

Módulo 3. Estudo dos elementos dinâmicos na fase inicial

Unidade 3.1

No módulo anterior, analisamos como, por meio das estruturas, é possível identificar intenções, possibilidades e vantagens na fase inicial, antes de a bola começar a rolar. Assim que a bola estiver em movimento, essas estruturas modificarão suas formas e organizações para se adaptarem à nova situação em que a bola (nossa referência primária) se encontra.

O futebol é uma sucessão constante de situações complexas e dinâmicas, já que esses movimentos certamente criarão espaços momentâneos (que aparecem e desaparecem continuamente) que devem ser aproveitados para sair de maneira eficaz.

Diante de problemas grandes e complexos, muitas vezes as soluções simples nos oferecem uma chave para entender o comportamento das equipes. Às vezes, é uma questão de metros ou de um passe muito lento ou muito rápido que faz com que toda a organização de uma equipe mude repentinamente, o que também acontece durante a fase inicial, momento em que se preparam e geram as possibilidades de progressão para o campo adversário.

Como podemos nos relacionar em um ambiente tão complexo e em constante mudança?

Sempre, em cada sistema complexo, existe um equilíbrio entre caos e ordem, aleatoriedade e estrutura. Identificar os fatores do jogo que trazem ordem e que nos permitem nos relacionar com o ambiente para nos adaptarmos constantemente será um aspecto fundamental ao analisar nossas equipes, pois é essa a informação que será realmente importante.

Dito isso, tentaremos apresentar algumas ferramentas gerais que os jogadores podem usar para se relacionarem entre si, ferramentas essas que afetam a dinâmica do jogo. Analisaremos, portanto, suas repercussões nas mudanças estruturais das duas equipes, identificando como criam vantagens que permitem progredir para o campo adversário nas melhores condições. Podemos vê-las como meios que permitem que a circulação não seja apenas uma sucessão de passes, mas que tenha uma finalidade específica de organizar a equipe com posse e desorganizar a equipe adversária para progredir.

*"Um todo produz qualidades que não existem nas partes separadas.
O todo nunca é apenas a soma das partes. É algo a mais." (Morin, 1998)*

Os elementos dinâmicos



"A capacidade de uma equipe de se auto-organizar determina sua possibilidade de ser ou não dominante no jogo." (F. Seirul-lo Vargas, 2017, comunicação pessoal)

Os elementos dinâmicos referem-se a todos os padrões de interações entre dois ou mais jogadores (também chamados de critérios conformadores) que influenciam continuamente a dinâmica do jogo e contribuem para o surgimento de vantagens ou superioridades. Essas vantagens são situações que permitem progredir no campo adversário para criar oportunidades de gol nas melhores condições espaço-temporais possíveis.

Eles podem ser usados como elementos de observação do jogo, permitindo avaliar como uma equipe está alcançando determinado objetivo.

Quando as equipes estão em posse da bola, ocorrem movimentos e ações coletivas e individuais que geram amplitude e profundidade. O objetivo claro é aproveitar e criar espaços que serão atacados e explorados para superar o adversário e alcançar o objetivo de chegar ao gol adversário e marcar. (Sánchez, 2015, p. 94)

A inter-relação de todas essas "ferramentas" conformará o DNA do nosso modelo de jogo, o idioma proxêmico ou não verbal, que permitirá aos jogadores do mesmo time se comunicarem entre si e, ao mesmo tempo, enganarem os adversários. Elas enriquecem a "mochila" de experiências e habilidades do jogador, que serão utilizadas para se relacionar com o ambiente no qual jogam.

Pode-se definir o conjunto de elementos que favorecem essas interações como parte de uma técnica específica do futebol. Francisco Seirul-lo Vargas entende isso como

O domínio das ações motoras que nos ajudam a criar, executar e controlar os movimentos, permitindo-nos interagir continuamente com o ambiente, através de respostas corretas e eficazes no tempo, atendendo às diferentes necessidades que nos são apresentadas. (2017)



Esses elementos participam no desenvolvimento da capacidade do jogador de interpretar pessoalmente cada situação de jogo, mas também da capacidade dos jogadores de se comunicarem entre si de forma eficiente e eficaz, através de interações conhecidas e previsíveis (intracomunicação). Além disso, ajudam a lidar com os comportamentos opostos dos adversários, por meio de interações inesperadas e desconhecidas para eles (intercomunicação). Esses elementos, como mencionado, estão sempre relacionados aos parâmetros gerais de espaço e tempo, sendo eles:

- **A localização.**
- **Os apoios.**
- **As distâncias.**
- **As trajetórias (com e sem bola).**
- **O momento (individual e coletivo, com e sem bola).**

Identificá-los será importante para extrair informações sobre as atuações individuais e coletivas durante a fase inicial de uma equipe. A seguir, aprofundaremos como utilizar esses recursos um a um, principalmente durante a fase inicial.

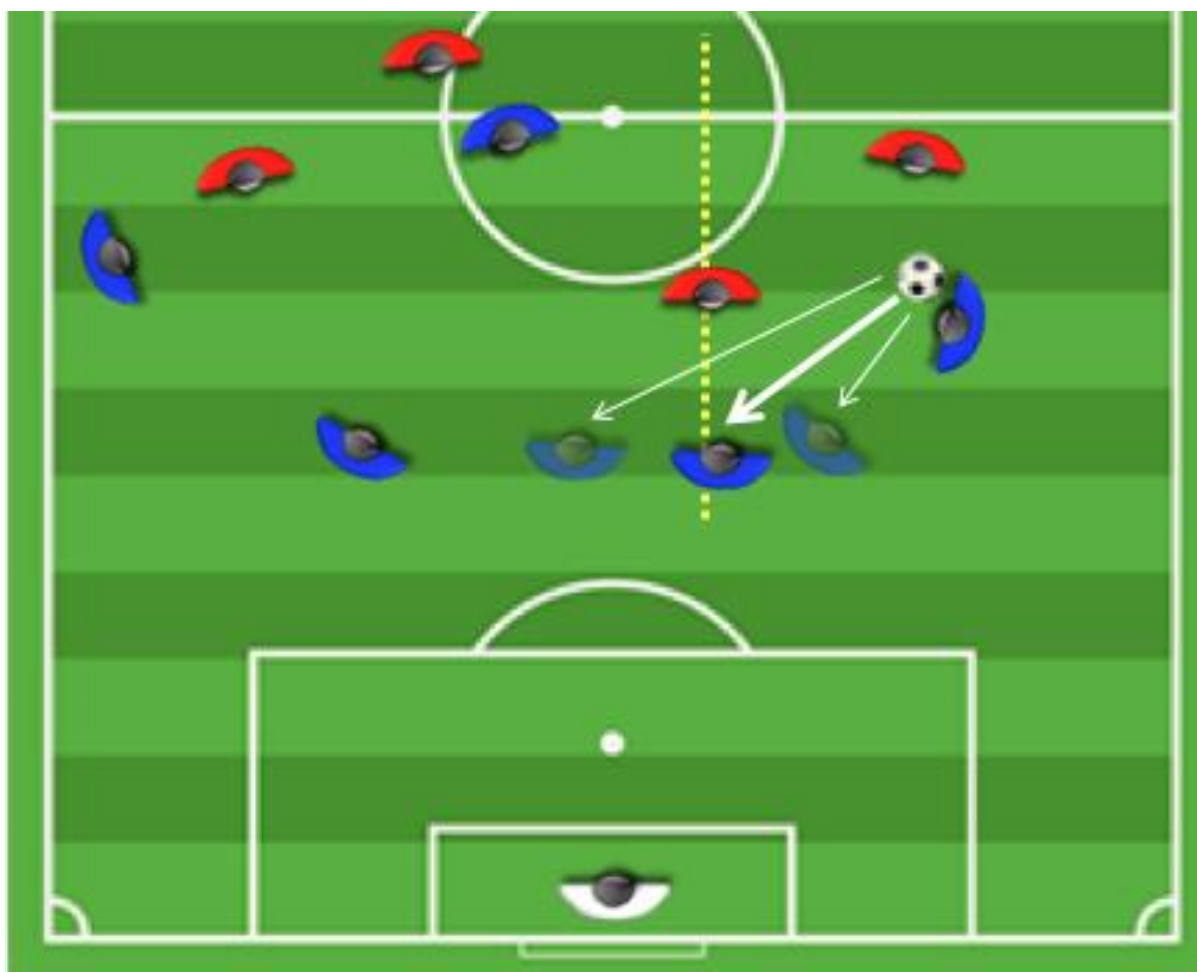
A Localização

"Um jogador pode estar bem posicionado, mas mal localizado." (J. Lillo, comunicação pessoal, 2016)

Por localização, entende-se a união de dois fatores individuais:

- **A posição:** Refere-se à ocupação de um determinado lugar no campo. Onde está localizado um jogador:
 - No campo adversário ou no campo próprio.
 - Nas zonas A-B-C-D.
 - Nos corredores laterais ou centrais.
- **O perfil:** Refere-se à orientação corporal dada à posição em relação ao espaço, à bola e aos outros jogadores (como um jogador se posiciona). Isso permite que ele veja e perceba mais ou menos espaços, influenciando diretamente na tomada de decisão e na atuação do jogador no contexto.

