

Módulo 2. Estudo dos elementos estruturais da fase de início

Estrutura geral da equipe em disposição

Para realizar uma boa saída, seja qual for a modalidade de atuação, antes de tudo será fundamental ter uma boa estrutura geral, ou seja, conseguir uma ocupação correta do espaço para, posteriormente, conseguir qualquer tipo de vantagem. Isso depende principalmente da conformação que uma equipe terá com base no seu estilo, no seu sistema de jogo (1-4-4-2, 1-4-3-3, 1-5-3-2, etc.) e nas modificações estratégicas que são adotadas durante uma partida em relação à estrutura do adversário.

Como já foi mencionado no primeiro módulo, na saída da bola, a estrutura geral também dependerá de uma fase anterior (antes) que afetará, conforme a situação encontrada, a ocupação do campo pela equipe. Durante o saque de meta, tal ocupação será inicialmente estática, pois é, de fato, um reinício do jogo.

Podemos utilizar essas conclusões como um parâmetro para entender, dentro da fase de início do jogo, se há diferenças ou não entre as duas situações e quais são os princípios gerais da equipe para sair de forma combinativa ou mais direta.

Apesar da situação em que nos encontremos, sempre devemos observar a organização da equipe com base nos parâmetros que já conhecemos anteriormente:

- divisão em zonas e faixas,
- ocupação em função da amplitude,
- ocupação em função da profundidade, e
- dinâmica em função da posição/situação da bola.

Essas informações permitirão ao analista compreender a forma como uma equipe apresenta sua ocupação racional do terreno de jogo específico na fase de início e, a partir daí, entender as forças e as fraquezas de cada uma das possíveis organizações em relação à estrutura adotada pelo adversário.

Se tomarmos como referência a divisão em 4 zonas, podemos diferenciar dentro da estrutura geral 3 subestruturas (ou linhas), cada uma com suas funções e organização relacionadas entre si:

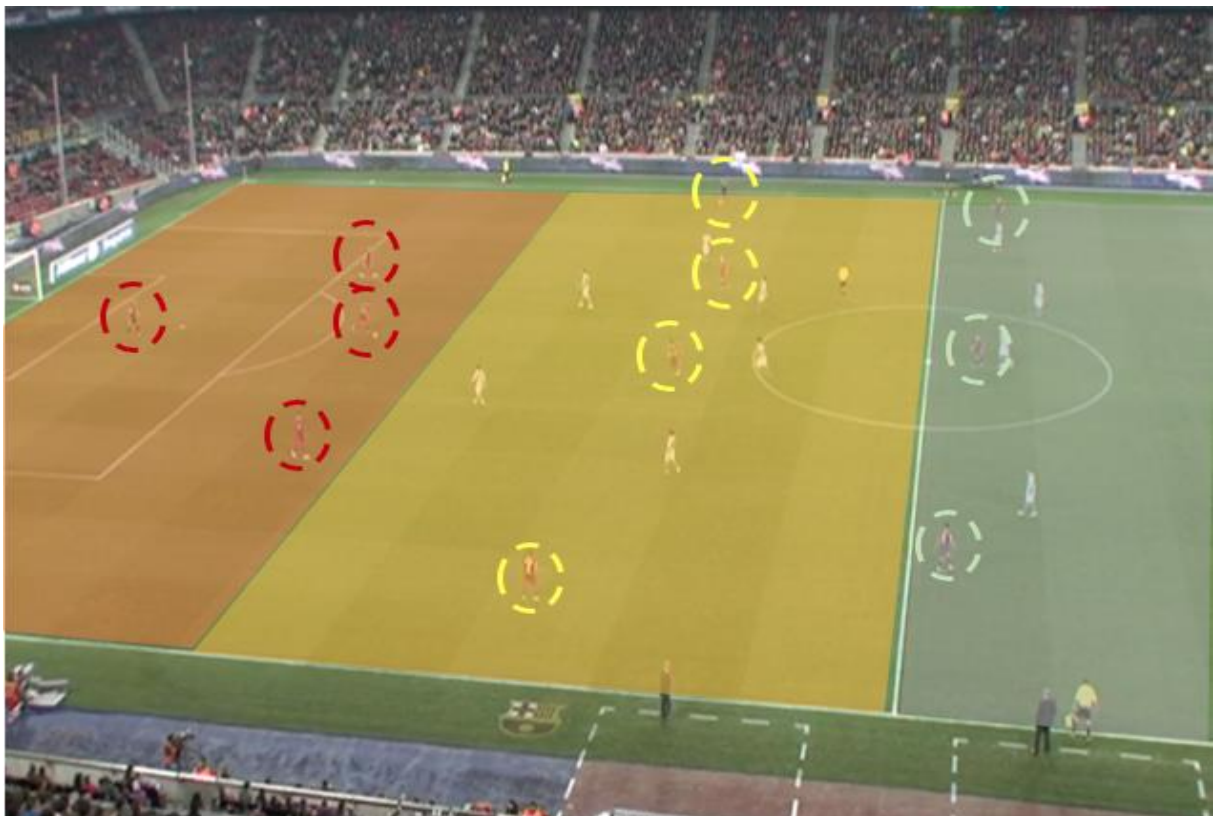
1. Primeira subestrutura: composta pelos jogadores localizados preferencialmente na zona A (exemplo: goleiro, zagueiros, volante ou laterais) □ São o “cérebro” da equipe nesta fase do jogo, pois tomam as primeiras decisões táticas e escolhem o tipo de saída. Embora toda a equipe participe constantemente em cada momento, acredito que durante esse momento do jogo esses jogadores têm os papéis mais importantes.
2. Segunda subestrutura: composta pelos jogadores localizados na zona B (exemplo: laterais e meios-campistas) □ Servem de apoio e suporte às outras

duas subestruturas, pois geram superioridade e compensam eventualmente os espaços.

3. Terceira subestrutura: jogadores mais afastados nas zonas C e D (exemplo: atacantes-extremos) □ Cumprirão funções de cooperação, favorecendo as funções dos companheiros por meio de fixações na linha defensiva adversária, desmarques e movimentação.

Como mencionamos, essas subestruturas estão interrelacionadas, ou seja, têm localizações e papéis específicos, mas estão conectadas, e cada uma contribui para a organização global da equipe.

Figura 1: As 3 subestruturas conforme as zonas (equipe em disposição)



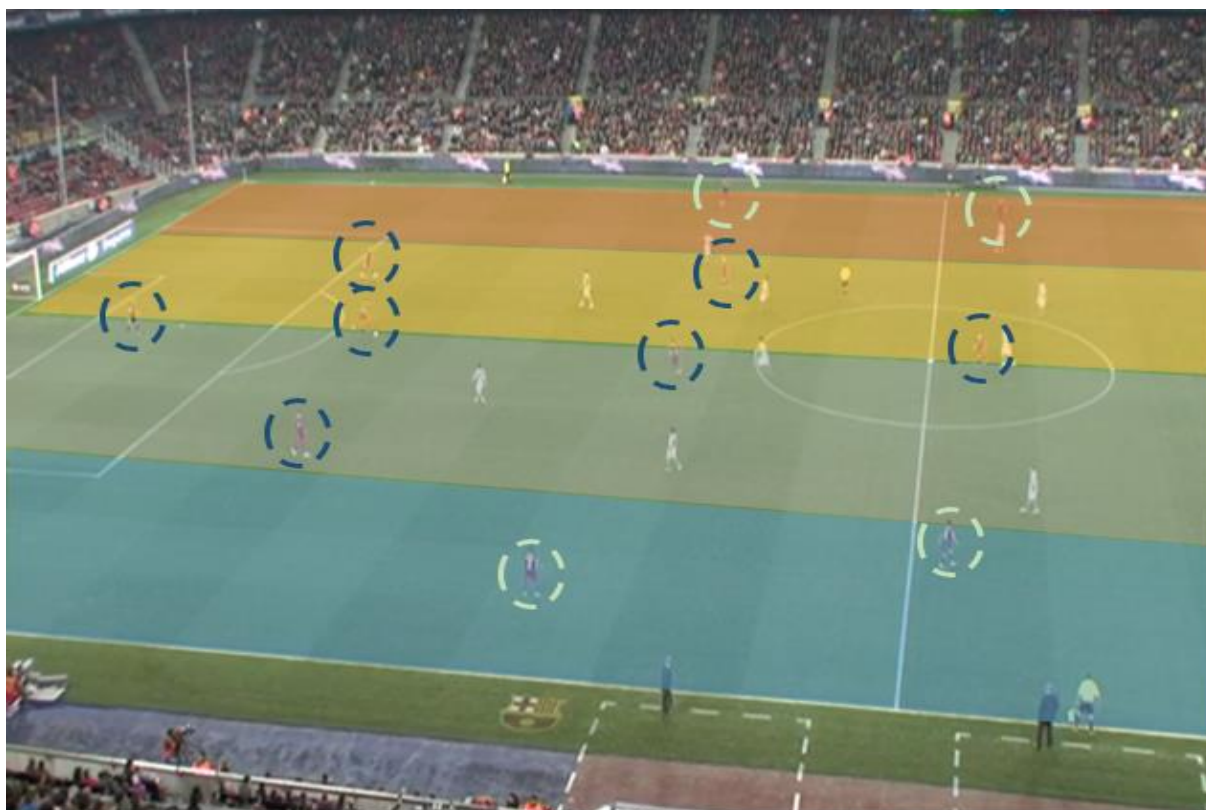
Fonte: elaboração própria.

Se tomarmos como referência a divisão nos 4 corredores, podemos diferenciar dentro da estrutura geral outras 2 subestruturas (ou eixos):

Jogadores nos corredores centrais (exemplo: goleiro, zagueiros, volante, meio-campistas, atacantes) □ Sua função é de progressão e de orientação da posse de bola.

Jogadores nos corredores laterais (exemplo: laterais, extremos) □ Têm a tarefa de dar amplitude à equipe para gerar mais espaço por dentro e equilibrar a equipe caso não seja possível progredir por dentro.

Figura 2: As 2 subestruturas conforme os corredores (equipe em disposição)



Fonte: elaboração própria.

É necessário entender que cada meio de análise utilizado como filtro de avaliação nos ajudará a extrair determinadas informações em vez de outras, que nos permitirão conhecer mais a fundo a organização das equipes analisadas.

O posicionamento estático (principalmente, no saque de meta) será um aspecto muito importante, pois condicionará fortemente toda a dinâmica subsequente no jogo e nos dará uma informação prévia sobre as próximas intenções da equipe em posse de bola (como veremos mais adiante, o mesmo se aplica à equipe que defende).

Em relação aos parâmetros espaciais utilizados, no próximo tópico estudaremos com mais detalhes as diferentes localizações específicas de cada subestrutura (linhas ou eixos), que permitem à equipe em posse ter uma boa organização para conseguir uma ocupação correta do espaço, com o objetivo de realizar uma saída de bola eficaz.

Subestruturas em relação às zonas

Zona A-B (saída de bola)

Podemos classificar nossa fase de início com base no número e na estrutura que os jogadores assumem nas zonas A e B, conforme a própria organização e de acordo com a altura e a conformação do bloco do time adversário.

Considerando esses fatores, costumamos classificar os tipos de estruturas durante a fase de início conforme o número de jogadores presentes nessas zonas. A seguir, apresento as mais utilizadas:

Saída com 4 jogadores

- Pura: 2 zagueiros + 2 laterais (em diferentes alturas ou em linha)
- Mista: 3 zagueiros + 1 volante/meio-campista

Saída com 3 jogadores

- Pura: 3 zagueiros
- Pura: 2 zagueiros + 1 lateral
- Mista: 2 zagueiros + 1 volante
- Mista: 2 zagueiros + 1 meio-campista

Saída com 2 jogadores

Com o termo "pura", refiro-me a uma saída composta pelos jogadores da mesma linha defensiva, enquanto com "mista", refiro-me a uma saída onde à linha defensiva se incorporam jogadores da linha de meio-campo.

Claro que essa divisão se refere principalmente aos jogadores de campo; no entanto, é importante considerar o papel do goleiro, que será sempre nosso jogador livre, capaz de gerar superioridades que nos permitam eventualmente superar a pressão adversária ou garantir a posse de bola em caso de pressão.

Saída com 4 jogadores

A saída pura com 4 jogadores é uma das mais utilizadas na maioria dos sistemas de jogo.

Ela se caracteriza pela participação principal dos dois zagueiros e dos laterais.

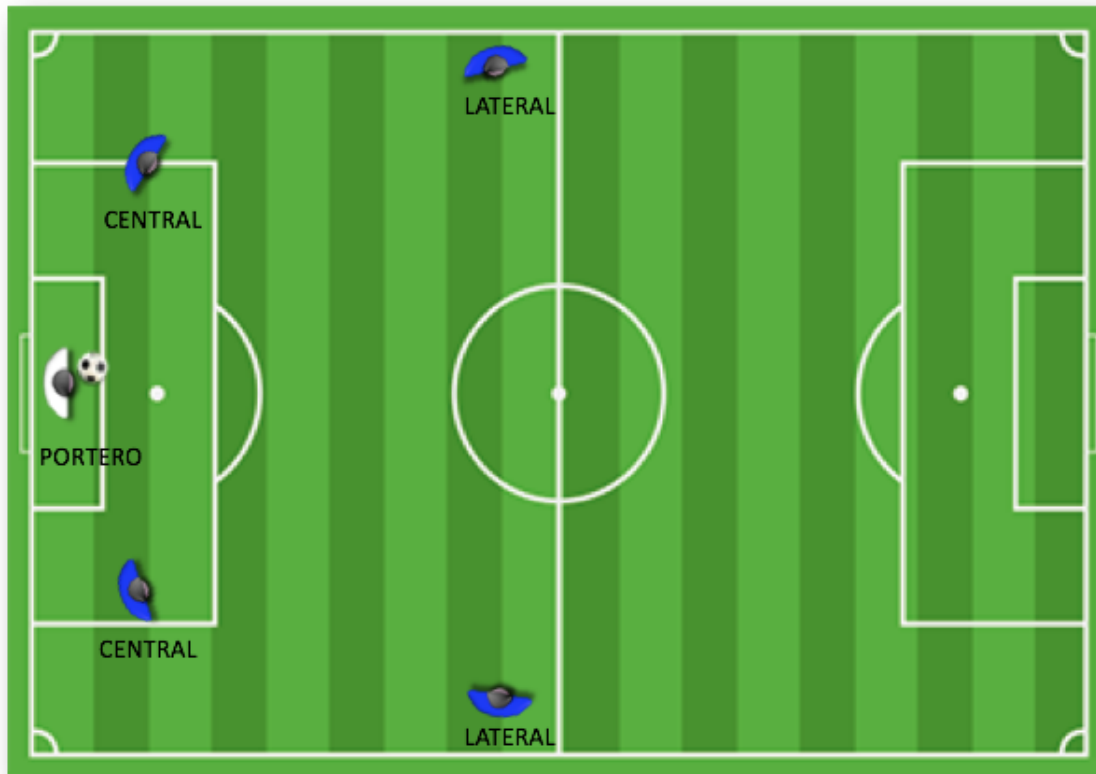
Geralmente, é utilizada contra equipas que pressionam com apenas um atacante.

