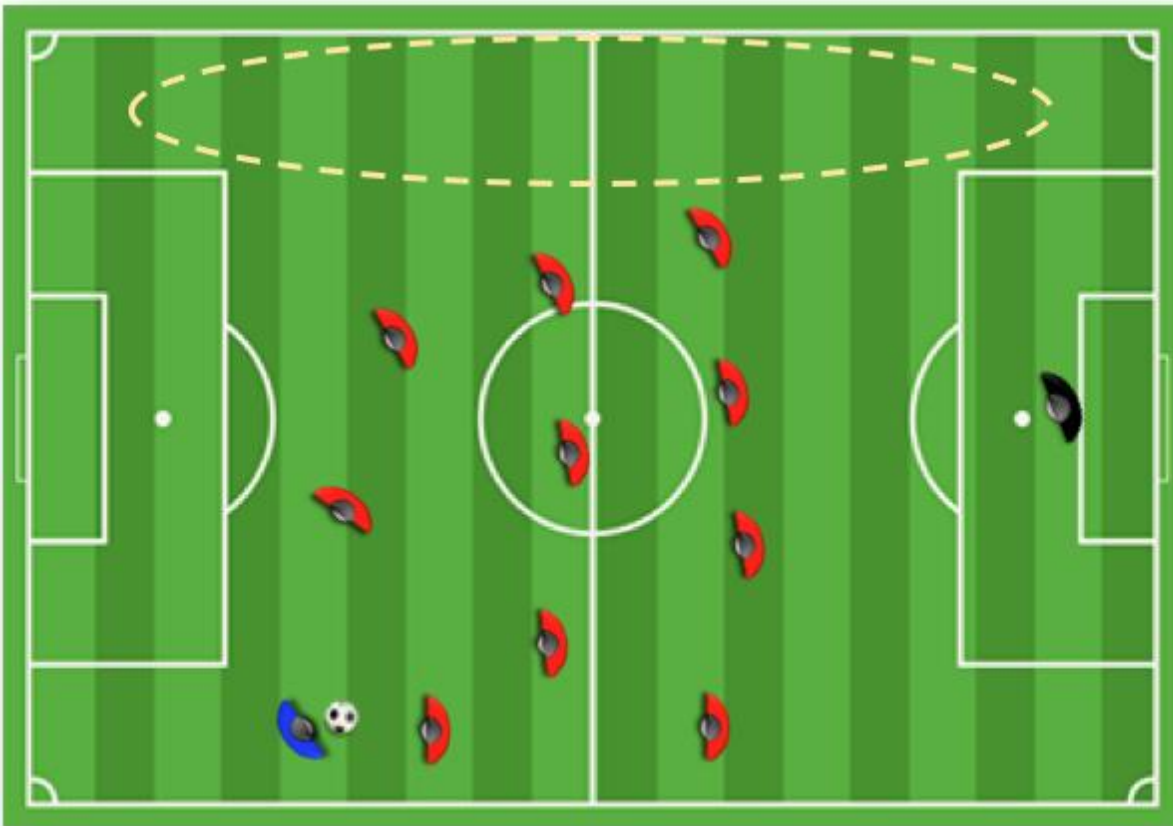