Figura 1: Influência da localização nas dinâmicas de jogo subsequentes



Fonte: elaboração própria.

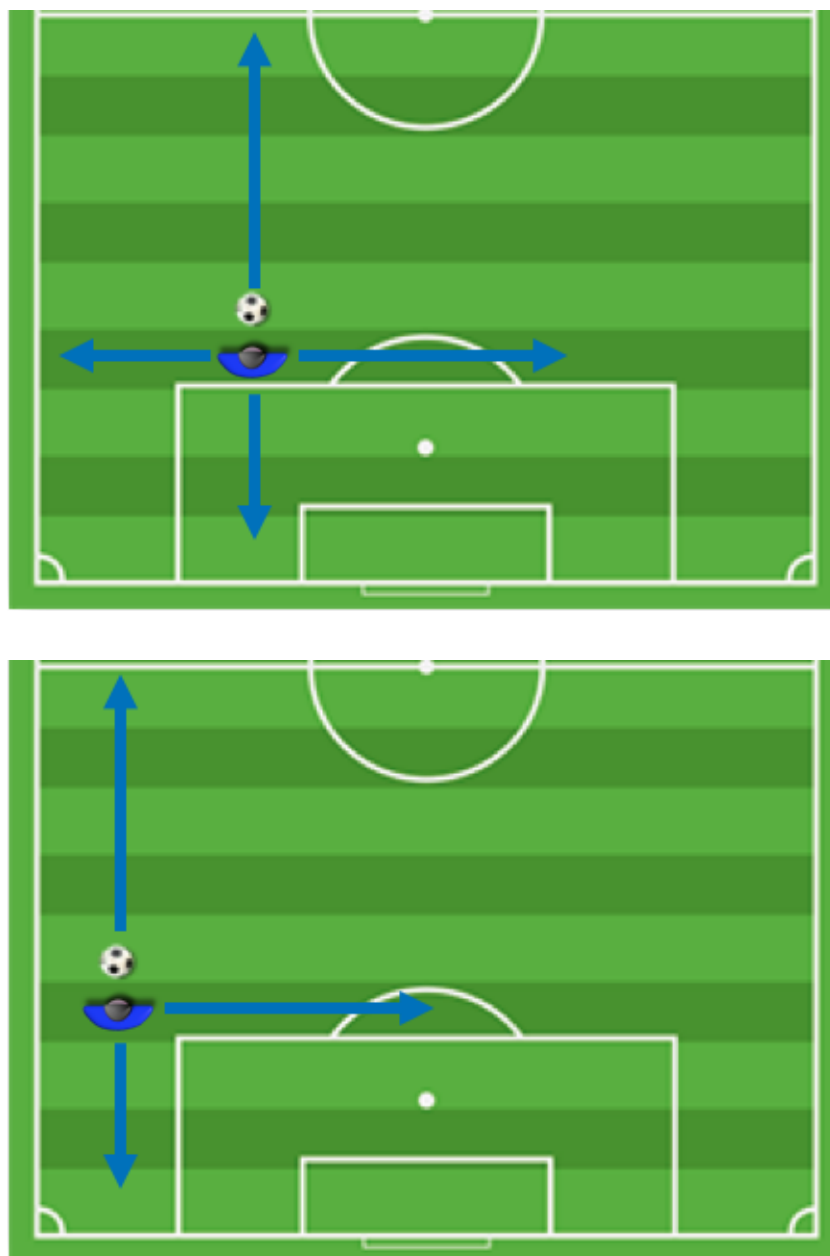
A união desses dois fatores pode informar sobre as intenções que cada jogador tem de influenciar o jogo e sobre suas possibilidades de consegui-las, já que isso está relacionado à capacidade visual de extrair informações.

Por exemplo, como pode ser observado na imagem anterior, a posição do zagueiro ou seu perfil corporal influenciarão não apenas sua próxima ação, mas também as ações subsequentes de seus companheiros e adversários. Dependendo de sua localização prévia, há grandes chances de que algumas possibilidades surjam ou desapareçam irremediavelmente, pois a dinâmica contínua do jogo modifica e altera constantemente o cenário de possibilidades de ação.

Cada jogador sempre terá diferentes possibilidades de conexão com seus companheiros, que estarão relacionadas à sua localização no campo. Por exemplo, como pode ser observado na imagem a seguir, a localização de um jogador nos corredores centrais (como um zagueiro recebendo a bola do goleiro) favorecerá suas possibilidades de se conectar com seus companheiros nas 4 direções espaciais do campo. Por outro lado, um jogador posicionado próximo à linha lateral (um lateral que recebe a bola em máxima

amplitude) terá pelo menos uma direção cortada, restando 3 possibilidades de conexão com seus companheiros.

Figura 2: Possíveis direções de relação com base na posição



Fonte: elaboração própria.

Por esse motivo, muitas equipes que defendem na saída de bola iniciam sua pressão quando esta chega a um dos jogadores laterais da equipe em posse, já que buscam aproveitar as menores opções de conexão que o novo portador terá, utilizando a linha lateral como mais um "defensor" para recuperar a bola.

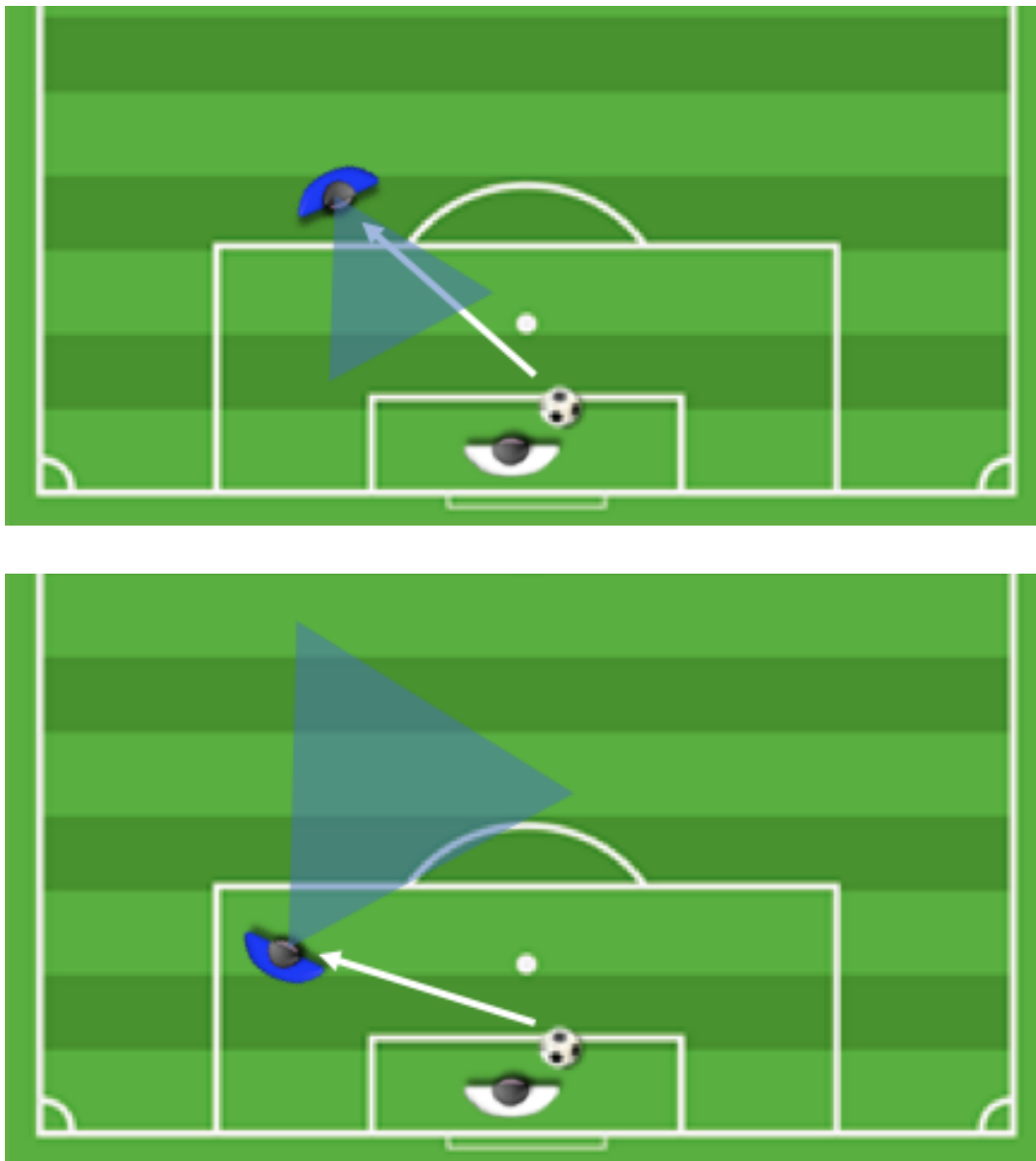
Além disso, identificar as trajetórias que os adversários utilizam para cortar essas rotas de conexão será outro aspecto fundamental para encontrar soluções alternativas que permitam progredir ou manter a posse de bola durante a fase inicial. O próprio perfil corporal será um fator crucial para obter informações diretamente e, conseqüentemente, agir de forma específica.