A altura dos laterais, que podem se posicionar mais à frente ou em linha com os zagueiros, dependerá tanto do tipo de pressão feita pelo adversário (em bloco alto ou em bloco baixo) quanto do tipo de saída que a equipa quer obter, ou seja, se deseja gerar espaços em um local específico do campo.

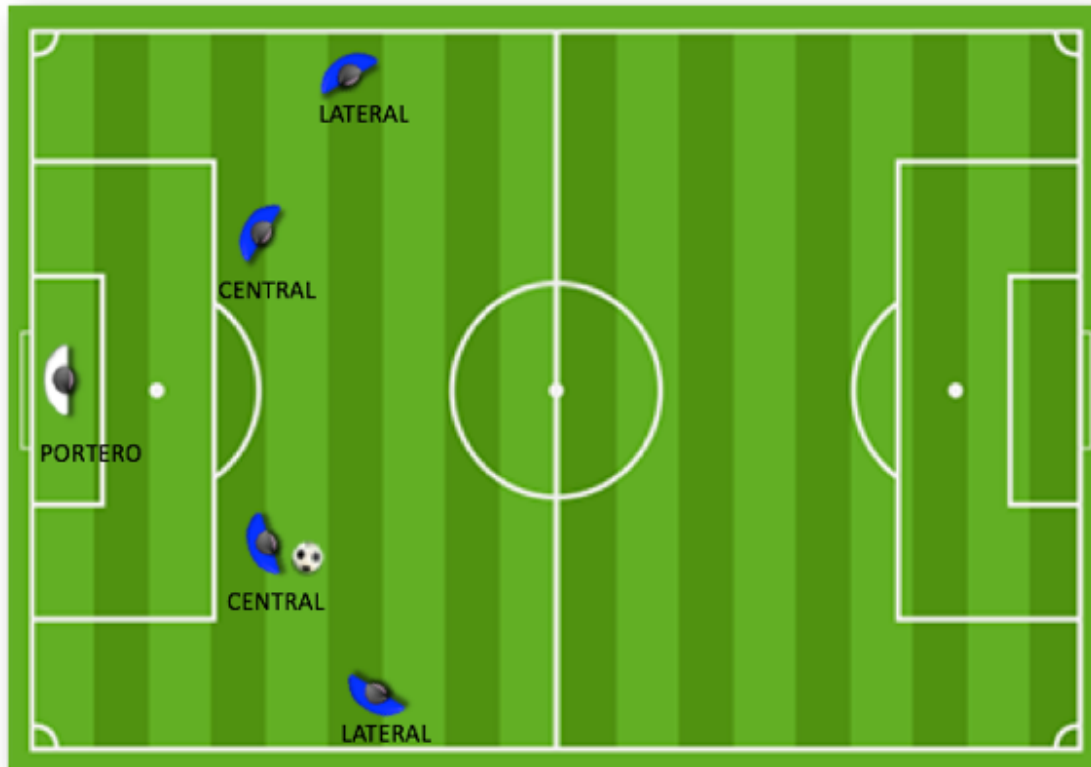
Por exemplo, uma linha mais baixa dos 4 jogadores tem como objetivo atrair, por meio de sua disposição ou de uma circulação prévia da bola, os adversários, para então gerar espaços em zonas mais avançadas do campo.

Figura 3: Saídas puras com 4 jogadores

Salida en diferentes alturas (trapezoido)



Salida en línea (de 4)



Portero	Goleiro
Salida en línea (de 4)	Saída em linha (de 4)
Salida en diferentes alturas (trapeacio)	Saída em diferentes alturas (trapézio)

Fonte: elaboração própria.

A saída mista com 4 jogadores é uma variante, embora não tão utilizada, que é empregada ao incorporar à linha dos 3 zagueiros um volante ou meio-campista para permitir que o zagueiro mais próximo fique mais avançado e gere uma superioridade numérica nesse corredor com o lateral (podemos vê-la em equipes como o Inter de Milão de Conte).

É uma variante interessante, provavelmente utilizada para adaptar a saída às características dos próprios jogadores (ou do adversário), mais do que por uma questão apenas numérica.

Figura 4: Saída mista com 4 jogadores



Salida con 3 centrales + 1 pivote	Saída com 3 zagueiros + 1 volante
-----------------------------------	-----------------------------------

Fonte: elaboração própria.

Saída com 3 jogadores

A saída com três jogadores desde a defesa é muito eficaz porque modifica a pressão do adversário. Mesmo que eles te pressionem com dois (um atacante e um meia atacante), ao sair com três jogadores, você os obriga a se posicionarem em paralelo, no sistema 4-4-2, e aí já consegue superar a pressão.

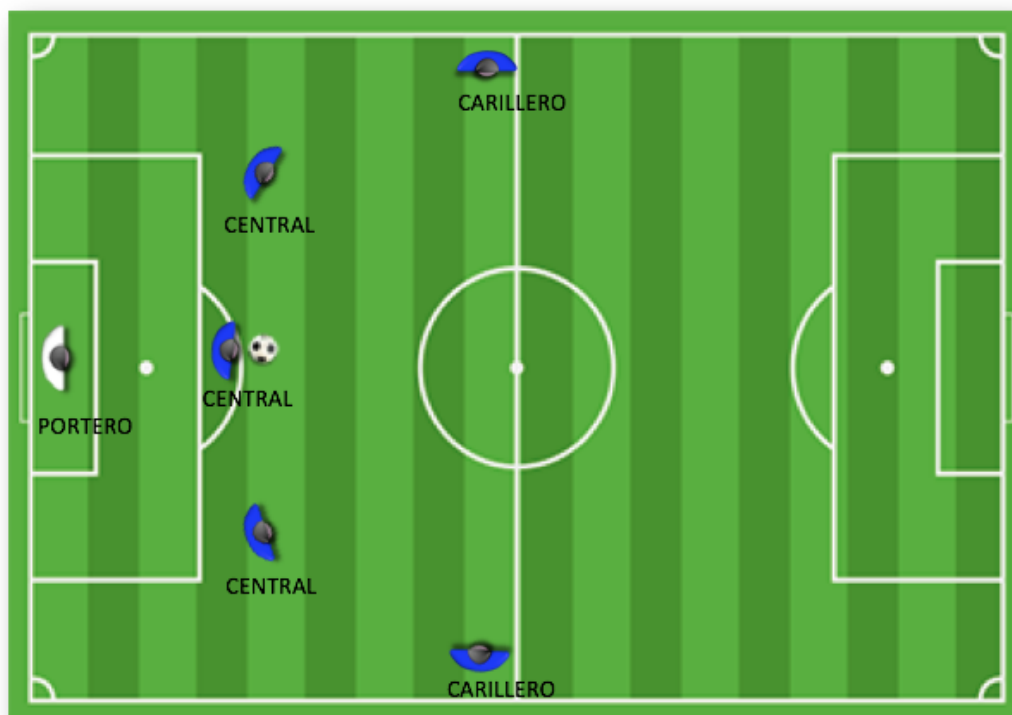
(Guardiola citado em Marsuian, 2017, <https://bit.ly/3hLK40F>)

A saída pura com 3 jogadores é típica de sistemas de jogo onde há 3 zagueiros (1-5-3-2, 1-5-4-1 ou 1-3-4-3), e, portanto, já existe uma superioridade numérica nessa zona contra uma equipe que, por exemplo, faz a pressão com dois atacantes.

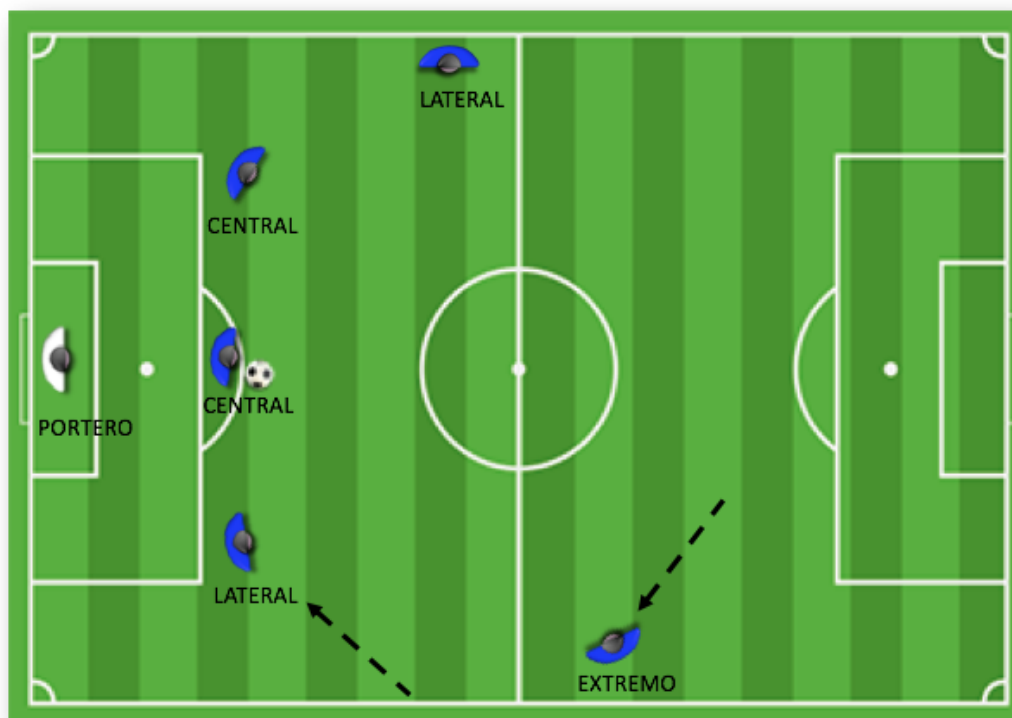
Uma variante é a incorporação de um dos laterais na altura dos zagueiros (por isso segue sendo pura), o que provoca uma basculação da linha, pois permite que o lateral do lado oposto esteja mais avançado.

Figura 5: Saídas puras com 3 jogadores

Salida con 3 centrales



Salida de 2+1 Lateral



Salida con 3 centrales	Saída com 3 zagueiros
Salida de 2+1 lateral	Saída de 2+1 lateral

Fonte: elaboração própria.

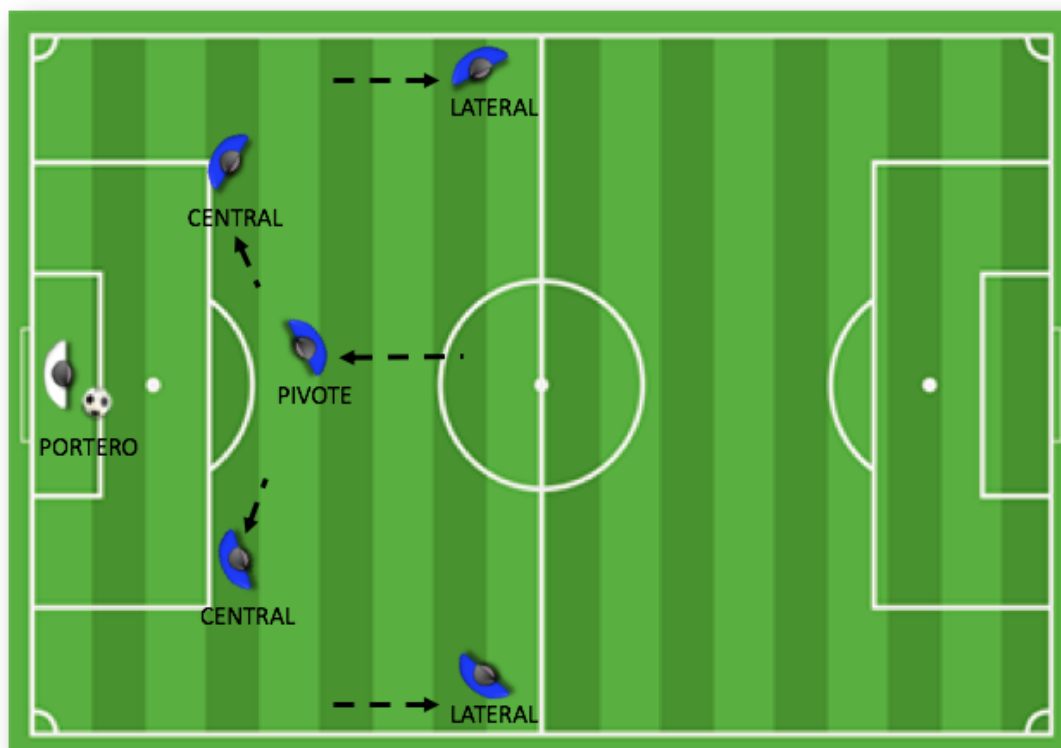
A saída mista com 3 jogadores prevê a incorporação de um jogador de meio-campo à linha defensiva, criando uma superioridade, principalmente numérica, na saída de bola.

A mais utilizada, conhecida também como “saída lavolpiana”, porque foi idealizada pelo técnico argentino Ricardo La Volpe, prevê que os zagueiros se abram e o meio-campista se posicione entre eles, enquanto os laterais avançam sua posição na largura do campo e forçam os extremos a atuar mais por dentro (é utilizada por equipes como o FC Barcelona ou o Bayern de Munique de Guardiola).