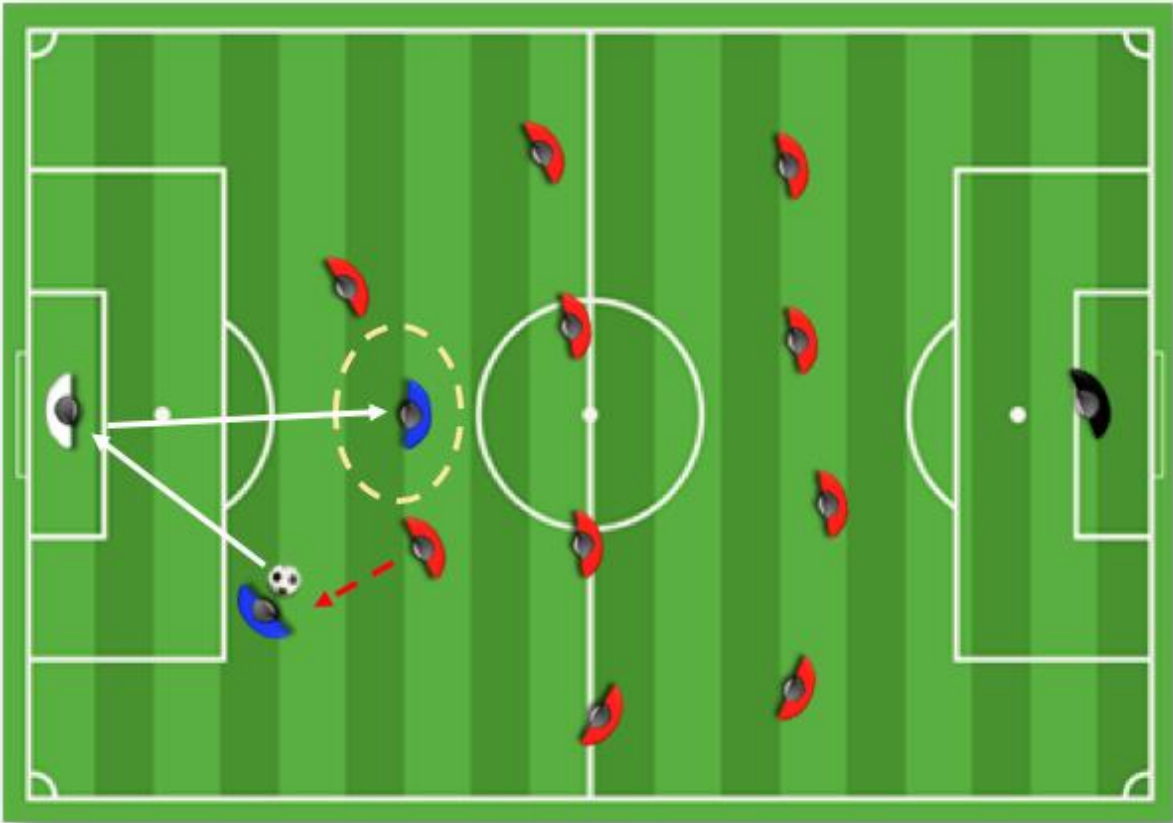