Uma localização correta (de acordo com os objetivos) permitirá obter muitas informações e executar a próxima ação no momento exato e da melhor maneira possível, sempre considerando as intenções prévias. Trata-se de aplicar a visão de jogo nos três momentos temporais: observar o que aconteceu antes de receber a bola para se preparar (antes), agir da forma mais adequada com base nas informações obtidas do ambiente (durante) e, por fim, continuar observando para entender como participar da próxima jogada (depois).

Como mostrado na imagem a seguir, receber uma bola de costas dificilmente permitirá que um jogador continue a próxima ação de jogo de maneira mais rápida do que se recebesse voltado para o campo adversário. Isso altera a informação disponível, o tempo necessário para girar ou os comportamentos que podem ser adotados, bem como a maneira como os adversários podem agir, o que afetará a própria ação do jogador. Enxergar todo o campo ou a maior parte dele é uma vantagem essencial, pois permitirá ao jogador escolher com mais facilidade a melhor opção entre as muitas que ele consegue visualizar.

Muitas equipes costumam iniciar sua pressão quando um adversário recebe a bola de costas (conceito de "bola coberta"), já que a situação do portador não permitirá que ele jogue para frente, pelo menos de forma rápida.

Figura 3: O próprio perfil afeta a visão de um jogador



Fonte: elaboração própria.

Obviamente, será sempre mais fácil para o portador jogar na direção para onde está perfilado e pode enxergar, já que ele está recebendo informações sobre o seu entorno. Caso receba de costas, será mais seguro conectar-se com um companheiro que esteja em melhores condições para observar o que está acontecendo no campo adversário (conceito de jogar de frente), o que provavelmente lhe permitirá tomar decisões melhores.

Tentar um passe em profundidade ou em paralelo girando-se aumentará, dependendo da situação em que o jogador se encontra, as chances de perder a bola, favorecendo a recuperação do adversário.

"Os apoios permitem ajudar o companheiro que está com a bola." (J. Vilá, comunicação pessoal, 2017)

Mover-se e posicionar-se em relação à bola, aos companheiros e aos adversários permite criar rotas de conexão que podem ser utilizadas (ou não) com base no objetivo específico que temos.

"O apoio cria algo que não existe." (Seirul-lo Vargas, comunicação pessoal, 2017)

A mobilidade dos jogadores permite gerar alternativas de jogo que meio segundo antes não existiam, formando espaços de relação (espaços de fase) que oferecem ao portador diferentes soluções, entre as quais ele escolherá a que considera mais adequada naquele momento. Quanto mais opções de relação o portador tiver, mais facilmente poderá escolher a melhor opção para progredir. Os apoios permitem ao portador conectar-se diretamente com o jogador que oferece o apoio ou aproveitar o espaço que o companheiro cria com sua ação.

Em geral, os apoios têm as seguintes funções:

- Favorecer a recepção da bola nas melhores condições possíveis.
 - Facilitar a tomada de decisão do portador.
 - Facilitar a conquista dos objetivos da equipe promovendo ações conjuntas (nas duas fases do jogo).
 - Dificultar os comportamentos individuais e coletivos do adversário.
-

Surgirão, então, diferentes tipologias de apoio, cada uma com efeitos distintos na dinâmica do jogo. Analisaremos as mais recorrentes em relação à fase inicial do jogo:

- Apoio de progressão: Permite superar diretamente, com um passe, um ou mais adversários ou linhas de pressão (por exemplo, o volante recebe a bola atrás da linha formada pelos dois atacantes adversários).

Figura 5: Apoio de progressão do volante



Fonte: elaboração própria.

- **Apoio de continuidade:** Permite manter a posse de bola e movimentar a estrutura do adversário, gerando desequilíbrios para, posteriormente, progredir (por exemplo, passe de um zagueiro para outro zagueiro para superar o atacante adversário).

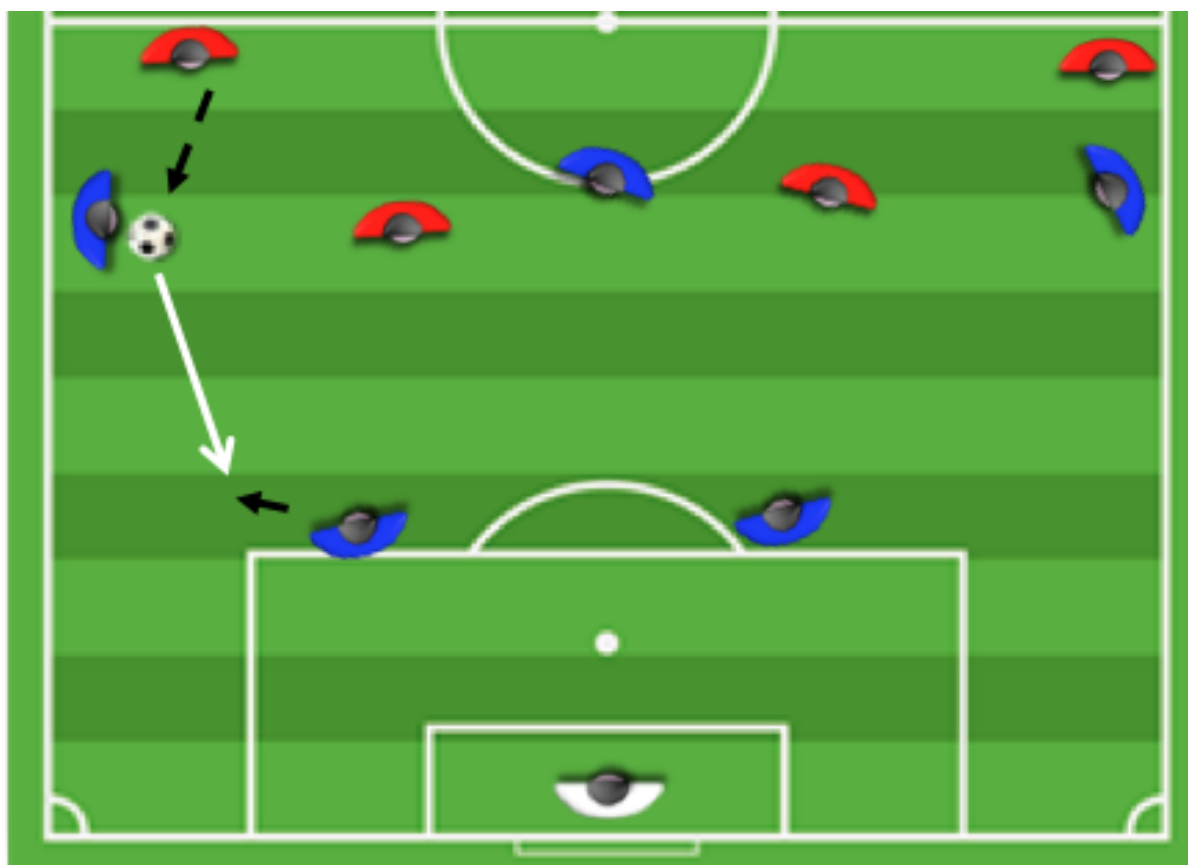
Figura 6: Apoio de continuidade do zagueiro



Fonte: elaboração própria.

- **Apoio de emergência:** Oferece uma saída fácil para o companheiro sob pressão ou em dificuldade, permitindo manter a posse de bola (por exemplo, um zagueiro oferece uma linha de passe aproximando-se do lateral pressionado por um ponta adversário).