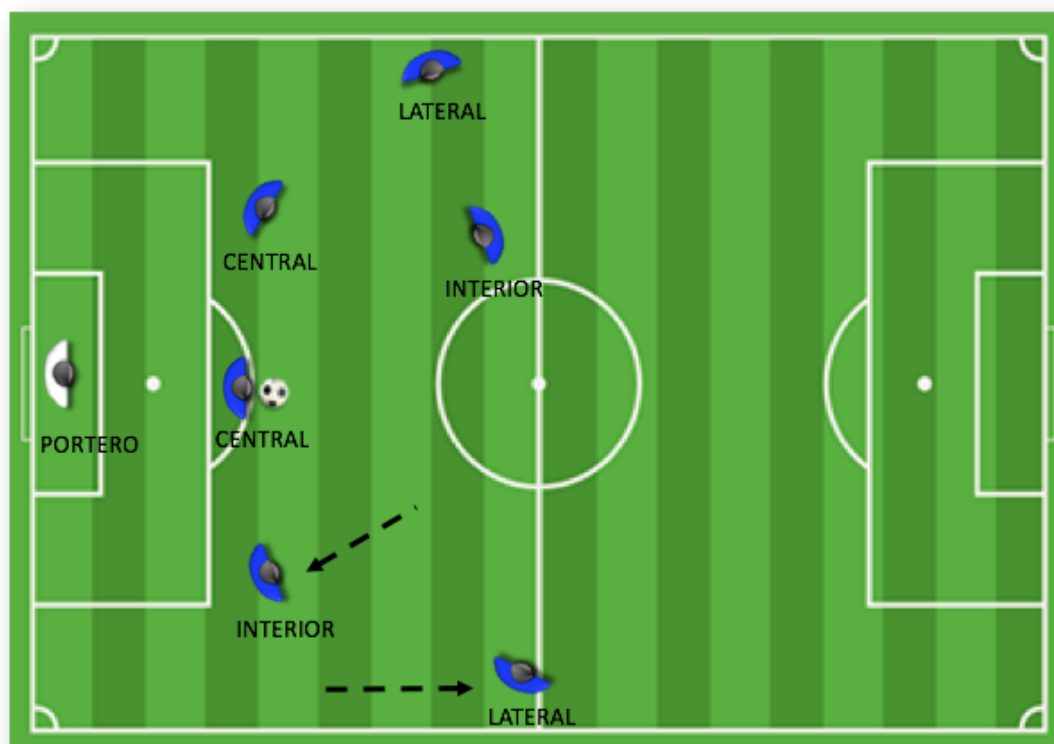
Uma variante prevê a lateralização de um dos meios-campistas para a linha defensiva, o que faz com que o lateral do corredor contíguo se posicione mais à frente (variante frequentemente utilizada no Borussia Dortmund de Tuchel ou no Sevilla de Lopetegui).

Figura 6: Saídas mistas com 3 jogadores

Salida de 2+1 Pivote



Salida de 2+1 Interior



Salida de 2+1 Pivote

Saída de 2+1 Pivô

Fonte: elaboração própria.

Todas essas variantes são aplicadas pelo treinador conforme as características específicas de seus jogadores nesta fase do jogo (podem depender, por exemplo, da capacidade ou incapacidade dos zagueiros para filtrar passes bons por dentro) e conforme a intenção que o treinador tem para sair de trás (por exemplo, sair com passes curtos ou saltar linhas diretamente).

Saída com 2 jogadores

Essa saída refere-se mais a uma situação específica, pois pressupõe que o time adversário está jogando em bloco baixo, ou está pressionando com apenas um atacante e, portanto, não exige que a equipe em posse de bola utilize outros jogadores para criar superioridade. Pessoalmente, acredito que essa saída é mais uma variante da saída com 4 jogadores, onde os laterais assumem posições mais avançadas, com o objetivo de progredir mais rapidamente do que apoiar os zagueiros na saída. O pivô pode se posicionar mais à frente em relação aos zagueiros, para oferecer apoio na progressão, em vez de se incorporar à linha defensiva.

Zona A-B (saque de meta)

Após a recente mudança nas regras, muitos times aproveitaram as novas normas para obter algumas vantagens ao sair com a bola de trás. Como já discutido, o time com a posse de bola, ao ter a possibilidade de posicionar seus jogadores dentro da área, tem mais espaços à disposição. Isso ocorre porque os adversários não podem entrar na área até que a bola tenha se movido claramente. Portanto, o time que defende o saque terá mais espaços a defender, o que é uma vantagem clara para o time em posse de bola, especialmente na hora de sair de forma combinativa.

Dependendo de seus esquemas iniciais, o time em posse pode posicionar diferentes jogadores dentro de sua área, com o objetivo principal de atrair os adversários e, talvez, gerar espaço entre as linhas ou nas laterais, conforme o modo como os rivais pressionam.

A variante mais utilizada, especialmente por equipes que jogam com uma linha defensiva de 4, é baixar os dois zagueiros junto ao goleiro, logo fora da pequena área, para oferecer ao goleiro uma primeira solução mais confortável com um passe curto.

Pode-se prever o apoio de um ou mais jogadores (geralmente pivôs ou meios-campistas), que podem entrar para gerar superioridade, atrair ainda mais adversários e criar espaços em zonas mais distantes.

Figura 7: Saque de meta com 2 jogadores na área mais o goleiro (FC Barcelona)



Fonte: captura de tela do Wyscout com adaptação própria.

Pode-se incluir ainda mais jogadores para "preencher a saída", ou distribuí-los em diferentes alturas dentro da área para provocar desajustes na estrutura do time adversário, que está pressionando, forçando-o a defender mais espaço.

Será crucial identificar o que se consegue após uma determinada localização (onde geramos espaços e com quem os aproveitamos).

Mesmo para equipes que jogam com uma linha de 3 zagueiros, uma solução mais conveniente pode ser baixar dois zagueiros junto ao goleiro, enquanto o terceiro fica fora da área; assim, forçamos os meio-campistas centrais a se adiantar.

Figura 8: Saque de meta com 4 jogadores na área mais o goleiro (Inter de Milão)



Fonte: captura de tela do Wyscout com adaptação própria

Zona C-D

Como já explicamos anteriormente, os jogadores posicionados no campo adversário durante a fase de início (principalmente, atacantes, meias-atacantes e extremos) geralmente têm dois objetivos principais:

Gerar espaços em zonas próximas à bola (impedindo a participação dos adversários no jogo), fixando e atraindo a linha defensiva rival;

Ser os receptores diretos ou indiretos da bola (caso se decida jogar longos passes).

Devemos entender que são esses jogadores que possibilitam e facilitam uma saída de bola correta, independentemente da dinâmica subsequente.

Dependendo do número de atacantes (se 3 ou 2), os jogadores podem se posicionar em relação aos adversários da linha defensiva (mais abertos ou fechados, marcando individualmente ou ocupando os intervalos) para gerar algum tipo de vantagem que permita aos companheiros e a eles mesmos criar possibilidades de progressão em direção ao gol.

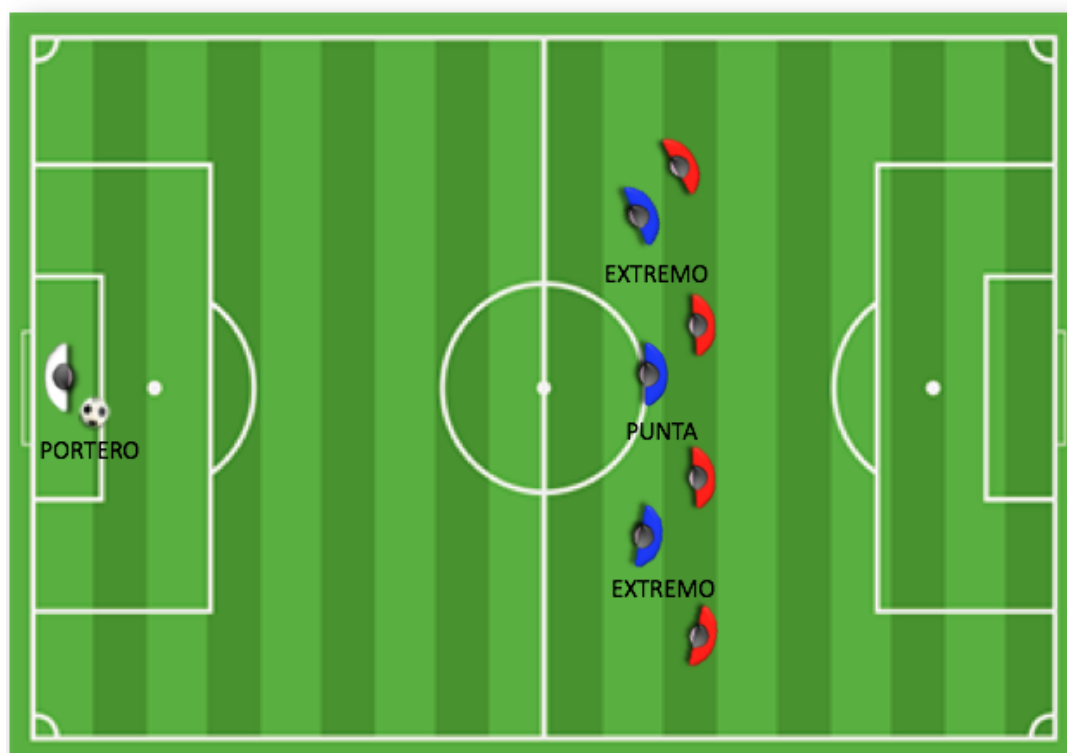
Identificar essa localização (em largura e profundidade) e o que ela gera será fundamental para entender o funcionamento global do time e sua atuação.

Sempre haverá três possibilidades de ação: jogar diretamente com passes longos, jogar indiretamente com passes longos ou jogar com passes curtos. Dentro dessas

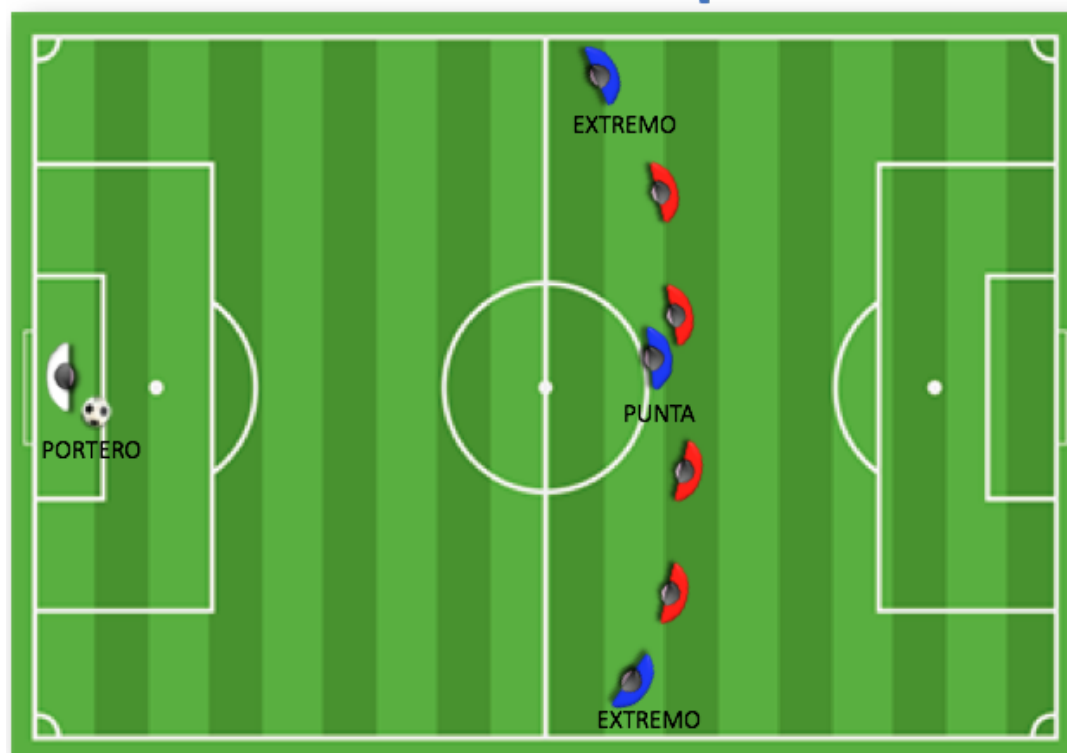
possibilidades, como veremos no próximo módulo, existem muitas variantes e alternativas. No entanto, a estrutura, especialmente ao observar os jogadores mais distantes da bola, pode nos fornecer muitas informações sobre as intenções do time que deseja sair com a bola e os espaços que deseja gerar.

Figura 9: Algumas posições de atacantes e extremos em relação à linha defensiva.