Por exemplo, se os adversários estão pressionando alto, aparecerão espaços entre as linhas que devem ser explorados. Se não houver espaços por dentro, provavelmente os encontraremos no lado mais distante da bola, dependendo da basculação do time adversário.

Precisamos estar conscientes de que esses espaços existem devido ao tamanho do campo e que temos a capacidade tanto de gerá-los quanto de fechá-los através de nossos movimentos. Trata-se de treinar os jogadores para que consigam identificá-los.

Figura 8: Subespaços dinâmicos gerados





Fonte: elaboração própria..

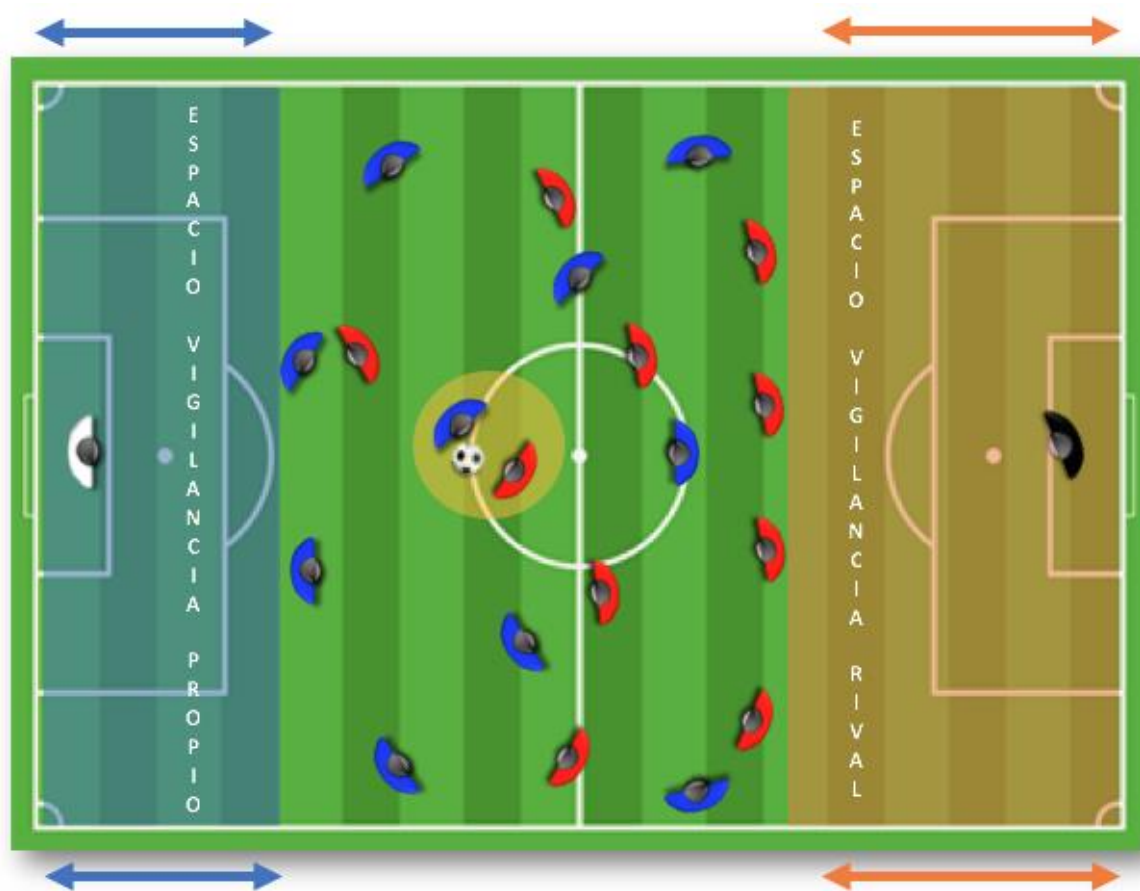


Um dos espaços dinâmicos mais importantes ao longo da partida, em relação à Regra 11 (o impedimento), é o espaço nas costas das linhas defensivas (ou de vigilância). Este espaço depende da altura da linha defensiva e do bloco de cada equipe em relação à localização/situação da bola.

Vou analisar com mais detalhes este espaço específico do time adversário, pois sua geração dependerá, na fase inicial, de três fatores principais:

1. O fato de estar em uma situação de *saque de porta* (não há impedimento) ou de *saída de bola* (há impedimento).
2. A intenção de jogar curto ou longo: a altura da linha adversária será geralmente mais baixa (menos espaço nas costas) se o time jogar diretamente para frente, e mais alta (mais espaço nas costas) se optar por jogar curto.
3. A situação da bola (coberta ou descoberta).

Figura 9: Espaço nas costas da linha defensiva



Espacio

Espaço

Vigilancia	Vigilância
Rival	Rival
Propio	Próprio

Fonte: elaboração própria..

Cada espaço que pode existir compreenderá indicadores internos que o definem em cada momento do jogo, o que consiste em uma mudança dinâmica constante:

- Distâncias: entre jogadores, com a bola, em relação ao gol, etc.
- Localização: dos jogadores e da bola.
- Espaço próximo ou pessoal.
- Espaço coletivo: espaço ocupado por toda a equipe.
- Espaços livres.
- Espaço ocupado.
- Espaço compartilhado.
- Espaço ao qual se quer chegar.

Localização e situação da bola

A principal referência, em torno da qual as equipes se conformam e se organizam de maneira diferente, é a bola.

A localização da bola no campo, ou seja, seu posicionamento, influencia a altura do bloco e a organização das equipes; funciona quase como um atrator. *"De acordo com a posição da bola, cada jogador precisa saber como se posicionar e em que espaço jogar."* (Mendoza, 2015, p. 48).