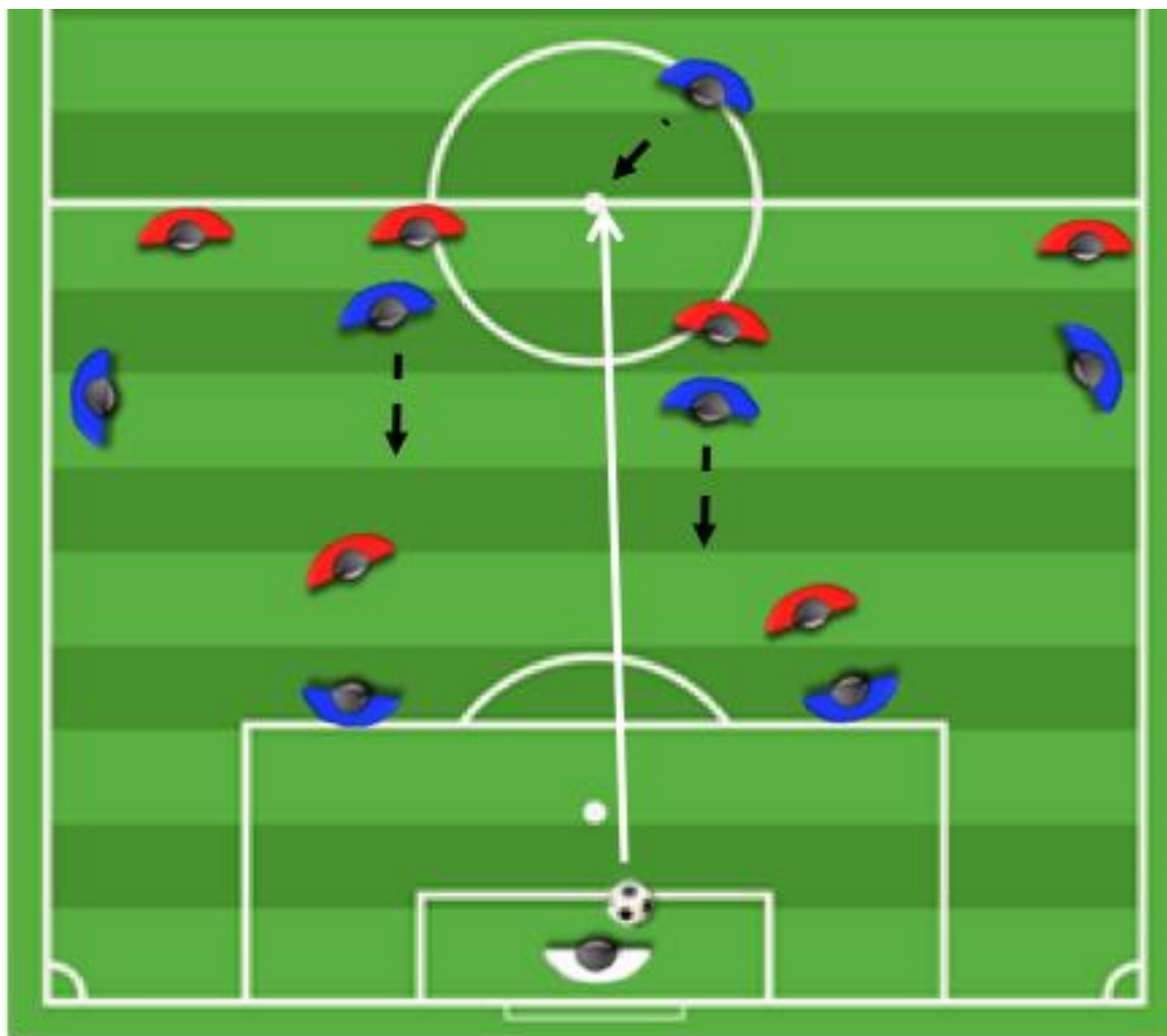
Figura 7: Apoio de emergência do zagueiro para o lateral



Fonte: elaboração própria.

- **Apoio de atração:** Ocorre quando um companheiro se movimenta para atrair a marcação de um adversário em direção à bola, criando outras linhas de passe para o portador (por exemplo, meio-campistas se aproximam do goleiro para gerar espaços de recepção para o meia-atacante).

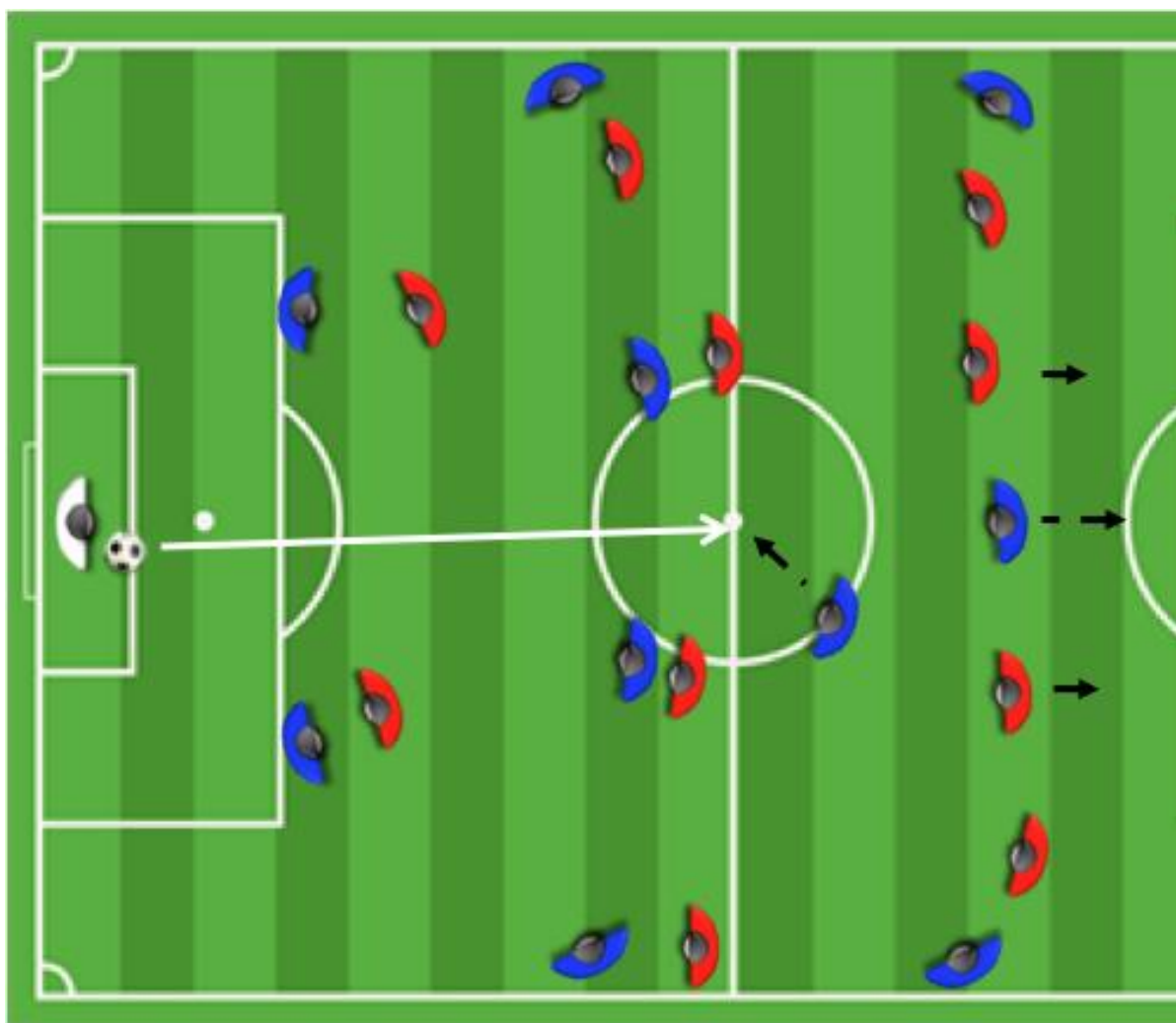
Figura 8: Apoio de atração dos meio-campistas para favorecer a recepção do atacante



Fonte: elaboração própria.

- **Apoio de fixação:** Ocorre quando um jogador, por meio de sua posição ou movimento, afasta os adversários da bola para criar espaços e favorecer a próxima ação do companheiro que recebe (por exemplo, um atacante que fixa os dois zagueiros para que o meio-campista receba entre as linhas).

Figura 9: Apoio de fixação do atacante para favorecer a recepção do meio-campista ou meia-atacante



Fonte: elaboração própria.