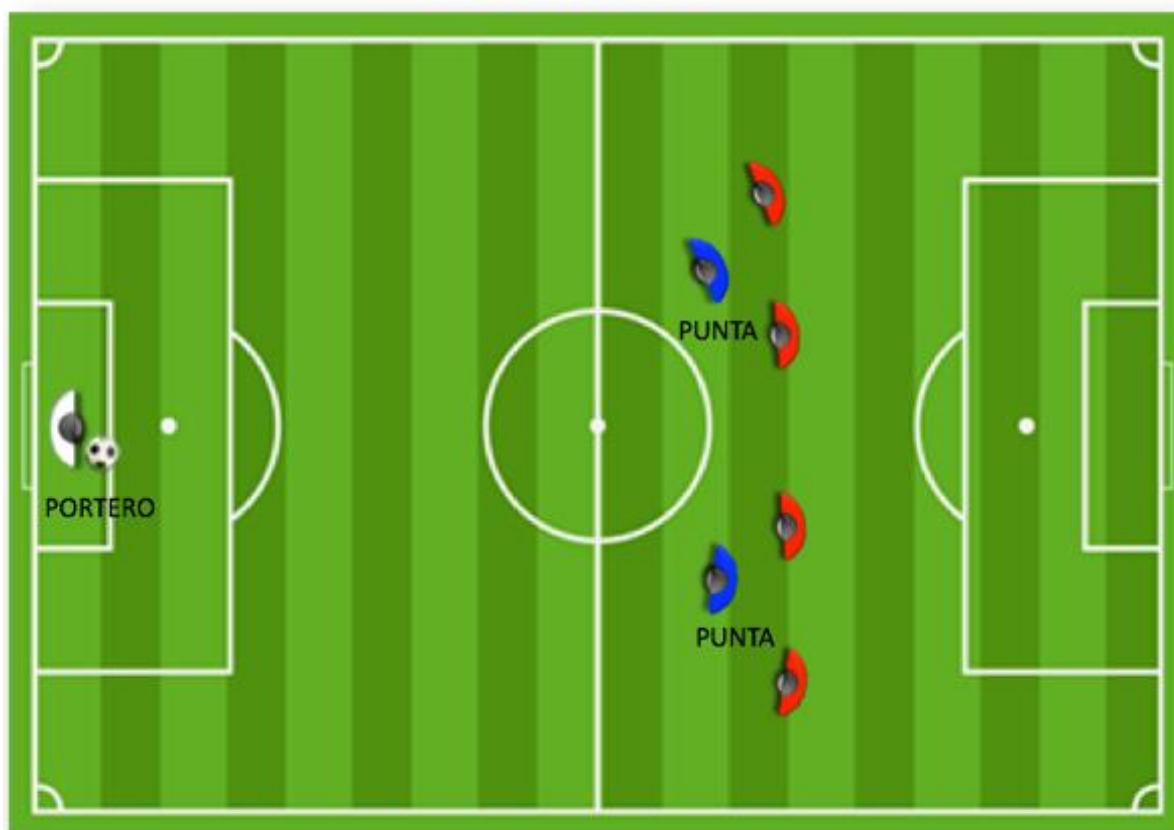
Punta-Extremos cercanos



Punta-Extremos separados



2 Puntas

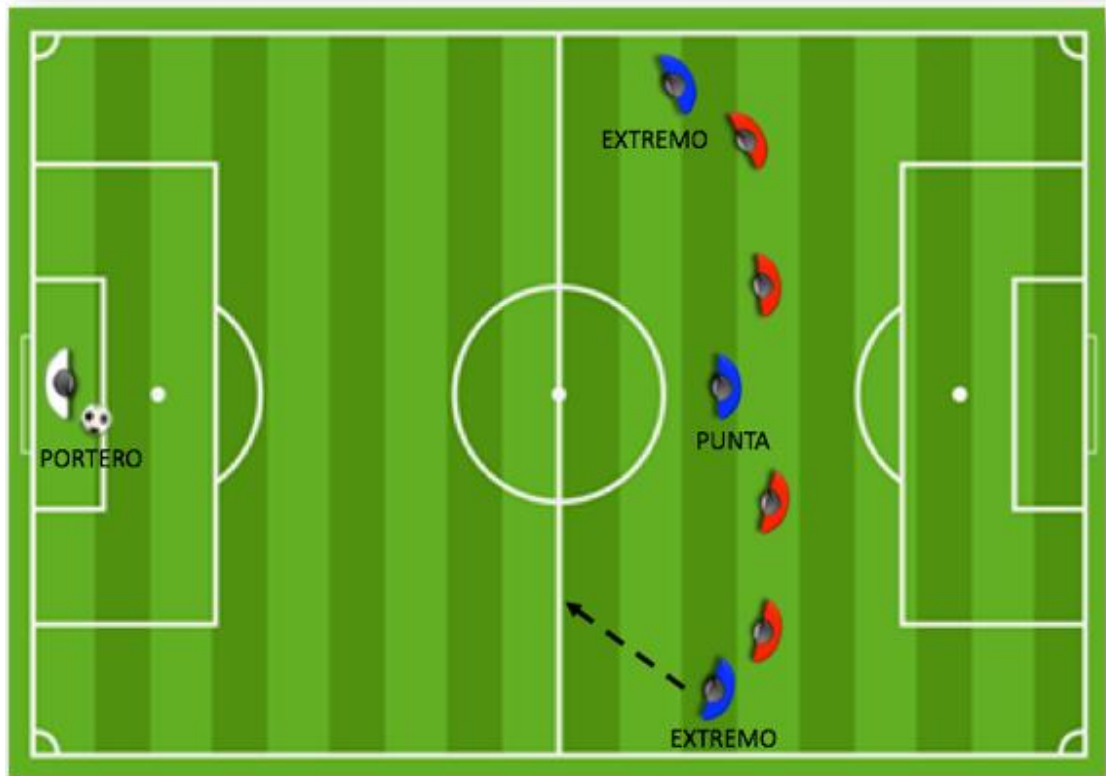
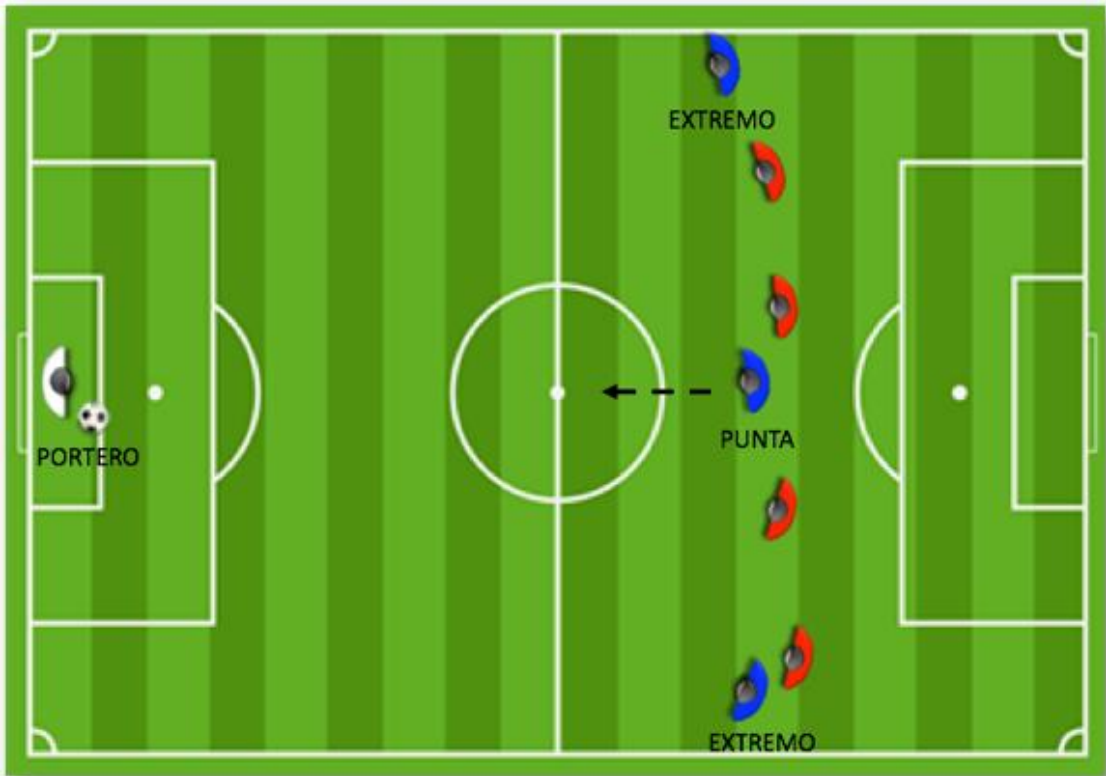


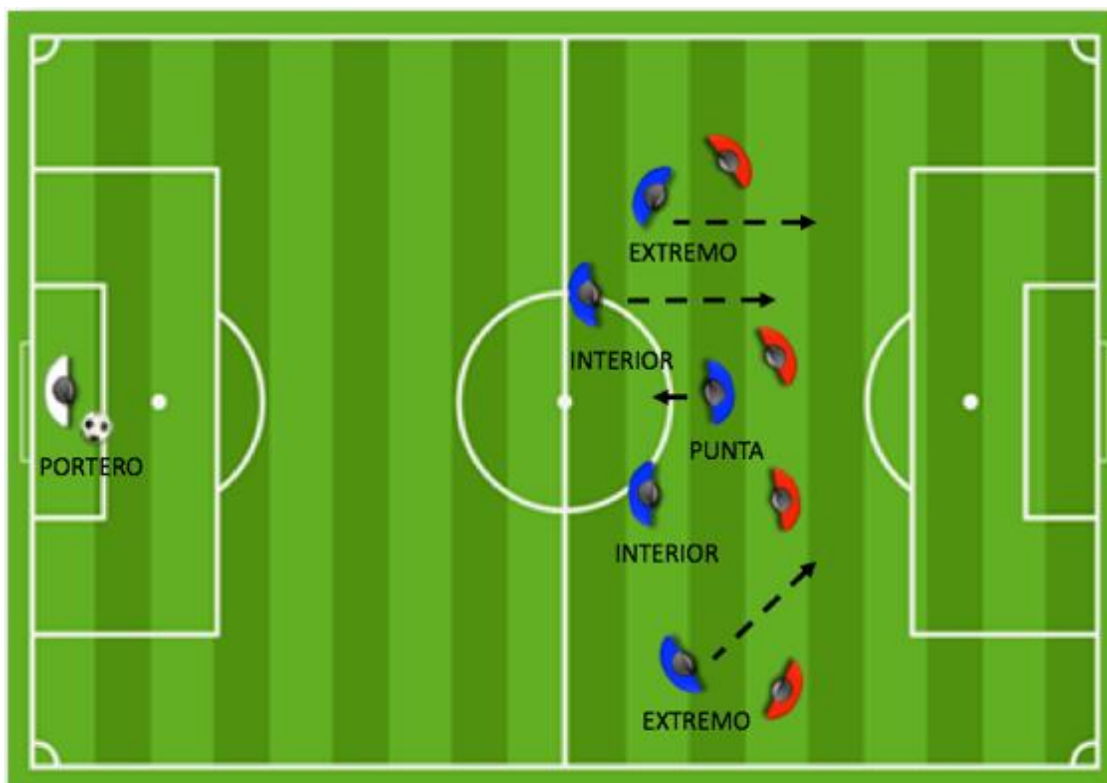
Punta-Extremos separados	Ponta-Extremos separados
Punta-Extremos cercanos	Ponta-Extremos próximos
2 Puntas	2 pontas

Fonte: elaboração própria.

É possível levar em consideração que, em relação ao plano de jogo, também pode ser necessária a incorporação de jogadores de outras linhas para fixar adversários e gerar possíveis situações de 2 contra 1.

Figura 10: Diferentes movimentos de acordo com a posição inicial dos atacantes.





Fonte: elaboração própria.

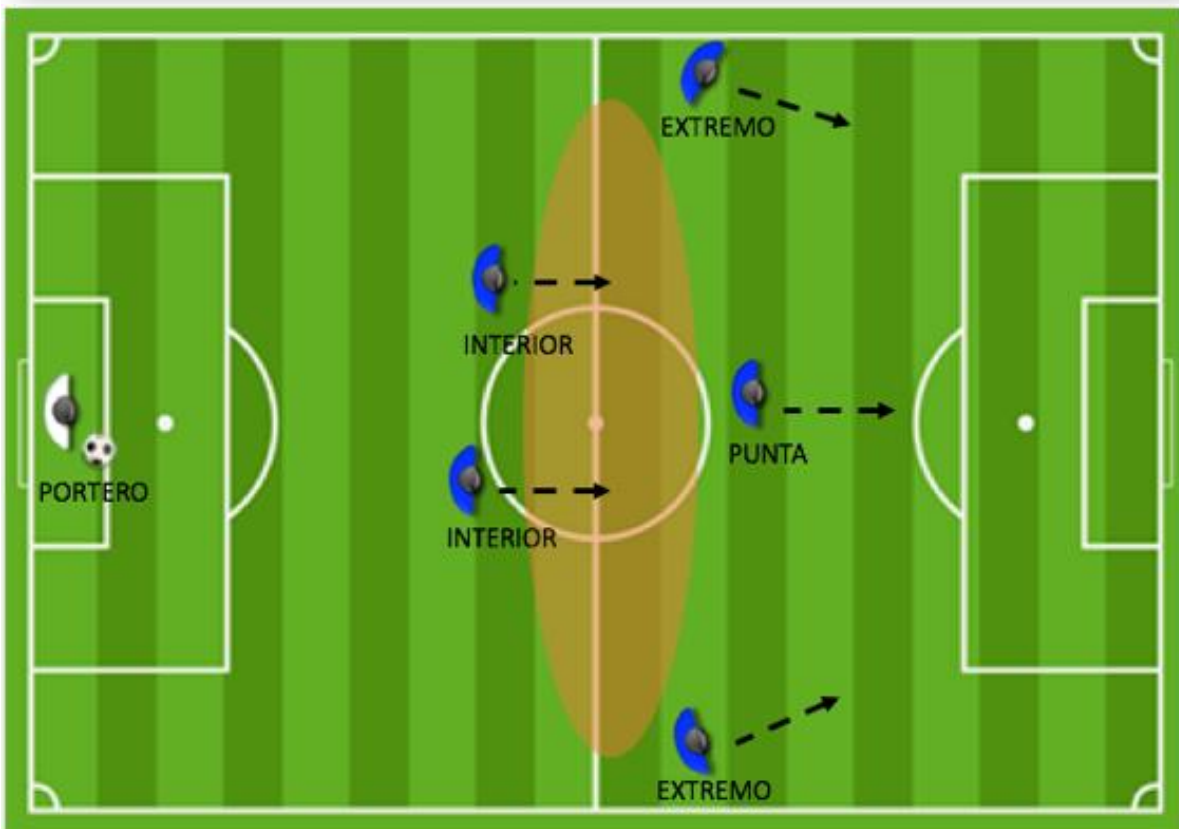
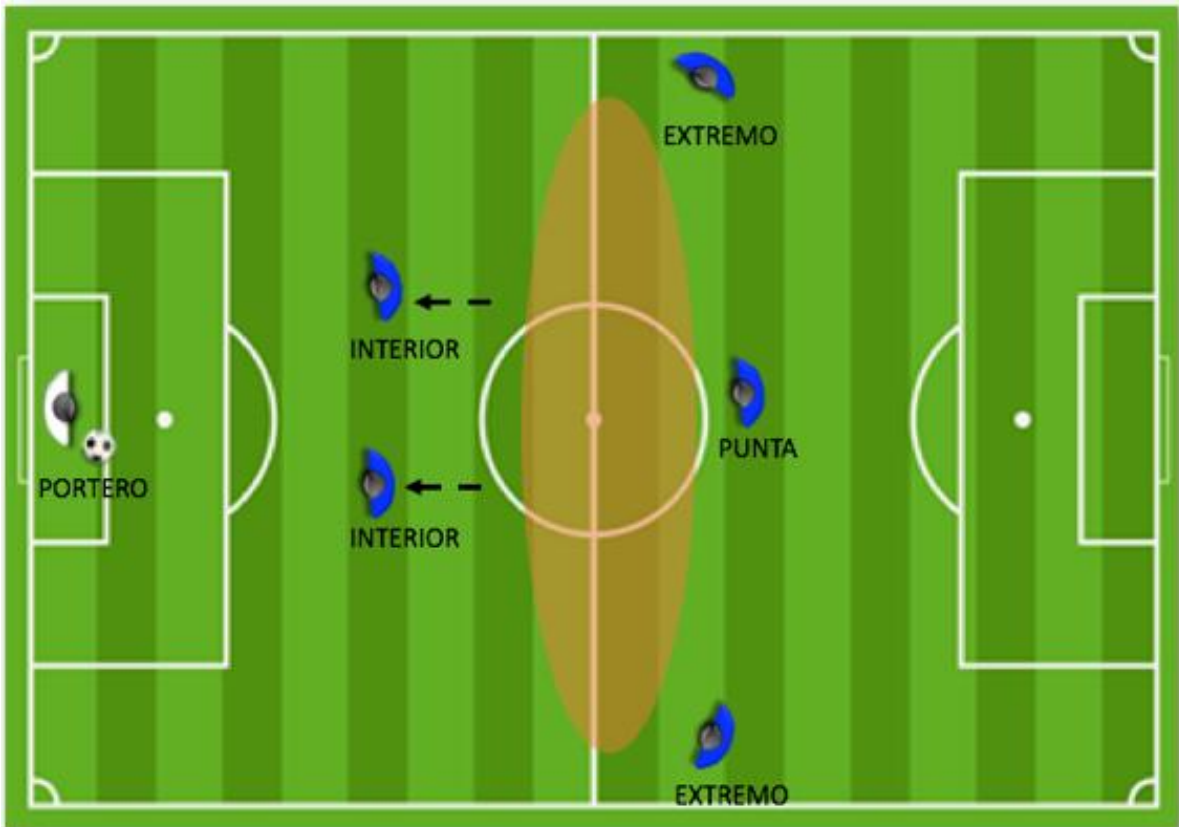
Claro está que tais comportamentos estarão sempre coordenados com os companheiros mais próximos e distantes, com o único objetivo de gerar os espaços que queremos aproveitar.