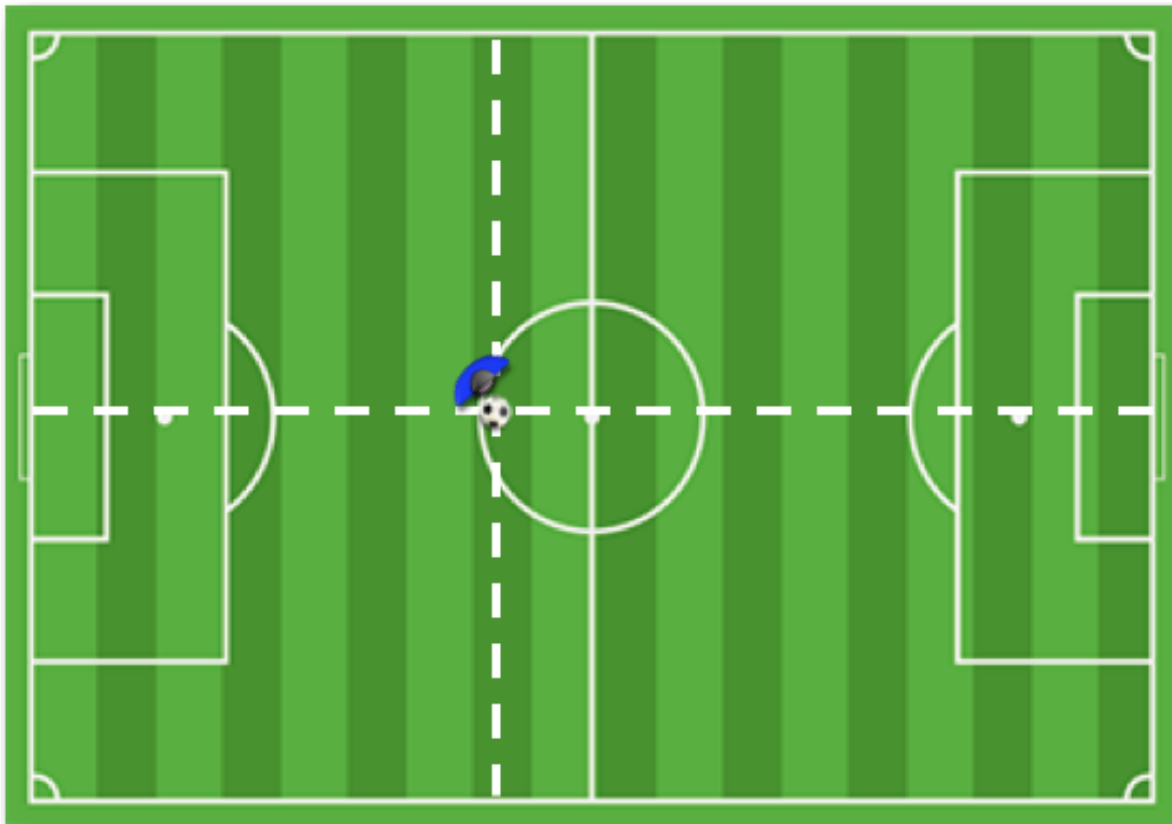
Além disso, a situação da bola também pode afetar os comportamentos gerais ou individuais da equipe. Podemos elaborar duas situações:

1. Situação de bola coberta: encontra-se em uma situação em que a equipe em posse não pode jogar diretamente a bola para frente (por pressão do adversário, porque o portador está de costas para o gol rival, por um controle ruim, com bola dividida etc.).
2. Situação de bola descoberta: situação em que o portador tem condições de jogar diretamente para frente.

Na fase de início, esse fator pode, por exemplo, influenciar sobre a pressão da equipe adversária ou a dinâmica da saída (intenção de jogar curto ou longo, nas zonas onde jogar e para qual jogador, etc.).



Figura 10: Localização da bola



Fonte: elaboração própria..