- **Apoio de bloqueio:** Ocorre quando um jogador, por sua posição ou ao realizar uma trajetória prévia, dificulta ou impede que o adversário interfira no portador ou no receptor da bola (por exemplo, um volante que corta a trajetória do atacante que avança sobre o

Figura 10: Apoio de bloqueio do volante zagueiro).

sobre o atacante adversário



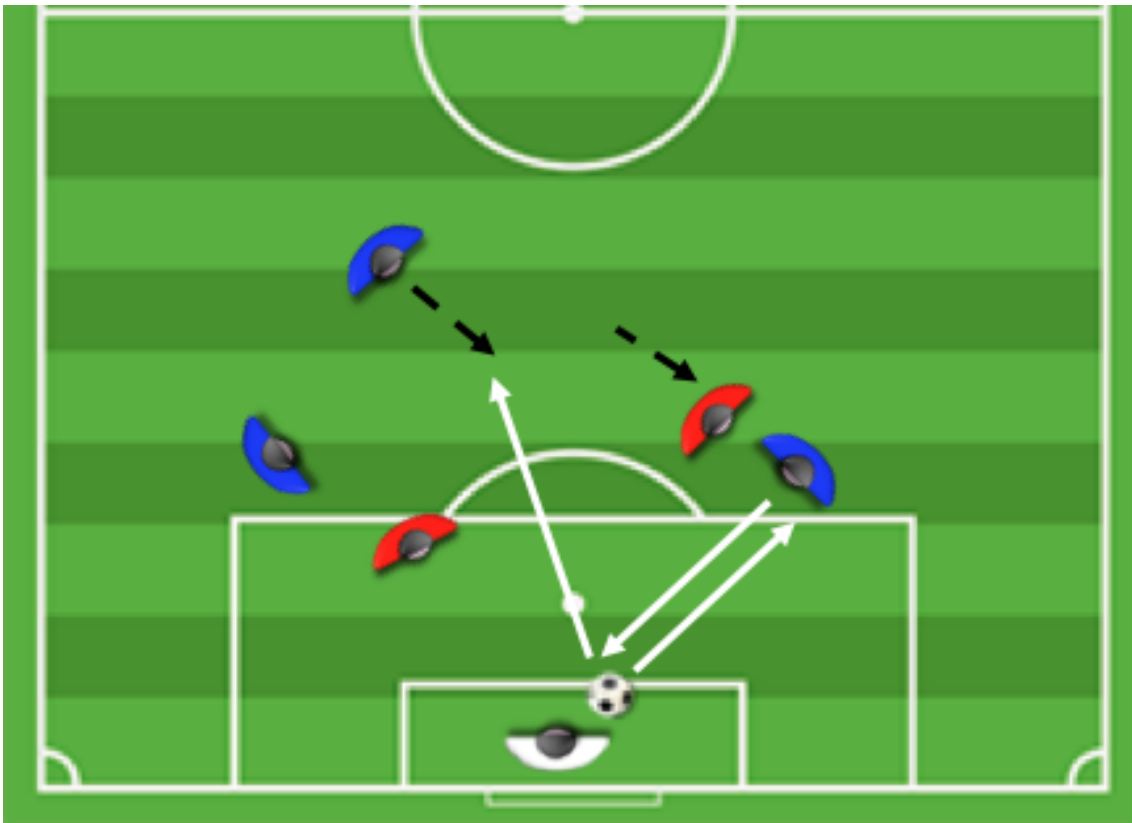
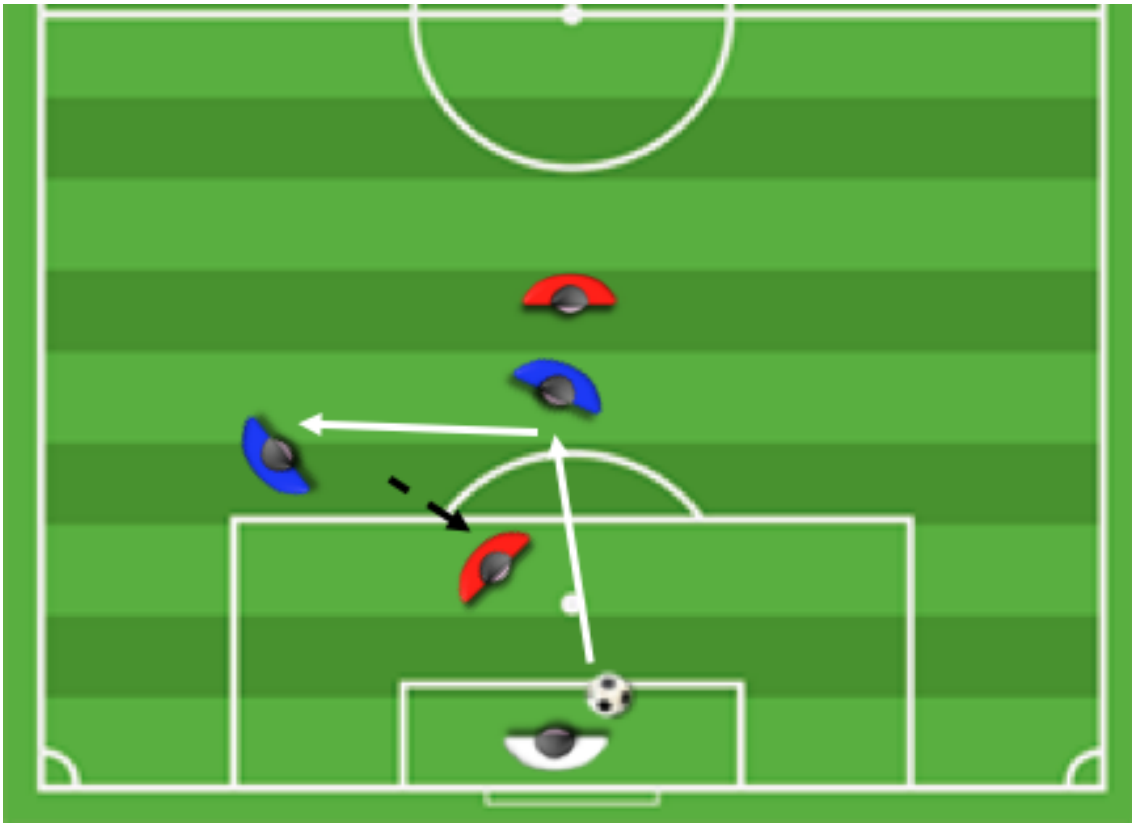
Fonte: elaboração própria.

- **Apoio do terceiro homem:** Ocorre quando o portador da bola (primeiro homem) se conecta indiretamente com um companheiro (terceiro homem) que tem sua linha de passe bloqueada por um adversário, passando a bola anteriormente para outro jogador (segundo homem).

Pode ser:

- **Direto (1º-2º-3º):** por exemplo, o goleiro passa a bola para o volante, que a devolve para um zagueiro.
- **Indireto (1º-2º-1º-3º):** por exemplo, o goleiro repete o passe com o zagueiro para dar tempo ao volante de se posicionar às costas dos dois atacantes.

Figura 11: Apoio do terceiro homem (direto e indireto)



Fonte: elaboração própria.

As Distâncias

Todos os parâmetros espaciais apresentados nos módulos anteriores permitem identificar a que distância os jogadores do mesmo time e do time adversário estão uns dos outros (marcação direta ou intermediária) e em relação à bola em um determinado momento.

O movimento ou a simples posição alteram constantemente os eventos de cada situação e, portanto, essas distâncias de relação vão configurando novos espaços que modificam a situação de cada jogador no campo, oferecendo-lhes diferentes funções e responsabilidades de acordo com cada momento.