Na figura seguinte, podemos observar duas das muitas opções possíveis para gerar espaços entre as linhas, como resultado da relação entre os atacantes e os interiores.

Na primeira opção, são os interiores que se aproximam do goleiro para atrair os rivais que os perseguem, com os atacantes aproveitando o espaço gerado para receber diretamente a bola (opção bastante utilizada pelo FC Barcelona de Valverde). Na segunda opção, por outro lado, serão os atacantes que "empurrarão" a linha defensiva adversária para permitir que os interiores ocupem o espaço criado e, eventualmente, ganhem segundas bolas.

Ambas são opções que podemos considerar e que dependerão do estudo e da análise das forças e fraquezas do adversário em relação às características dos nossos jogadores.

Figura 11: Fixar para gerar espaços



Fonte: elaboração própria.

Por exemplo, contra uma defesa de 3 jogadores, podemos utilizar como estratégia baixar bastante os jogadores das duas primeiras linhas para deixar espaço para o 3 contra 3 lá na frente, e posicionar os atacantes de acordo com as características dos defensores adversários, enquanto buscamos, com passes diretos, aproveitar essa situação (De la Fuente, 2019, formação interna do clube).

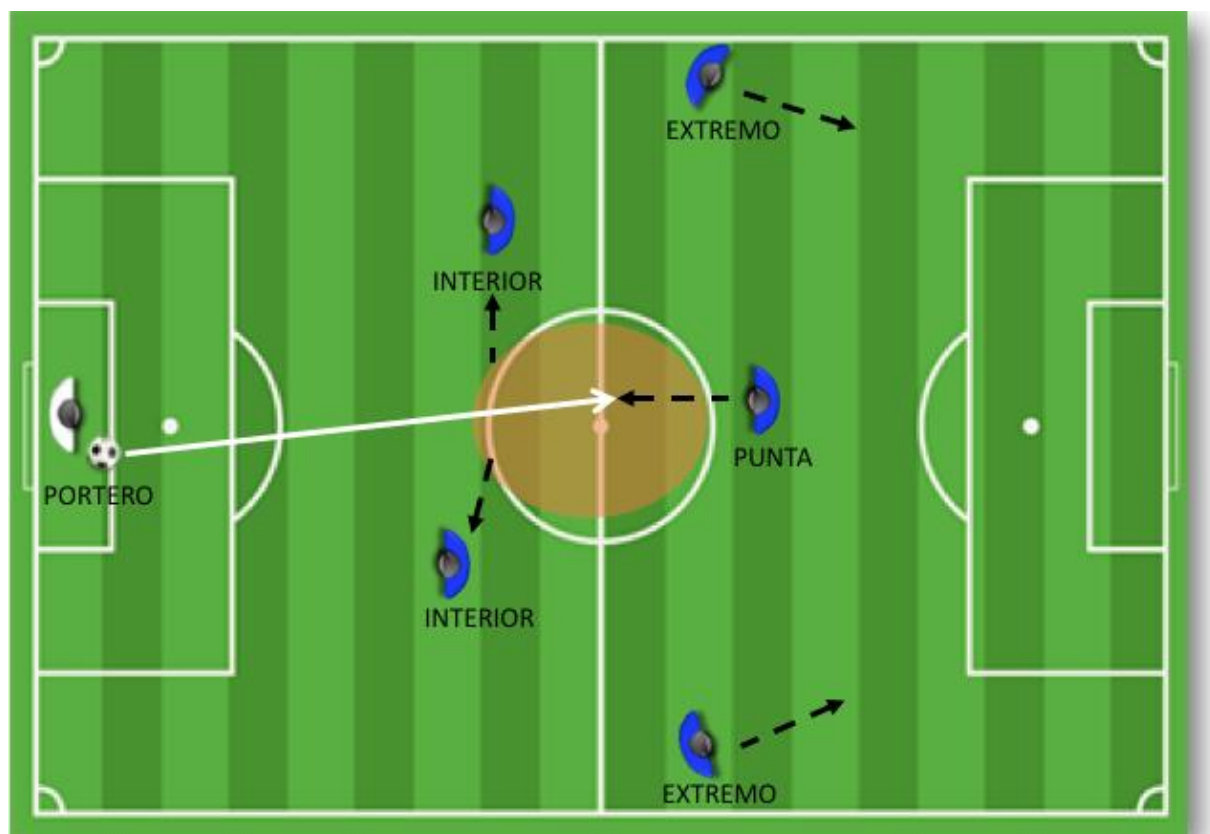
Subestruturas em relação aos corredores

CORREDORES CENTRAIS

O número e a posição dos jogadores localizados nos corredores centrais dependerão de diferentes fatores, como o sistema de jogo e as modificações que serão feitas em relação à estrutura do adversário. No entanto, será recomendável ter pelo menos o mesmo número de jogadores que os adversários para favorecer o surgimento de linhas de passe ou uma igualdade numérica que nos permita recuperar a bola em caso de perda.

Conseguir qualquer tipo de superioridade (principalmente numérica ou posicional) dependerá dos movimentos ou modificações estruturais específicas de cada situação durante uma partida.

Figura 12: Movimento dos interiores para "esvaziar" os corredores centrais e gerar espaço para o atacante que desce para receber.



Fonte: elaboração própria.

Posicionar-se em diferentes alturas claramente nos proporcionará opções para poder progredir, pois nos dará diferentes alternativas de passe que obrigarão a equipe defensora a mudar sua estrutura.

CORREDORES LATERAIS

Posicionar jogadores na largura nos permite o seguinte:

- gerar espaços e intervalos na estrutura adversária;
- obrigar os adversários a cobrir mais espaço para defender;
- gerar intervalos (superioridades) por dentro; e
- ter uma opção de continuidade na posse de bola.

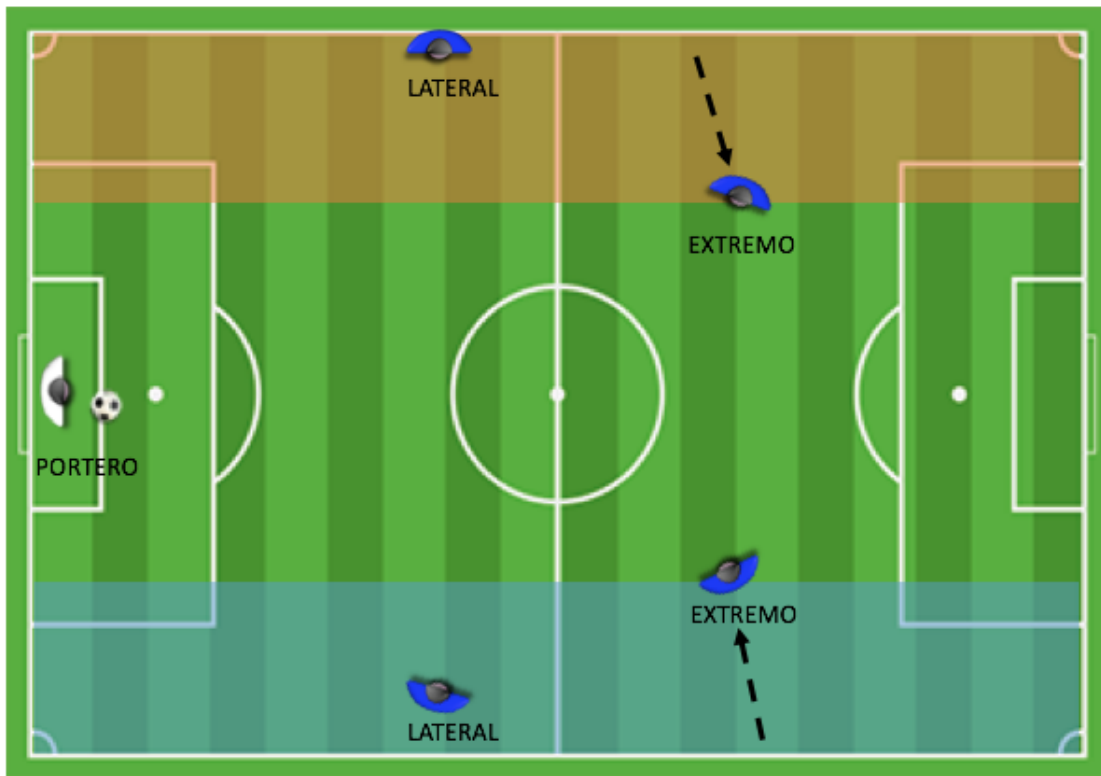
Identificar como e com quem uma equipe consegue obter largura será importante para obter informações qualitativas, pois indiretamente nos permitirá saber o número de jogadores posicionados por dentro.

Como vemos nas imagens seguintes, proponho um exemplo das diferentes maneiras em que podemos ocupar os corredores (referência 1-4-3-3 em relação às marcações de laterais-extremos):

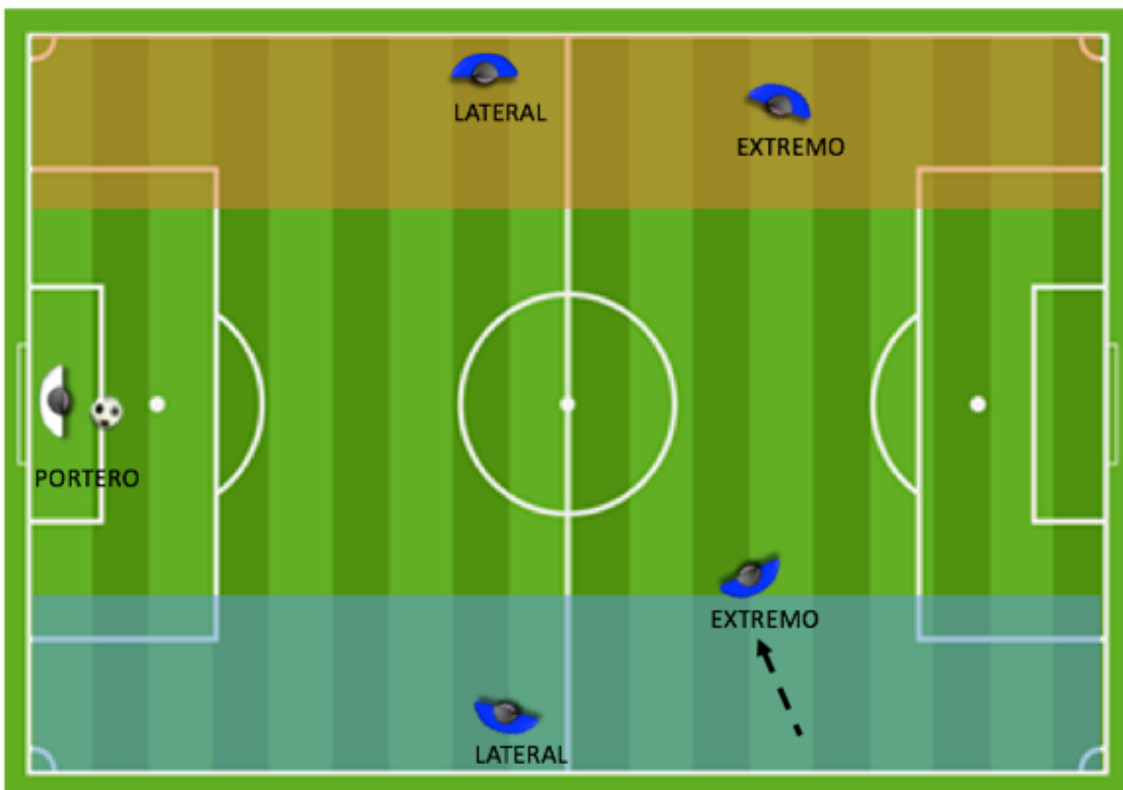
- ocupar os corredores apenas com os laterais (os dois extremos se posicionam por dentro);
- ocupar um corredor com um jogador e o outro com dois; e
- ocupar ambos os corredores com dois jogadores.

Figura 13: Ocupação dos corredores laterais por laterais e extremos.