O futebol é um jogo comunicativo/interativo. Portanto, se usarmos a bola como nossa principal referência, toda a nossa organização estará em função de uma constante relação entre os jogadores mais próximos e os mais distantes dela. Ou seja, todos os nossos jogadores devem se posicionar de forma que possam comunicar e interagir constantemente, para poder intervir, favorecer ou ajudar a cada momento, dependendo de onde estiver a bola e de sua situação.

A maneira como essa organização se dará dependerá claramente do modelo de jogo proposto pelo treinador, com base em sua ideia e nas características dos jogadores à sua disposição.

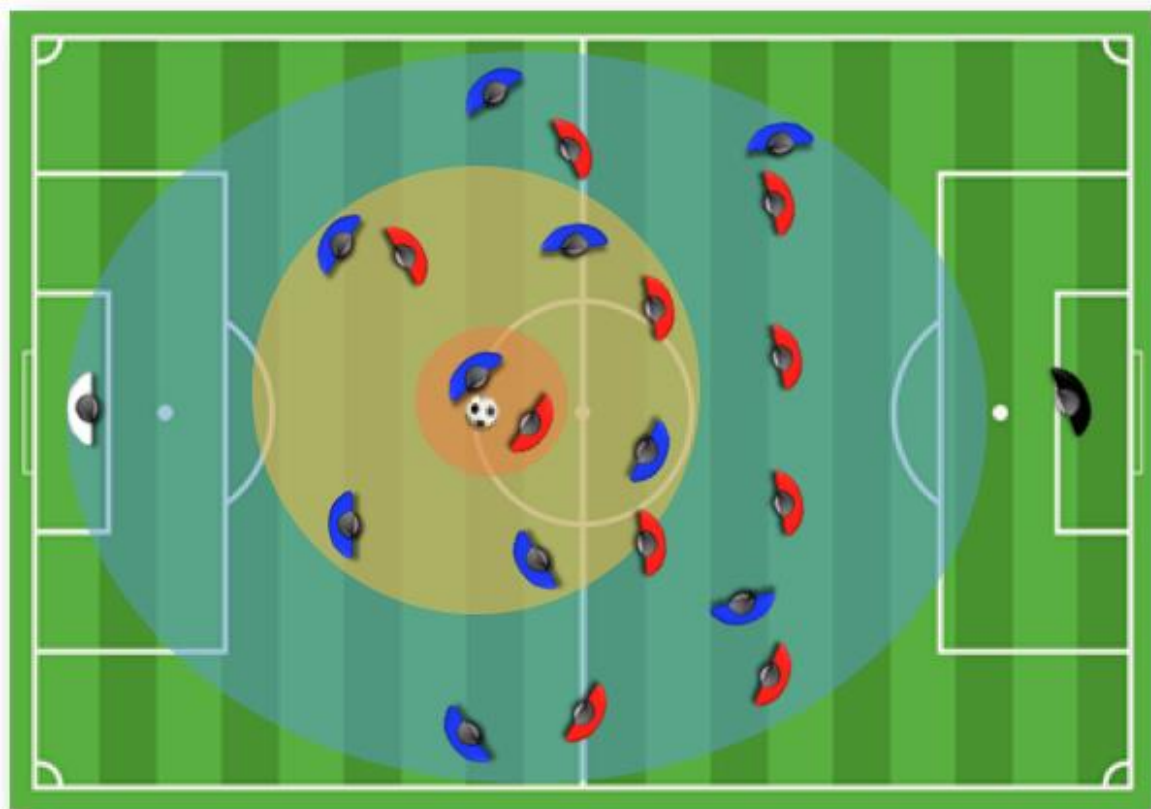
Podemos escolher nos organizar por linhas de forma mais rígida ou por espaços dinâmicos de fase, conforme proposto por Paco Seirul-lo (2004) (formação interna do clube). No primeiro caso, as referências são o espaço e o gol, enquanto no segundo, são a bola e a localização dos outros jogadores.