As distâncias permitem identificar:

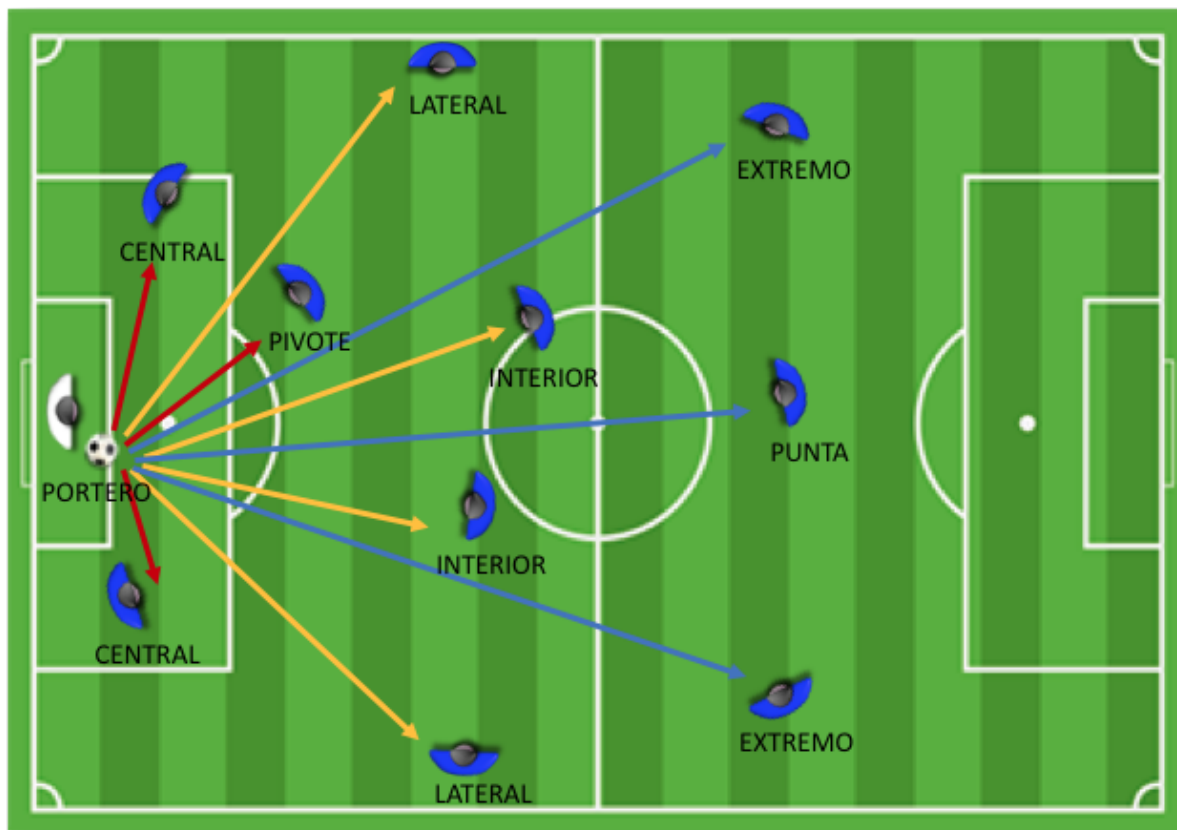
- Se uma equipe costuma manter sua estrutura ou não;
 - As possibilidades de conexão entre os jogadores do mesmo time;
 - As possibilidades de intervenção que cada jogador tem sobre um jogador adversário específico;
 - A capacidade de cada jogador de atuar em condições de proximidade de um adversário.
-

No módulo anterior, os times foram divididos com base nas subestruturas criadas em função das zonas (linhas) e dos corredores (eixos). Agora, a organização das equipes será diferenciada com base nas distâncias dinâmicas em relação à bola.

Podemos dividir os jogadores em dois grupos gerais:

1. Jogadores próximos à bola.
 2. Jogadores distantes da bola.
-

Figura 12: Possibilidades de conexão do goleiro em um determinado momento do jogo com base nas distâncias



Fonte: elaboração própria.

Essas distâncias impactarão diretamente as modalidades de conexão entre o portador da bola e um possível receptor, pois alterarão fatores como o comprimento do passe, sua trajetória, o tempo necessário para a conexão e, conseqüentemente, as possibilidades do adversário de intervir para recuperar a posse.

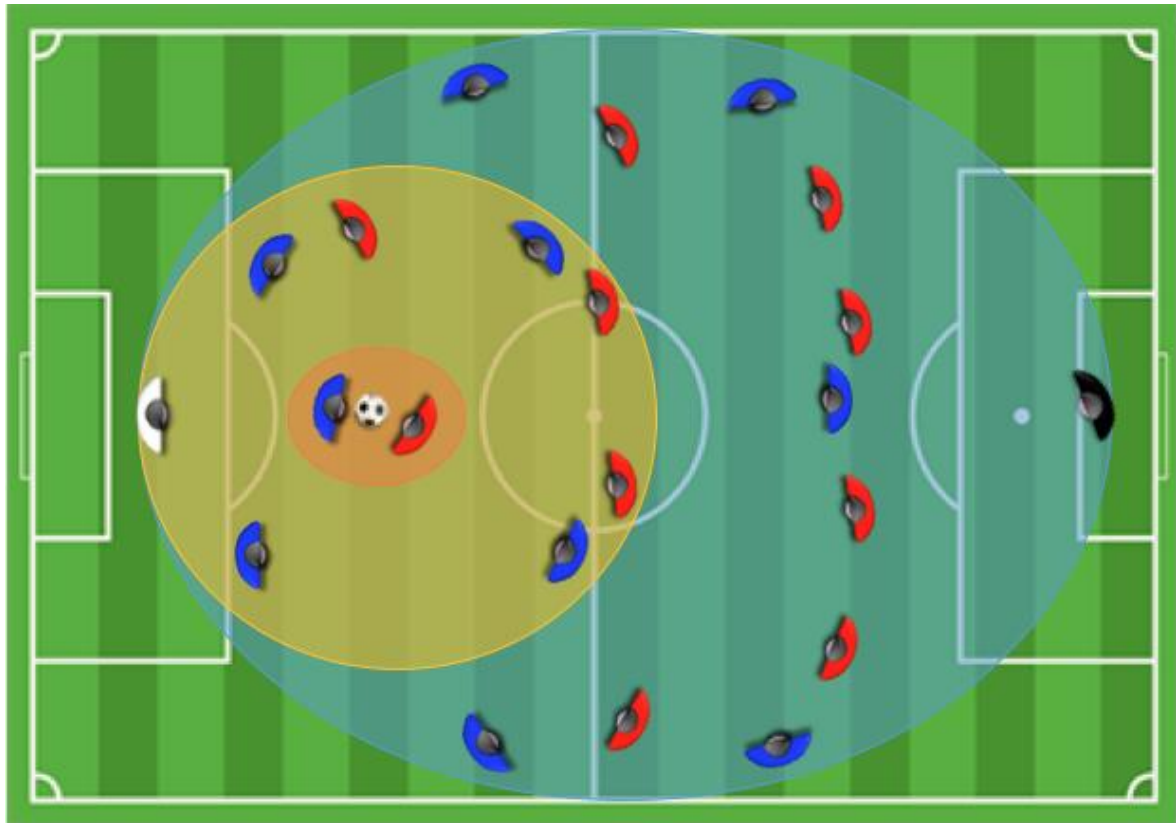
Levar em consideração os aspectos negativos e positivos de cada situação (jogar curto ou longo, por exemplo) será um tópico abordado no último módulo.

Francisco Seirul-lo Vargas (2017, comunicação pessoal) propõe o conceito de **espaço de fase**, que mudará de nome de acordo com as funções principais assumidas em ambas as fases do jogo:

- **Espaço de intervenção:** Espaço onde estão a bola, o portador e o adversário direto.
 - **Intervenção direta sobre o móvel:** Influencia e afeta diretamente a organização dos outros espaços (a bola como referência mais importante).

- **Espaço de ajuda mútua:** Espaços próximos à bola. São os jogadores mais próximos da bola em cada direção, que se relacionam com o portador ou o primeiro recuperador.
 - **Em posse de bola:** Oferecem ao portador opções de passe por meio de apoios e movimentação, além de gerar espaços para sua progressão.
 - **Sem posse de bola:** Criam densidade ao redor da bola, bloqueando as possibilidades de conexão portador-receptor adversário, com a intenção principal de recuperar a posse antes que ela saia desse espaço.
 - **Espaço de cooperação:** Os jogadores distantes estão posicionados de maneira que, ao entrarem no jogo, o façam de forma eficaz e produtiva. As participações diretas no jogo dependerão apenas das necessidades reais da equipe, garantindo que, em todo momento, os 11 jogadores sejam proativos.
 - **Em posse de bola:** Cooperam para permitir que o portador e os companheiros próximos atuem com mais facilidade, gerando, por meio de suas próprias posições, espaços em áreas próximas à bola. Podem ser referências para conexões mais longas que aproveitem os desequilíbrios na estrutura adversária.
 - **Sem posse de bola:** Vigiam os apoios mais distantes, compensam os espaços gerados pelos companheiros que avançam na pressão e funcionam como os últimos recuperadores eventuais da bola.
-

Figura 13: Espaço de fase com bola no volante durante a saída de bola



Fonte: elaboração própria.

Cada um desses espaços de relação possui diferentes funções que devem ser sempre reconhecidas por cada jogador nas duas fases do jogo, para que a equipe alcance uma organização eficaz.

Como critério geral de organização, cada jogador deve se relacionar com o companheiro mais próximo da zona da bola.