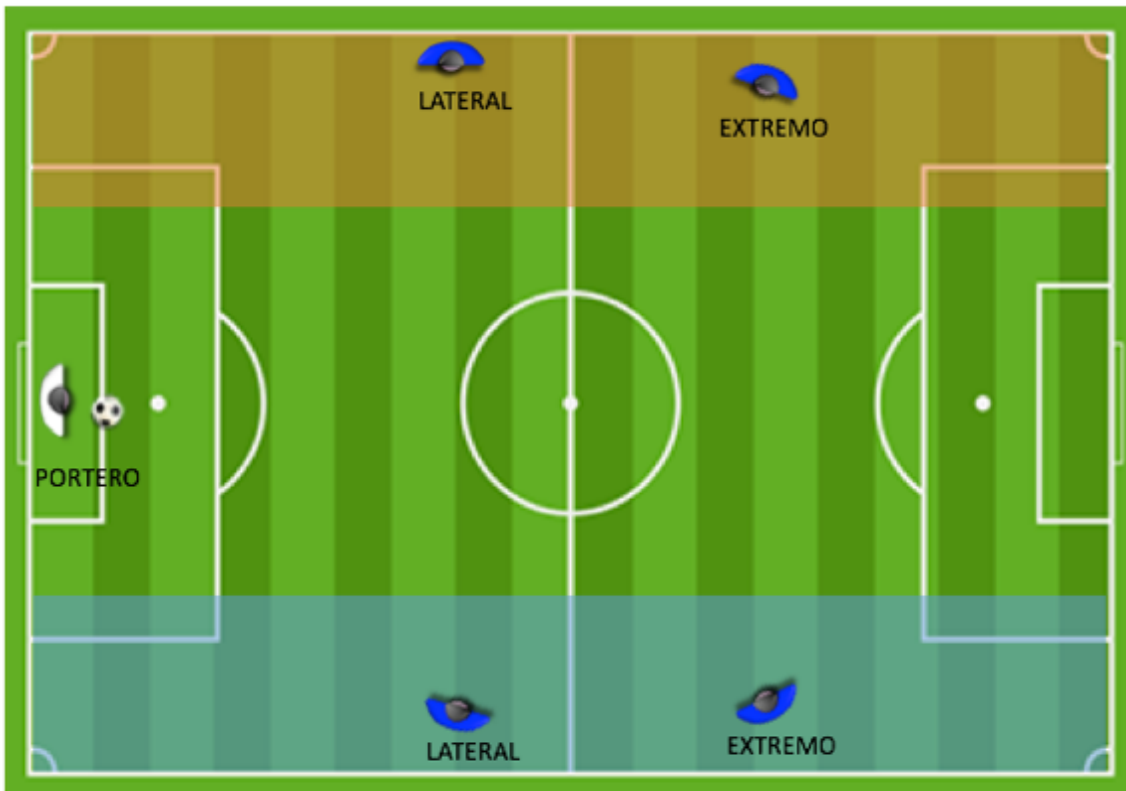
2/0



2/1



2/2



Fonte: elaboração própria.

Podemos utilizar este filtro para qualquer sistema de jogo, não apenas para essas duas posições (embora sejam as que preferencialmente ocupam esses lugares do campo). É possível ocupar os corredores laterais também com outros jogadores, dependendo da situação em que nos encontramos e dos objetivos que queremos alcançar.

Estrutura geral da equipe na recuperação

Os mesmos parâmetros que nos permitem analisar as estruturas e a disposição da equipe na posse de bola também serão importantes para identificar as estruturas da equipe que defende a fase inicial do rival, pois ela opõe sua própria estrutura, que, por si só, afetará a do adversário e sua dinâmica subsequente.

Será importante sempre avaliar cada situação de acordo com o tipo de sistema defensivo adotado e a altura da pressão.

Geralmente, o primeiro parâmetro considerado é a altura do bloco, que pode ser uma das seguintes opções:

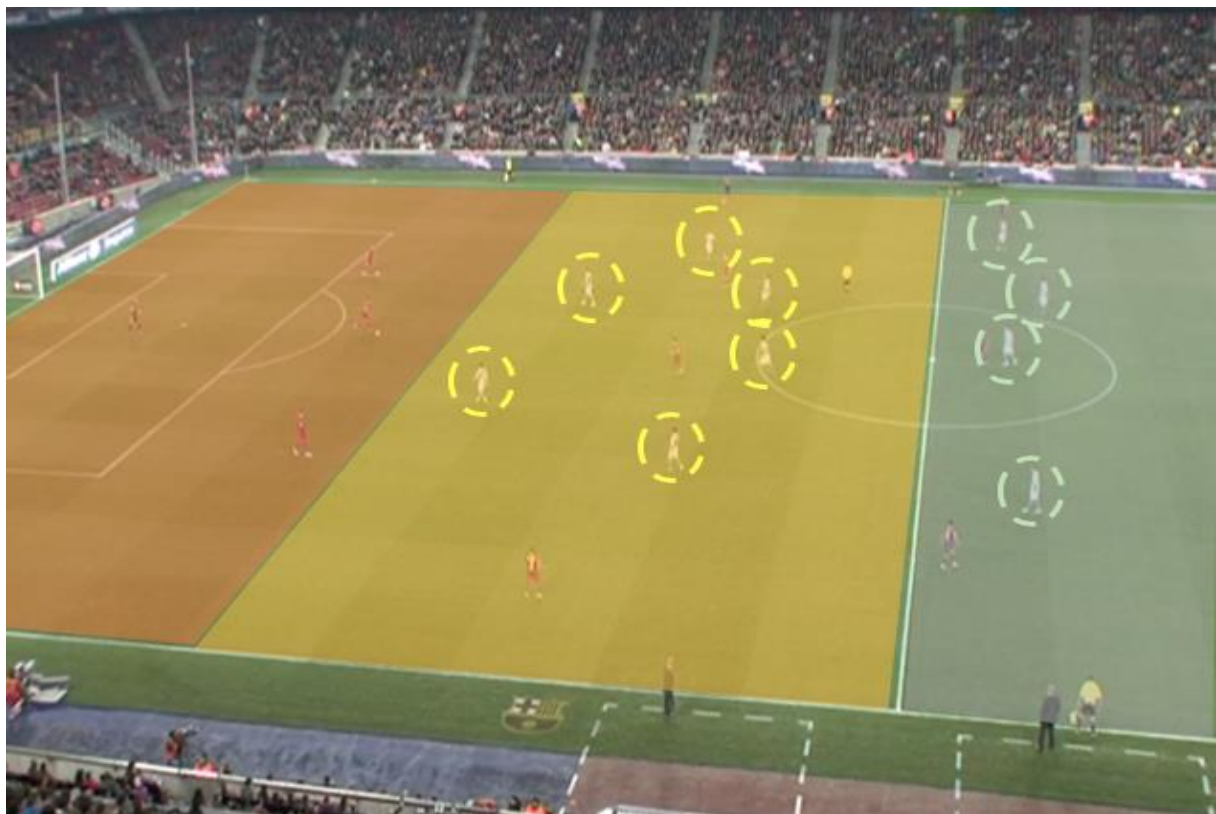
- Em bloco alto: uma equipe pressiona a zona A do adversário, posicionando a linha defensiva na altura do meio-campo e tenta recuperar a bola já na primeira circulação.

- Em bloco médio: a equipe inicia a pressão na zona B do adversário ou em seu próprio campo, priorizando a defesa dos espaços atrás de sua linha e deixando o primeiro passe na saída.
- Em bloco baixo: a equipe adversária prefere se posicionar totalmente (ou a maioria dos seus jogadores) no seu campo e fecha o máximo possível os espaços entre as linhas.

Dentro de cada um desses cenários, podemos identificar diretamente quantos jogadores ocupam as zonas e corredores, bem como qual conformação eles preferem assumir. Dependendo da altura do bloco, podemos identificar os espaços dinâmicos entre as diferentes linhas da equipe defensora.

Por exemplo, na figura seguinte, podemos ver como a equipe que está defendendo não posiciona nenhum jogador na Zona A do adversário (sua Zona D) e deixa a saída curta para os centrais, priorizando a defesa dos espaços entre as linhas. Apresenta, portanto, um bloco médio em linha e muito compacto, que provavelmente iniciará a pressão quando a equipe adversária tentar jogar por dentro ou por fora.

Figura 14: As subestruturas conforme as zonas (equipe em recuperação).

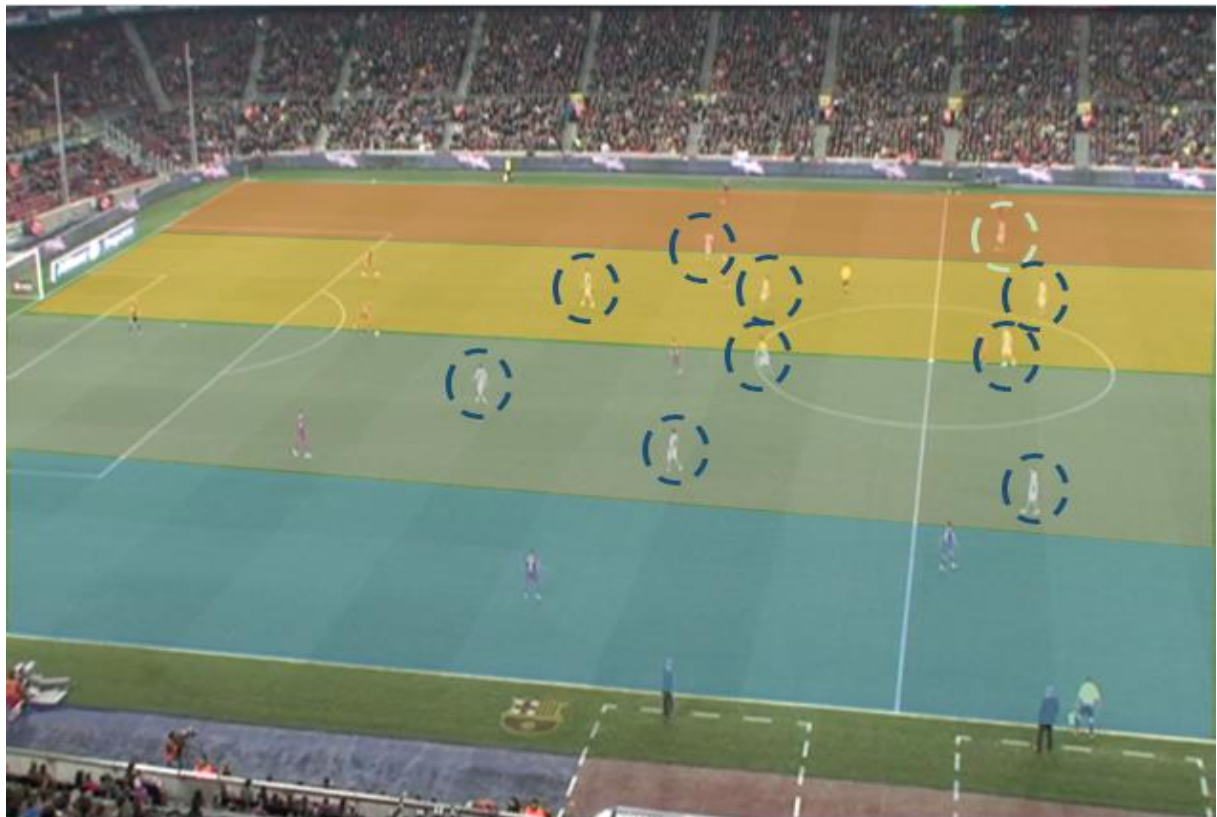


Fonte: elaboração própria.

O mesmo filtro pode ser utilizado para identificar a localização da equipe em relação à amplitude e, portanto, aos corredores. Além disso, como podemos observar, a mesma equipe posiciona a maioria de seus jogadores nos corredores centrais, com apenas um, o lateral direito, ligeiramente mais aberto. Nesse caso, podemos concluir que a intenção

da equipe é defender os espaços centrais e deixar a opção para o adversário de sair pelas laterais, a partir das quais a pressão será eventualmente iniciada.

Figura 15: As subestruturas baseadas nos corredores (equipe em recuperação).



Fonte: elaboração própria.

A seguir, apresento exemplos de diferentes métodos utilizados para enfrentar uma equipe durante a fase inicial, divididos por linhas de pressão.

Jogadores da 1ª linha em bloco alto-médio Pressionam com 1 jogador (atacante) □
Possível solução: zagueiros abertos que podem progredir com a bola.

Figura 16: Pressão com 1 atacante



Fonte: captura de tela Wyscout com adaptação própria.

Pressionam com 2 jogadores (2 atacantes ou 1 atacante + 1 interior/meia-atacante)
□ Possível solução: linha de 3 com pivô que se posiciona entre os zagueiros ou atrás dos atacantes que avançam, interior lateralizado, lateral mais recuado em linha com os zagueiros.

Figura 17: Pressão com 2 atacantes



Fonte: captura de tela Wyscout com adaptação própria.

Pressionam com 3 jogadores (3 atacantes ou 2 atacantes + 1 interior/meia-atacante)
□ Possível solução: opção de jogo direto para jogadores da 2ª-3ª linha.
Figura 18: Pressão com 3 atacantes



Fonte: captura de tela Wscout com adaptação própria.

Figura 19: Pressão com 2 atacantes + 1 meio-campista



Fonte: captura de tela Wyscout com adaptação própria.

Jogadores da 1ª linha em bloco baixo

Pressionam com 1 jogador (atacante)

□ Possível solução: circulação rápida com os dois zagueiros.

Pressionam com 2 jogadores (2 atacantes ou 1 atacante + 1 interior/meia-atacante)

□ Possível solução: linha de 3 com pivô que se posiciona entre os zagueiros ou atrás dos atacantes que avançam, interior lateralizado.

Muitas equipes aplicarão diferentes variantes ao iniciar a pressão. Isso significa que, apesar da estrutura inicial, uma vez que a bola se mova, elas poderão (ou não) modificar essa estrutura. Um exemplo claro é uma equipe que pressiona no sistema 1-4-3-3, onde o atacante avança em direção a um zagueiro, enquanto ao avançar em direção ao outro, será o interior (com os extremos prontos para pressionar os laterais), o que, de fato, modificará sua estrutura para 1-4-4-2.