Apesar das modalidades, para entender a autoorganização da equipe (no nosso caso, na fase de início), devemos nos fazer constantemente as seguintes perguntas:

- Onde está a bola? Em que situação está a bola?
- Onde estão os oponentes?
- Quais distâncias há entre a bola, o adversário e os companheiros?
- Como estamos posicionados?
- Quais trajetórias utilizamos?
- Onde queremos chegar? (Entre outras)

Para isso, devemos levar em consideração que uma situação de jogo dura uma fração de segundo e que uma mínima mudança (um passe de 5 metros, por exemplo) mudará para sempre a situação seguinte (o depois), e será necessário escolher uma possibilidade entre muitas.

Figura 11: Organização da equipe ao redor da bola (espaços de fase)



Fonte: elaboração própria..

Parâmetros temporais

No futebol, o tempo é essencial para gerenciar tudo: criar e fechar espaços, e entender a dinâmica da situação de jogo na qual nos encontramos. O tempo nos confere um filtro que nos permite conhecer a organização da equipe e os comportamentos individuais em uma situação específica.

No fluir do jogo, podemos identificar constantemente os três momentos do tempo: o antes, o durante e o depois, que estão relacionados em uma alternância cíclica entre eles (continuidade). Cada ação e fase do jogo se relaciona com esses momentos, os quais podem servir como um filtro posterior para entender a dinâmica comportamental individual ou coletiva que queremos analisar.

Podemos pensar nesses parâmetros de dois pontos de vista, que são complementares e inseparáveis, mas que os dividimos aqui por questões de explicação. Vamos utilizar um exemplo, pois, como sabemos, ao analisar uma situação, precisamos escolher um cenário específico para entender a dinâmica:

Situação analisada: saída de bola após recuperação

Contexto micro (individual)

- **Antes:** Após o jogo direto do adversário em direção à bola, o central recebe e, pressionado, decide passar a bola para o goleiro para assegurar a posse.
- **Durante:** Com a bola em posse do goleiro, toda a equipe se reposiciona para oferecer linhas de passe ao goleiro. Ele decide jogar com o mesmo central, agora mais livre, que avança para atrair o atacante adversário.
- **Depois:** O central passa a bola para o lateral da sua faixa, que entra no campo adversário para progredir. O central, após o passe, vigia o atacante adversário e reequilibra a equipe.

Contexto macro (coletivo - fase de jogo)

- **Antes:** Após o jogo direto do adversário, a bola é recuperada no campo próprio e o passe é garantido para manter a posse.
- **Durante:** A equipe se reposiciona (saída curta com dois centrais) e a bola é jogada com o central para sair em curto.
- **Depois:** A bola é fixada e jogada com o lateral, que avançou, e a equipe mantém sua compactação.

As duas explicações resumem de forma simples e básica a mesma situação de um ponto de vista micro e macro, para entender como, dentro de uma dinâmica global, existem muitos fatores temporais que devemos considerar para entender o comportamento dos jogadores. Por exemplo, no exemplo dado, seria necessário um mal controle do central, um passe com trajetória e força diferentes, ou até mesmo outra localização no espaço, para que toda a dinâmica seguinte mudasse completamente.

Focar nesses aspectos nos dará a possibilidade de oferecer as informações necessárias para corrigir algumas situações e otimizar as mais eficazes.



Como explicamos anteriormente, para diferenciar as duas situações na fase de início (o saque de meta e a saída de bola em jogo), podemos distinguir, em cada uma delas, os três momentos temporais de maneiras distintas:

Tabela 3: Saque de meta

SAQUE DE META		
ANTES	DURANTE	DEPOIS
<p>Estático (reanimação do jogo) Posicionamentos iniciais fixos.</p>	<p>Transição de ZA para ZB (em curto)</p> <p>Transição direta de ZA para o campo adversário (mista ou em longo)</p>	<p>Transição de ZB para o campo adversário (em curto)</p> <p>Perda de bola</p>

Fonte: elaboração própria..