Posicionar-se em diferentes alturas para oferecer linhas de passe, afastar-se adequadamente para separar adversários ou aproximar-se para atraí-los e oferecer apoios são parâmetros que devem ser considerados ao avaliar como os jogadores se relacionam dentro dessas distâncias de relação. Esses parâmetros serão um filtro importante para entender o mapa estrutural das duas equipes em cada momento e conhecer suas possibilidades de ação para favorecer e melhorar as condições temporais e espaciais dos envolvidos. Além disso, essa organização será responsável pela eficácia e eficiência que a equipe assumirá durante as duas fases do jogo, ou seja, as possibilidades de recuperação dependerão diretamente da ordem alcançada por meio da circulação da bola antes da perda, e vice-versa.

As Trajetórias

Cada jogador deve executar sua ação motora em uma determinada direção e com trajetórias específicas que indicarão suas intenções de jogo. Podemos dividir as trajetórias em duas categorias gerais:

1. Trajetórias com a bola

- **Passes:** Por meio dos passes, os jogadores se associam e se comunicam entre si. Cada passe representa uma intenção, uma oportunidade e uma mensagem que um jogador oferece ao seu companheiro para alcançar coletivamente um objetivo.

"A trajetória do passe será então condicionada pelas possibilidades técnicas dos jogadores e pela oportunidade tática correta." (Casáis Martínez e Lago Peñas, 2006, p. 123)

2. Podemos distinguir diferentes tipos de passe que causam alterações na estrutura do adversário:

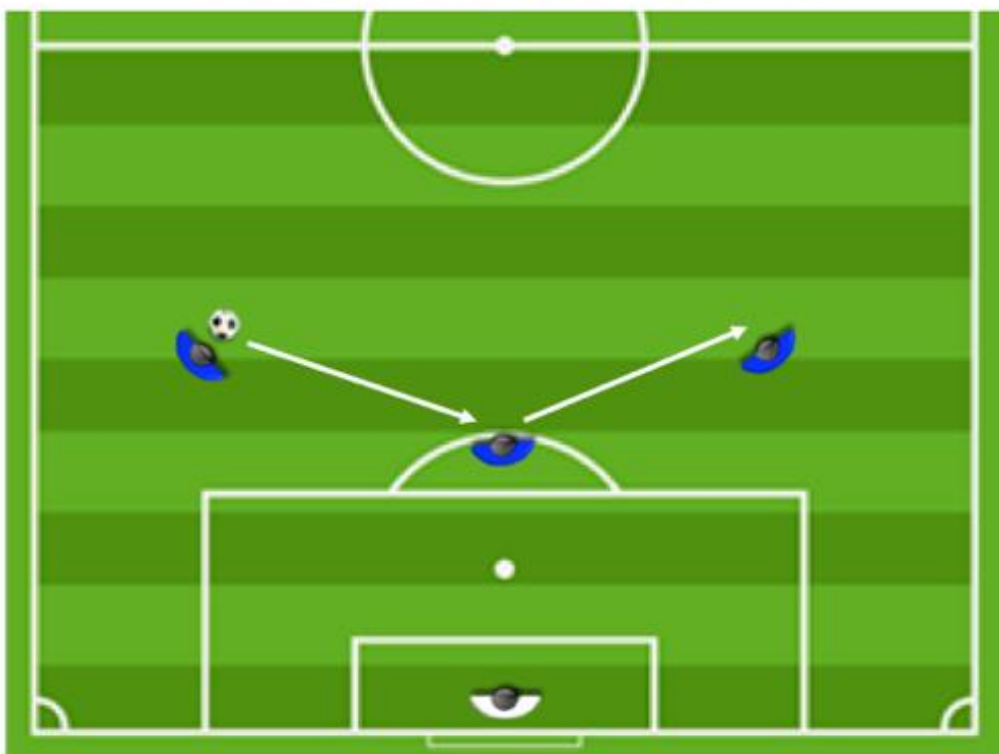
- **Passes que superam linhas:** Permitem progredir aproveitando uma possível vantagem posicional.
- **Passes que não superam linhas:** Permitem movimentar o adversário para gerar desequilíbrios em sua estrutura e criar algum tipo de vantagem.

Nesta dinâmica, podemos:

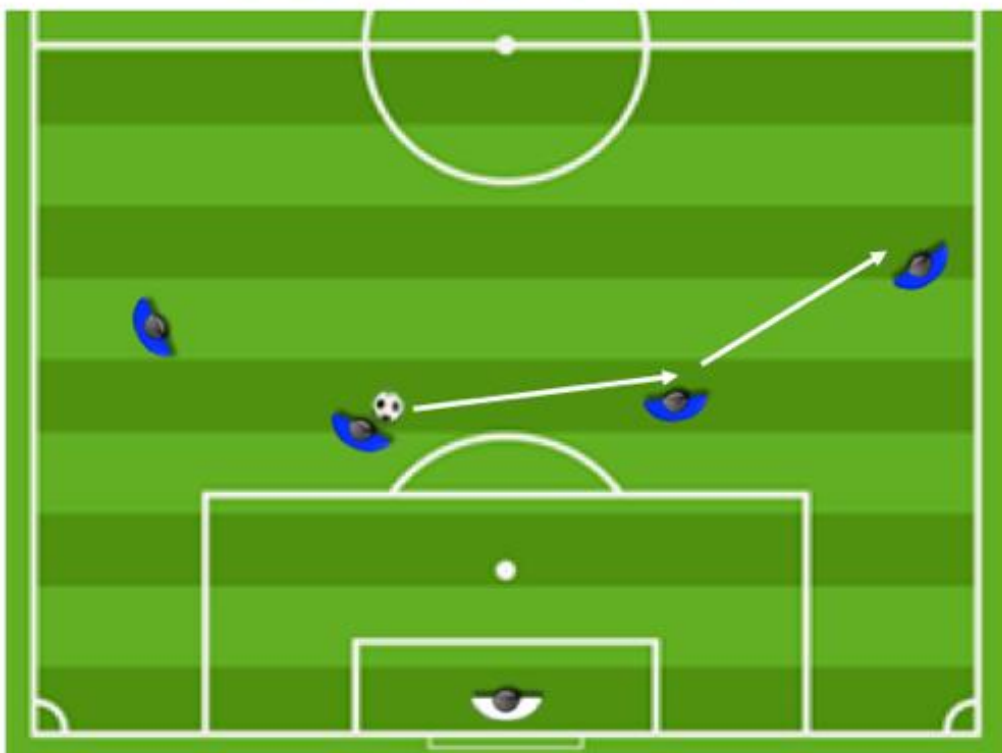
- **Jogar com o companheiro próximo:** Para atrair ou movimentar adversários.

Figura 14: Jogar com companheiros próximos

Central 1 - Central 2 - Central 3



Central/Central - Lateral

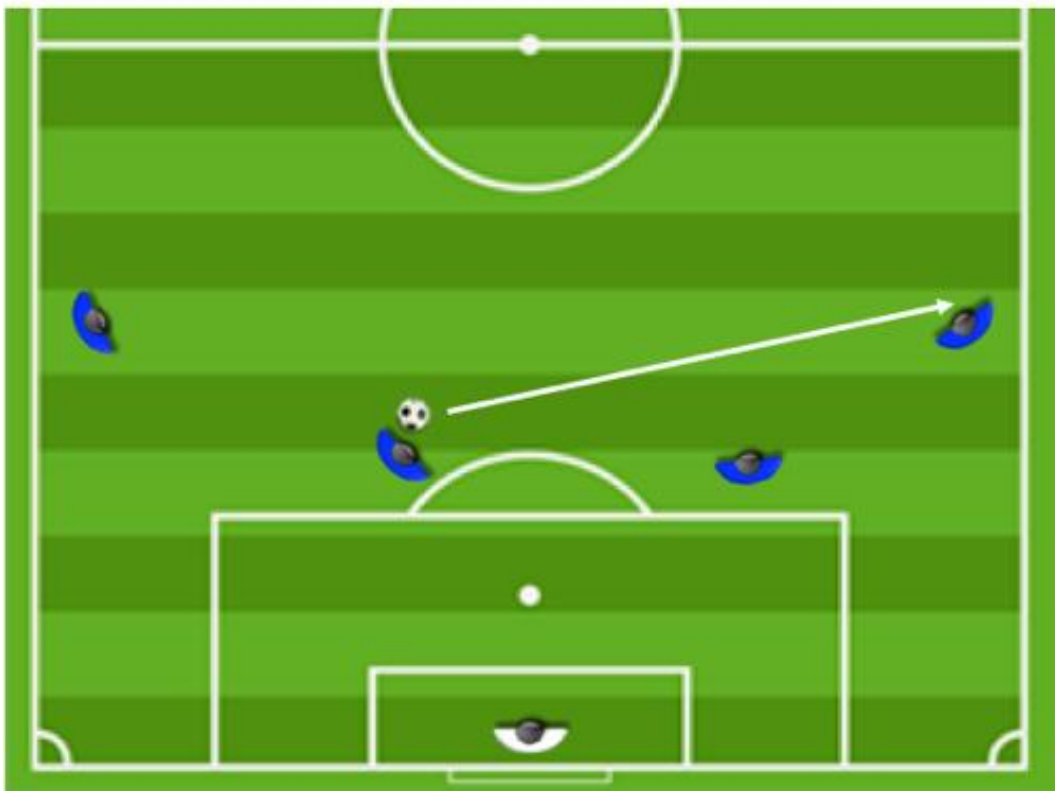


Fonte: elaboração própria.