Podemos também direcionar a atenção para os jogadores da 2ª linha e identificar os seguintes elementos:

- o número (2, 3 ou 4),
- suas estruturas (em linha ou em losango),
- seus emparelhamentos (por zona ou por marcação individual),
- se dividem o bloco ou não, e

- possíveis assimetrias em direção a um corredor.

Por exemplo, na figura 20, observamos como a disposição em losango no meio da equipe que defende o saque faz com que, para o adversário, seja praticamente impossível encontrar diretamente seus jogadores interiores. Por esse motivo, será importante para a equipe em posse de bola gerar superioridade nos corredores laterais.

Figura 20: Disposição em losango (de 4 jogadores nos corredores centrais)



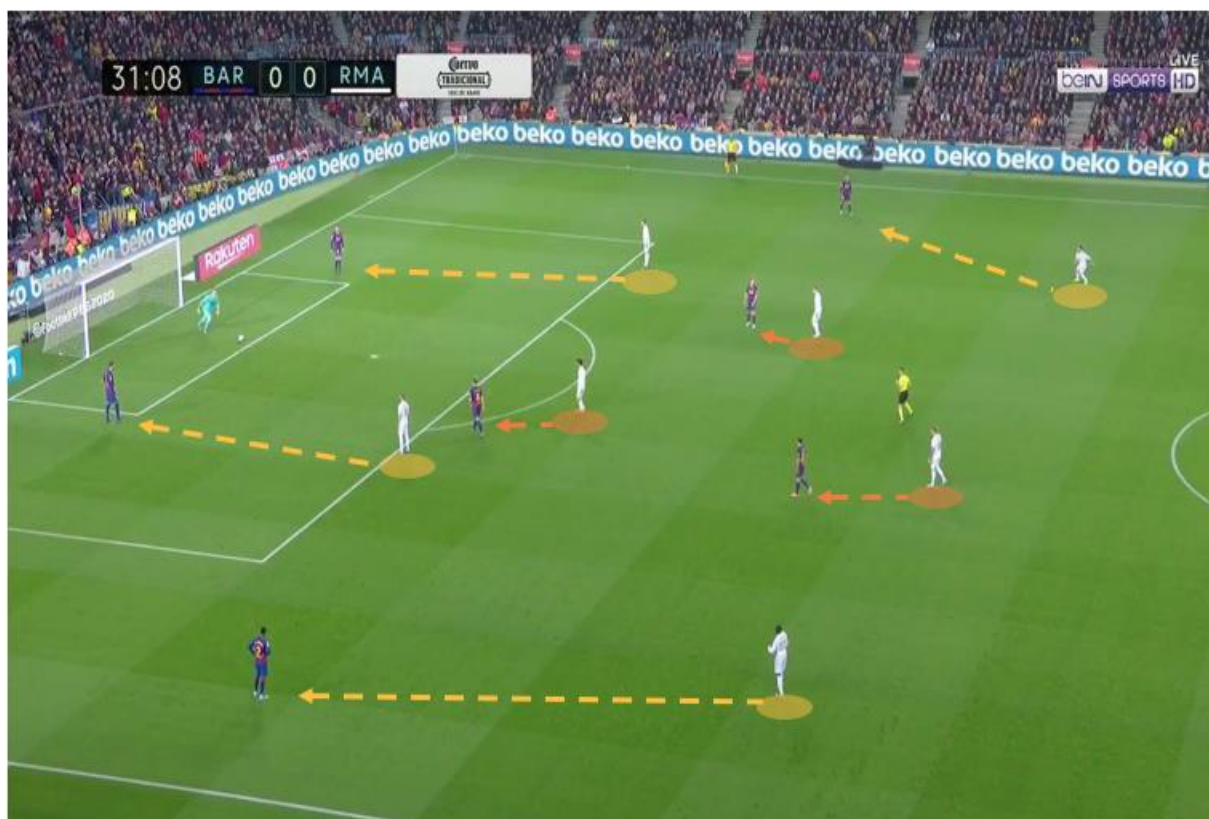
Fonte: captura de tela Mediacoach com adaptação própria

Figura 21: Disposição em linha (3+1 jogadores) + bloco dividido



Fonte: captura de tela Mediacoch com adaptação própria.

Figura 22: Disposição em defesa no saque de meta (identificar distâncias e emparelhamentos)



Fonte: captura de tela Wyscout com adaptação própria.

Para os jogadores da 3ª linha defensiva, será importante identificar fatores como os seguintes:

- o número,
- a altura (e a distância em relação às outras linhas),
- a distância entre jogadores da mesma linha, e
- emparelhamentos.

A ausência do impedimento no saque de meta será outro fator a ser considerado para entender o comportamento dos jogadores mais afastados.

Figura 23: Disposição em linha com 4 jogadores



Fonte: captura de tela Mediacoach com adaptação própria.

Figura 24: Disposição em linha com 3 jogadores abertos



Fonte: captura de tela Mediacoach com adaptação própria.

Figura 25: Disposição em linha com 3 jogadores fechados



Fonte: captura de tela Mediacoach com adaptação própria.

Além disso, teremos que observar a eventual posição dos jogadores em vigilância em caso de ações a bola parada, como escanteios ou faltas, e identificar os seguintes elementos:

- quantos jogadores ficam mais recuados,
- onde se posicionam, e
- quem são.

Dessa forma, podemos identificar eventuais vantagens no momento de reiniciar o jogo e decidir se jogaremos diretamente em longo.

Com todas as informações apresentadas, podemos chegar à conclusão de que as equipes adotam diferentes tipos de pressão no início do jogo adversário, e vice-versa. Assim, ocupam o campo de maneiras distintas e, portanto, forçam os adversários a escolher diferentes comportamentos ou a adotar certas estruturas em vez de outras.

Comparação das duas estruturas gerais

Uma vez obtido o conhecimento necessário sobre as estruturas dos dois times, podemos sobrepor ambas e, a partir disso, obter outras informações que nos ajudarão a identificar zonas, espaços e eventuais vantagens.

Em particular, focaremos nas seguintes informações:

- número de jogadores dos dois times na zona A e na zona B (meio-campo);
- número de jogadores dos dois times que ficam à frente;
- distâncias entre os jogadores nas intermediárias (superioridades numéricas e posicionais); e
- emparelhamentos (superioridade qualitativa).

Figura 26: Estruturas sobrepostas dos dois times no saque de meta.



Fonte: captura de tela Mediacoach com adaptação própria.

Contar quantos jogadores dos dois times estão nas duas metades do campo nos permite entender a possibilidade, ou a ausência dela, de jogar no próprio campo ou diretamente no campo adversário.

Uma indicação dada ao goleiro ao sair com a bola de sua área é que ele deve prestar atenção especialmente nos jogadores mais afastados (ele deve olhar longe):

Se ele encontrar uma situação de inferioridade numérica (como um 3 contra 4) dos atacantes contra a linha defensiva adversária, isso significa que no meio-campo ele pode encontrar uma superioridade numérica dos jogadores de linha (8 contra 6 adversários) e, portanto, será recomendável sair com a bola curta para aproveitar essa superioridade.

Figura 27: Situação 8 contra 6 no campo próprio (inferioridade na frente)



Fonte: captura de tela Mediacoach com adaptação própria.

De acordo com a conformação das duas estruturas, será possível encontrar a superioridade numérica em diferentes lugares, o que nos indicará onde eventualmente jogar de maneira direta:

Jogar na zona A (1ª linha) se tivermos superioridade com a saída de 2 ou 3 jogadores

□ Com zagueiros

□ Com jogadores que se incorporam à linha dos zagueiros (pivô, interiores, laterais)

Figura 28: Algumas possibilidades de jogo com 1ª linha





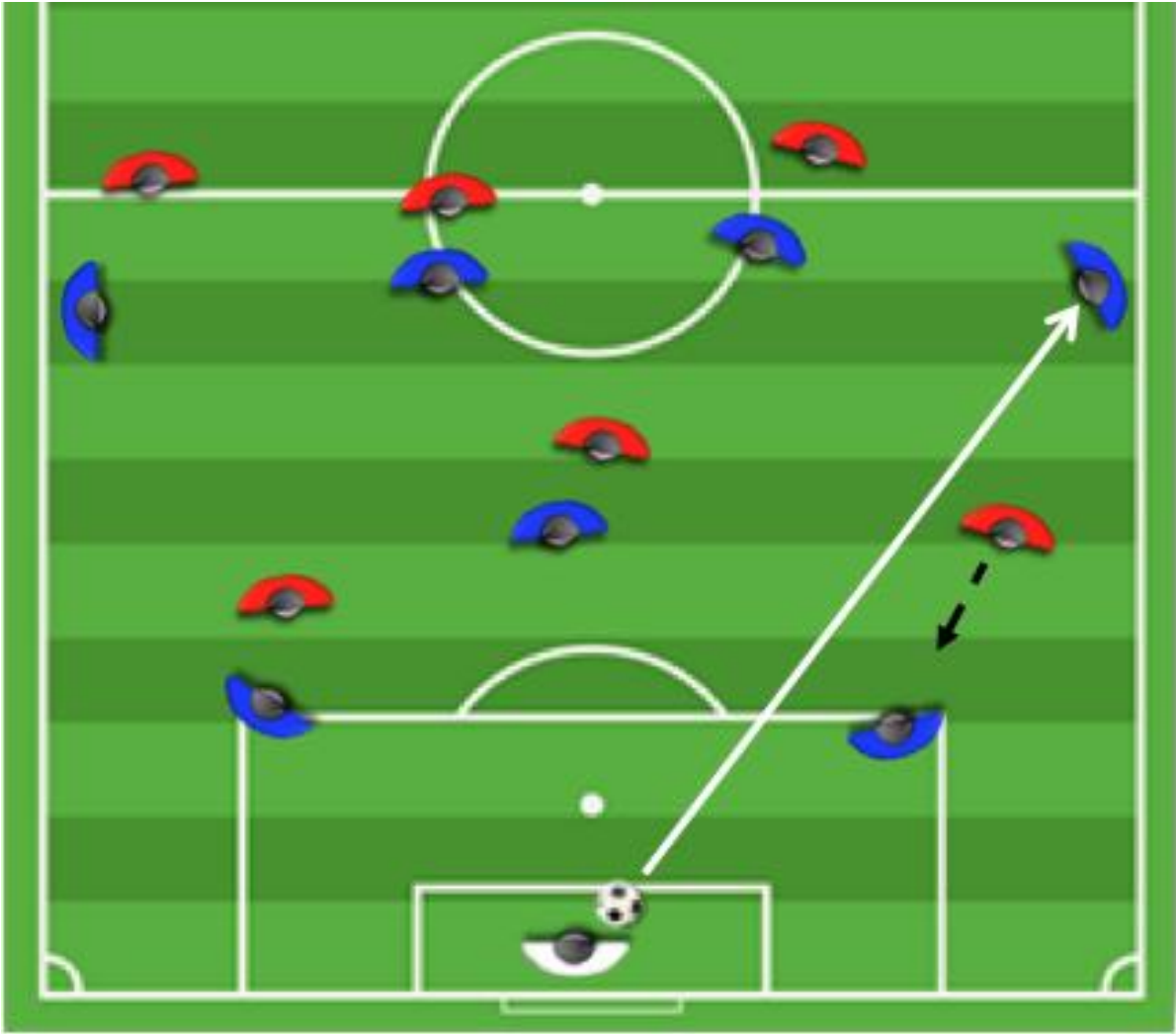
Fonte: elaboração própria.

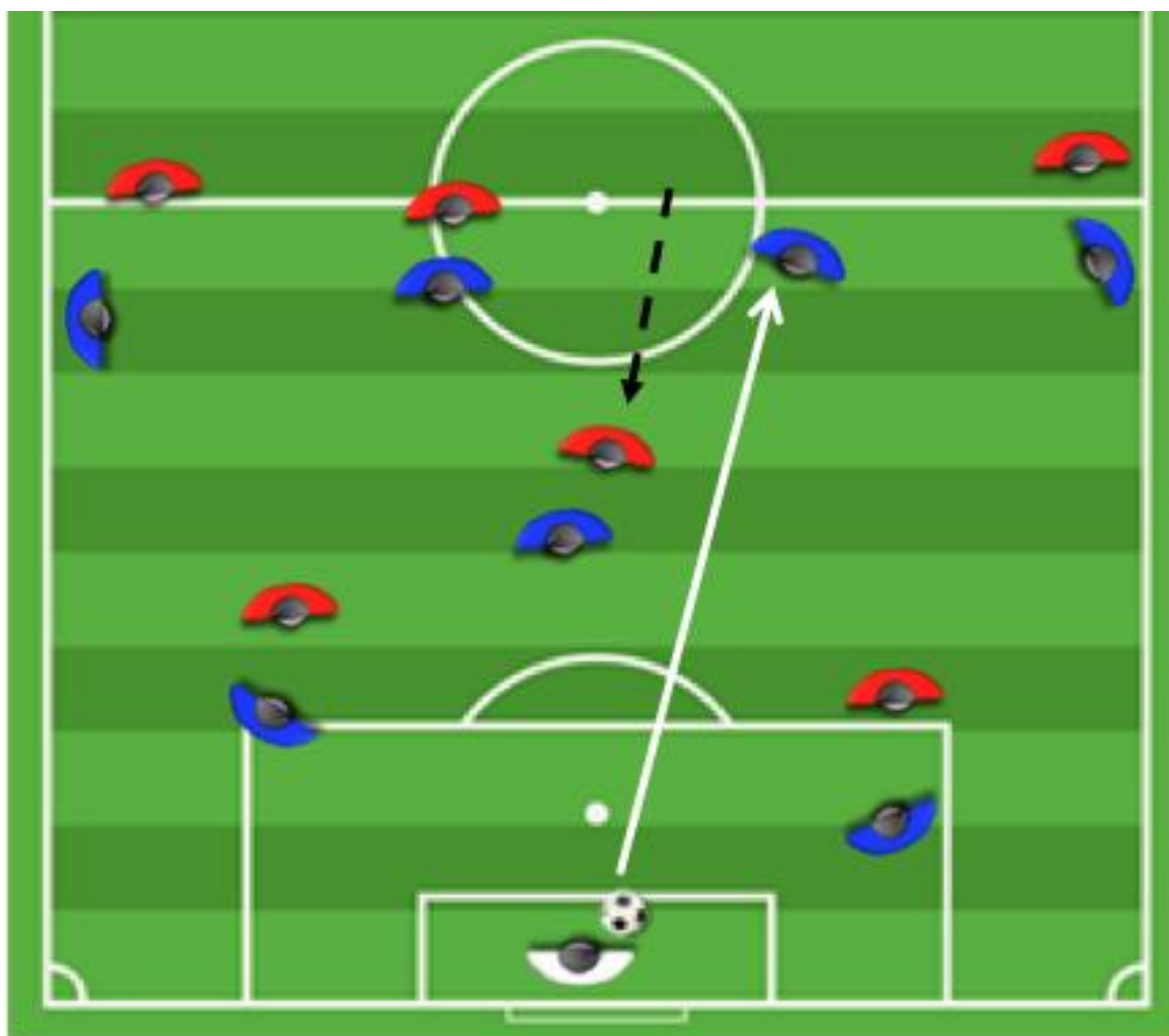
Jogar na zona B (2ª linha) se igualarem a saída de 3 na zona A

□ Interiores entre linhas

□ Laterais em amplitude

Figura 29: Algumas possibilidades de jogo com 2ª linha





Fonte: elaboração própria.