Tabela 4: Saída de Bola

Saída de Bola		
ANTES	DURANTE	DEPOIS
<ul style="list-style-type: none"> • Dinâmico <p>Volta de campo adversário: Recuperação do balón no campo adversário.</p> <p>Recuperamos e asseguramos: A posse de bola é garantida e a equipe começa a organizar-se para sair com ela.</p> <p>ABP (Ação de Bola Parada): Pode ser uma</p>	<p>Nova reorganização: O time reorganiza-se rapidamente para garantir linhas de passe e opções de progressão.</p> <p>Transição de ZA a ZB (em curto): O time tenta sair tocando curto para manter a posse e atrair o time adversário.</p>	<p>Transição de ZB no campo adversário (em curto): Continuar a progressão com passes curtos e movimentos coordenados.</p> <p>Perda de bola: Se o time perder a posse, a transição defensiva se inicia rapidamente, buscando recuperar a bola.</p>



falta, saque de meta, escanteio, ou outro tipo de reinício de jogo.	Transição direta de ZA no campo adversário (mista ou em longo): O time tenta avançar rapidamente com passes longos ou por transições diretas no campo adversário.	
---	--	--

Fonte: elaboração própria..

A diferença mais relevante é a falta de uma situação ou ação anterior no saque de meta, onde o jogo se reinicia depois que a bola sai pela linha de fundo por ação do time adversário.

Portanto, não podemos analisar o antes, mas nos concentraremos nessa situação na disposição inicial estática dos jogadores antes que a bola se mova.

Nesse sentido, a saída da bola em jogo tem um momento adicional a ser analisado, pois seu antes é dinâmico e pode ocorrer por diferentes motivos, como podemos ver na tabela.

Esse aspecto nos oferece a possibilidade de entender melhor como e por que uma equipe é formada, e por que age de determinada maneira em uma situação específica, adicionando, portanto, esse fator qualitativo ao selecionar informações.

Dentro desses “macromomentos”, teremos que analisar mais detalhadamente os componentes micro que permitem que a dinâmica siga em uma direção (ou melhor dizendo, tempo) em vez de outra, para assim estabelecer, de acordo com o modelo de jogo e a intenção prévia, se o objetivo específico da situação foi alcançado.

Podemos “gerenciar o tempo” usando-o a nosso favor, conforme nossa intenção de jogo. Ou seja, podemos decidir perder tempo em determinados locais do campo para atrair adversários (nos próximos módulos veremos como) e recuperá-lo em outros locais, onde os espaços dinâmicos que geramos nos permitirão ser mais rápidos.

Esses são fatores muito importantes para obter informações qualitativas que podem nos ajudar a corrigir ou otimizar detalhes do jogo que, no final, comporão a organização da equipe.



No nosso esporte, o espaço e o tempo se constituem como os elementos principais do objetivo a ser alcançado: levar a bola a um espaço ou evitá-la, em um momento determinado e com determinadas condições.

Os diferentes sistemas de jogo empregados pelos treinadores e as estratégias específicas de cada partida estarão em função do espaço de jogo, dos tempos da partida, das características dos seus próprios jogadores e dos adversários. Dessa forma, pretende-se favorecer as próprias intenções táticas e contrariar as do adversário, em relação aos movimentos dos jogadores diante das ações do rival, que devem ser realizados levando em consideração também as características e estruturas dos diferentes parâmetros espaciais e temporais estáticos e dinâmicos, previamente analisados nesta seção.



Referências

Battazzi, E. (2016). *Gli Half Spaces*. Recuperado de <https://www.ultimouomo.com/dizionario-tattico-gli-half-spaces/>

Castelo, J. (1999). *Fútbol. Estructura y dinámica del juego*. INDE

Seirullo Vargas, F. (2004). *Estructura Socio-Afectiva*. Documento INEFC Barcelona ·UB

Soriano, E. (2014). *El concepto de hombre libre*. Recuperado de <https://www.martiperarnau.com/el-concepto-de-hombre-libre/>

The International Football Association Board (IFAB). (2019). *Reglas del Juego (2019/20)*. Recuperado de http://static-3eb8.kxcdn.com/documents/795/103540_200519_LotG_201920_ES_SinglePage.pdf