Em uma situação de paridade numérica (como um 3 contra 3), pode-se ter a intenção de jogar a bola diretamente para os jogadores mais afastados e aproveitar as eventuais capacidades de recepção dos atacantes.

Ter um 3 contra 3 significa que, na própria metade de campo, haverá uma situação de 8 contra 7, onde a superioridade numérica é proporcionada pelo próprio goleiro; portanto, se considerarmos apenas o fator numérico, será muito mais complicado sair com a bola curta. Nesse caso, o objetivo dos jogadores mais próximos será atrair os adversários, seja por meio de uma circulação de bola anterior, seja através de movimentos de atração e fixação para gerar espaços e dividir o bloco adversário, o que dificultará eventuais recuperações de segundas bolas.

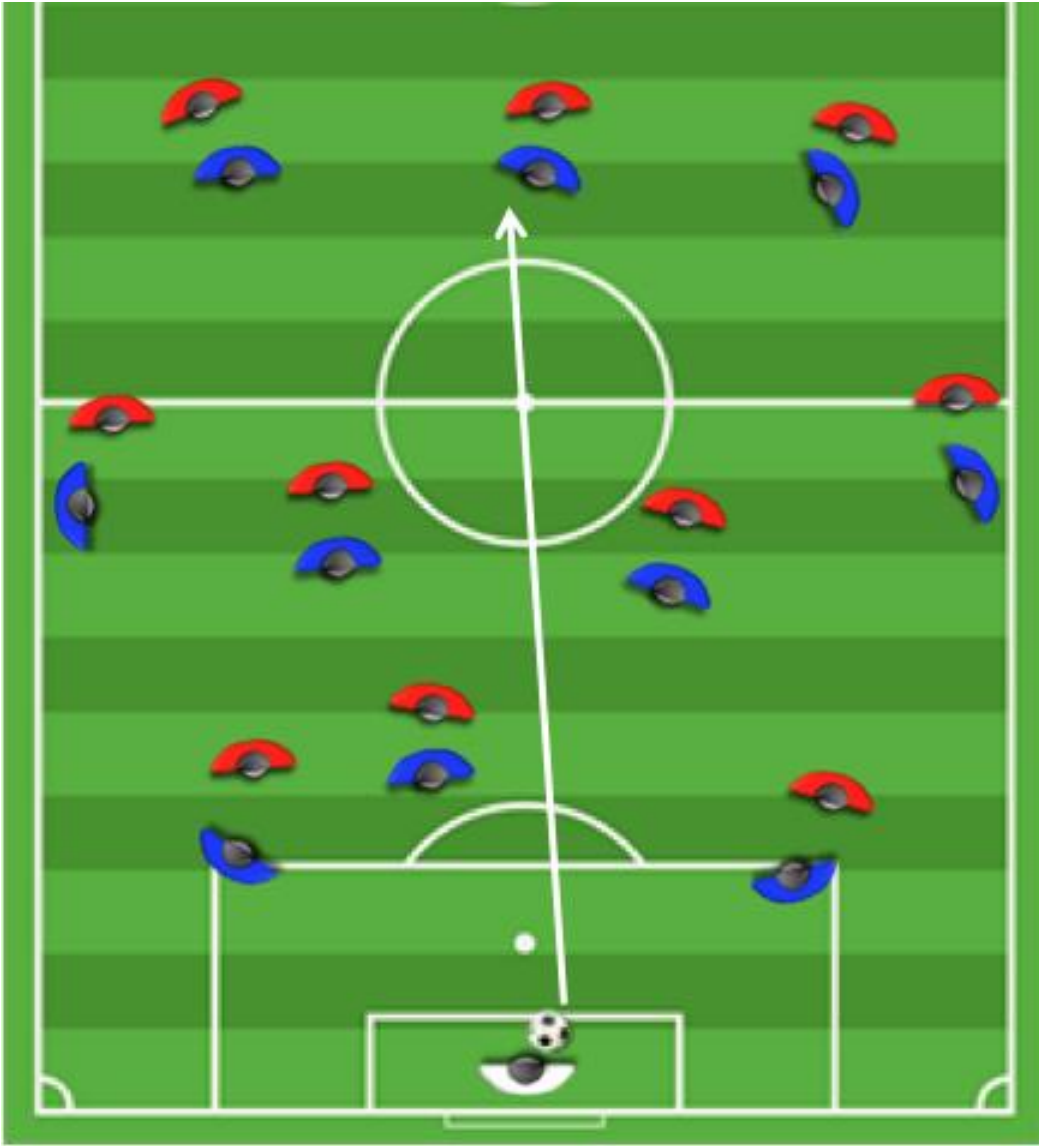
Figura 30: Situação 8 contra 7 no campo próprio (igualdade na frente)

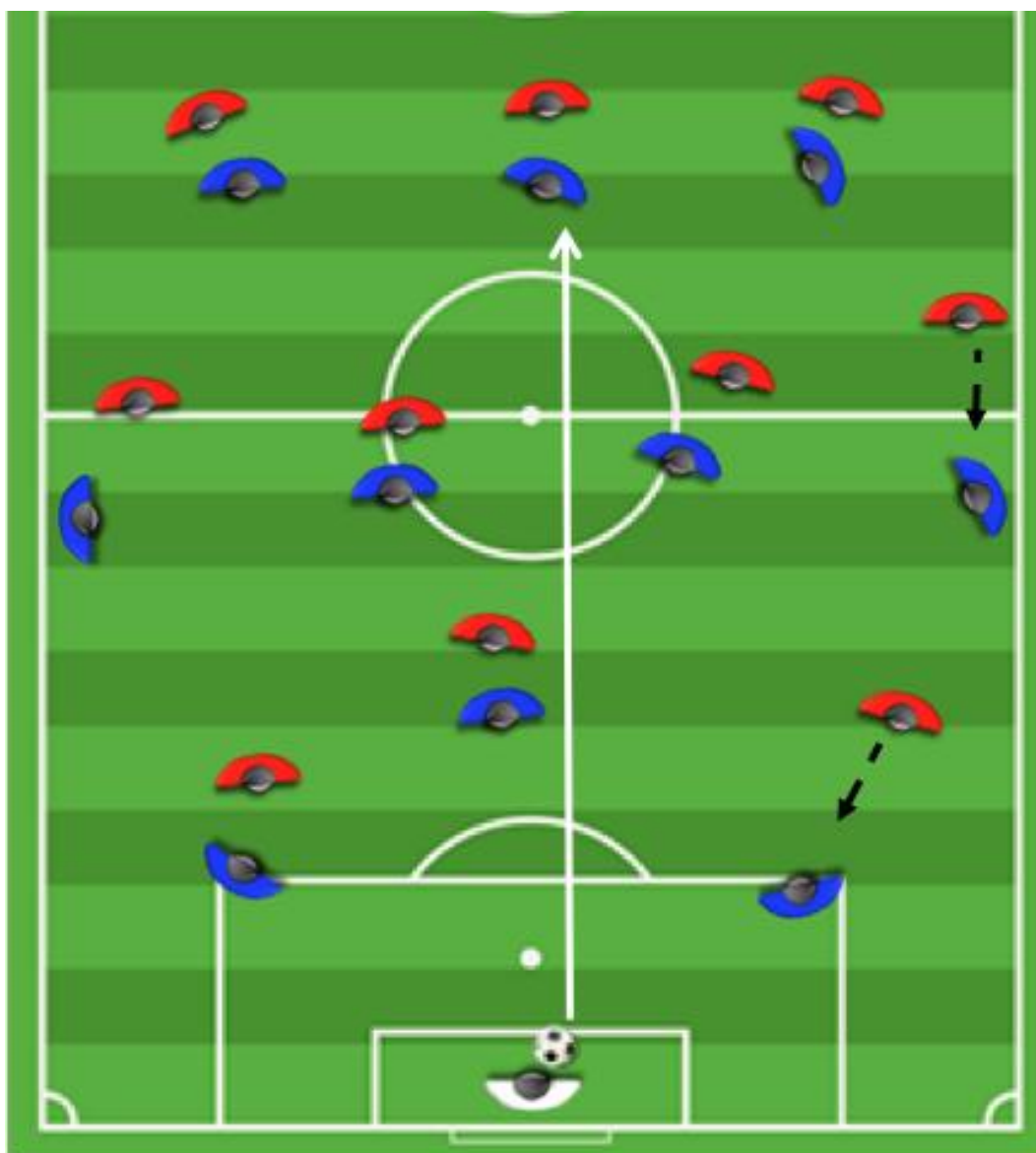


Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Questões como as capacidades físicas, os movimentos prévios e a intenção de jogo subsequente serão alguns dos fatores principais que influenciarão a decisão que o goleiro tomará para jogar diretamente com os atacantes e jogadores afastados.

Figura 31: Algumas possibilidades de jogar com 3ª linha





Fonte: elaboração própria.

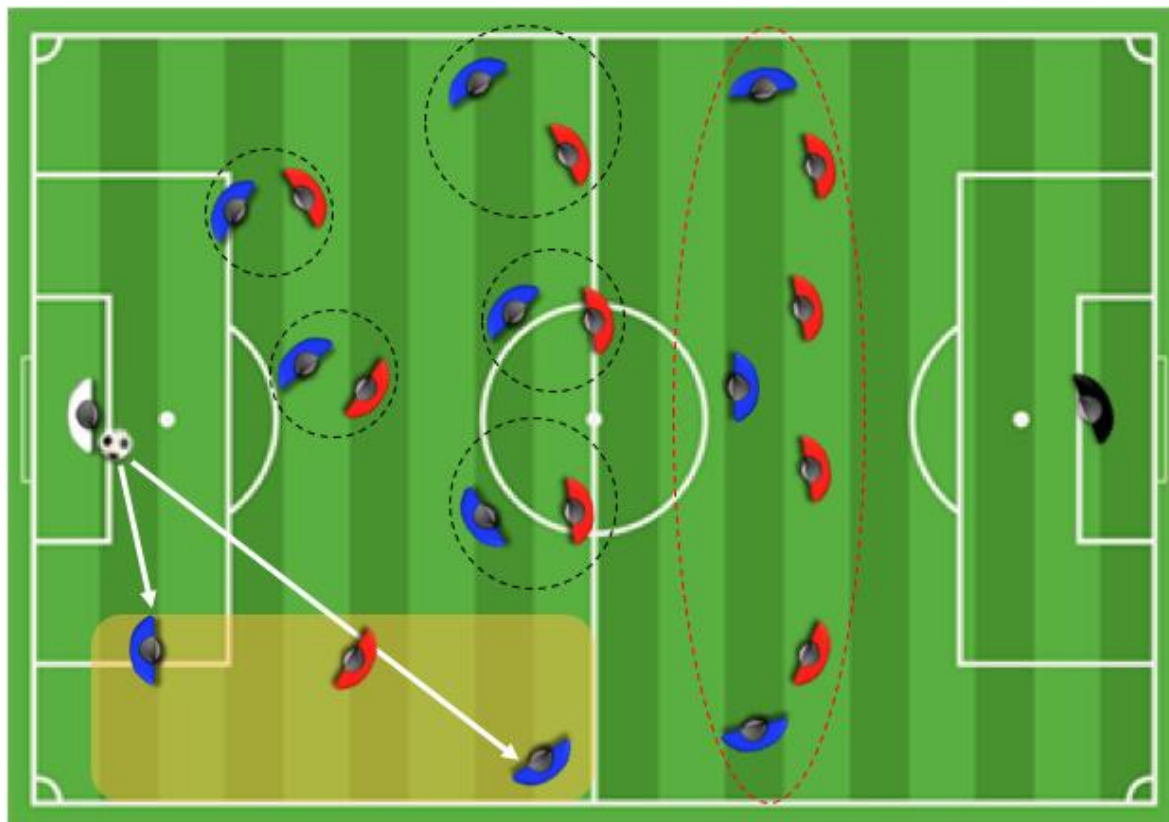
A posição e a distância dos jogadores da 2ª linha em relação aos mais afastados serão fundamentais para entender as possibilidades de aproveitar a vantagem numérica e não perder a posse, já que eles devem estar prontos para recuperar eventuais segundas bolas.

Outro fator a ser considerado é a distância de relação e, conseqüentemente, a aparição de jogadores nas intermediárias.

Em termos estruturais (sem considerar os movimentos por enquanto), a coincidência das duas estruturas nos dará determinadas distâncias entre as marcas, o que gerará áreas onde aparecerão superioridades (densidade) ou inferioridades.

Identificar as zonas onde há menos adversários em inferioridade (intermediárias) nos permitirá encontrar mais facilmente soluções para avançar e forçará os rivais a mudarem sua estrutura.

Figura 32: Identificação de jogadores adversários nas intermediárias (inferioridade)



Fonte: elaboração própria.

Referências.

Marsuian, M. (2017). ¿Qué es la salida lavolpiana? En *La pizarra del DT*. Recuperado de <http://lapizarradeldt.blogspot.com/2017/10/que-es-la-salida-lavolpiana.html>

Mediacoach. (versión 2020). [software de videoanálisis de partidos]. España: La Liga

Wyscout. (versión 2020). [Software online de análisis de partido y rendimiento]. Italia: Wyscout Spa