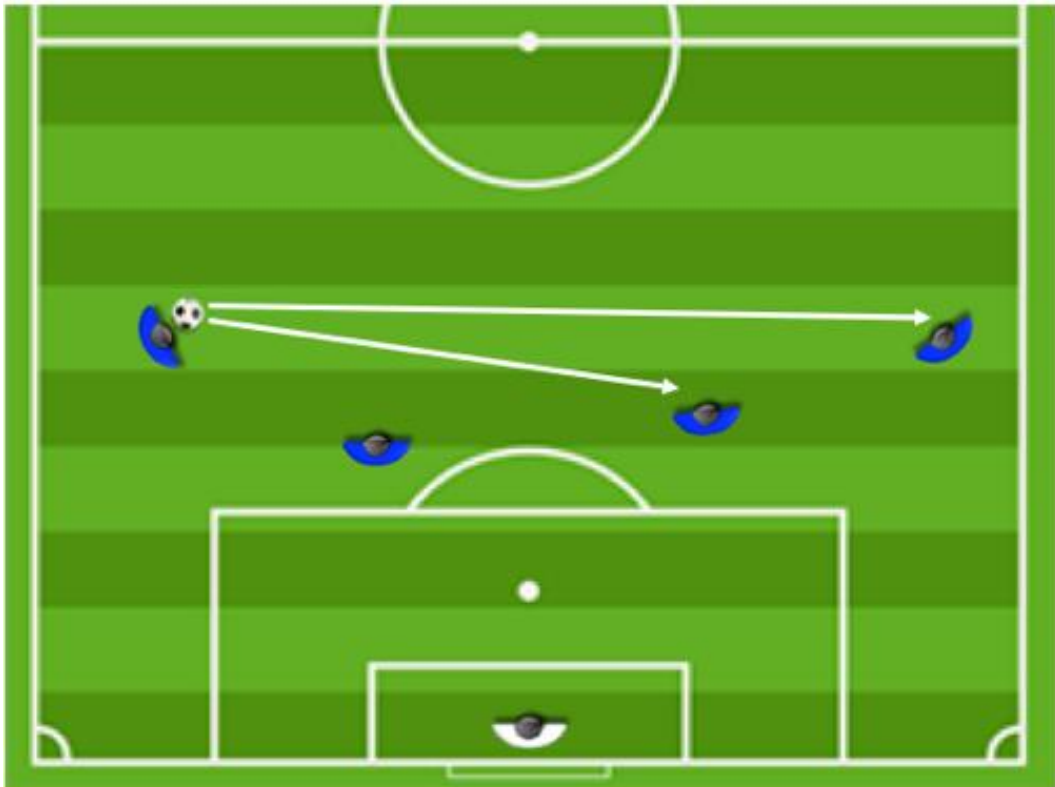
- **Saltar o companheiro mais próximo e jogar com um mais distante:** Para obrigar o adversário a realizar uma grande basculação ou aproveitar os espaços livres que são gerados.

Figura 15: Jogar com companheiros distantes

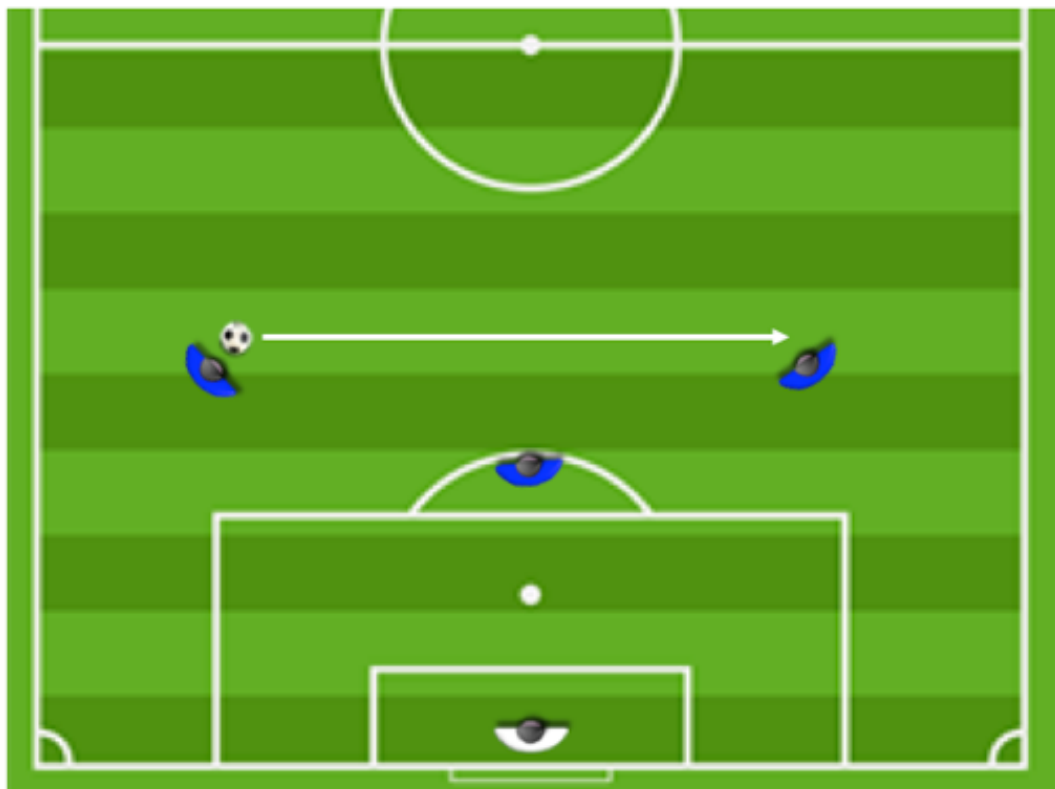
Central - Lateral



Lateral – Central/Lateral



Central 1 - Central 3



Fonte: elaboração própria.

- **Repetir o passe:** Permite atrair adversários, gerar espaços e dar tempo aos companheiros para se posicionarem melhor.
-

Entretanto, de forma simplificada, sempre haverá três possibilidades ao jogar com a bola, cada uma com suas influências específicas no jogo:

- **Diagonal:** Permite superar linhas e facilitar a próxima jogada, já que o receptor estará posicionado de frente para o jogo.
 - **Vertical:** Permite superar ou movimentar linhas.
 - **Horizontal:** Permite movimentar as linhas para atrair adversários e gerar espaços.
-

Obviamente, fatores mais específicos, como a força aplicada à bola, a altura do passe, sua distância ou direção, impactarão diretamente na eficácia do passe. Por isso, cada jogador precisará manejar essas características da melhor forma possível. Não é o mesmo passar no espaço, nos pés ou para uma perna específica, e precisamos entender como, por meio dos passes, uma equipe consegue desestruturar os adversários.

Exemplos de influência dos passes no jogo:

1. **Diferenças no futebol feminino:** Por questões físicas e antropométricas, a força aplicada à bola por jogadoras é geralmente menor do que a de jogadores. Isso afeta a capacidade de deslocar a bola por 40 ou 50 metros com a mesma força. Assim, equipes femininas tendem a bascular mais para o lado da bola do que equipes masculinas, já que os tempos e as dinâmicas dos passes longos são diferentes.
 2. **Saque de meta ou saídas de bola:** Muitas goleiras não conseguem lançar bolas longas que atinjam a zona de 3/4 do campo adversário. Nessas situações, equipes femininas podem se posicionar em blocos mais altos na fase de recuperação, impactando o comportamento — entre outros fatores — da linha defensiva.
-

Esses exemplos mostram como elementos "micro" do jogo, como o passe, podem ter repercussões "macro" significativas. Como analistas, o conhecimento dos detalhes será uma ferramenta essencial para enriquecer as informações qualitativas nos relatórios.

Conduções

As conduções são ferramentas muito importantes, pois permitem atrair adversários, fixá-los, arrastá-los ou aproveitar espaços livres para gerar superioridades. Além disso, ajudam a temporizar a ação, permitindo que os companheiros se posicionem e gerem condições favoráveis para a continuidade da jogada.

Podemos forçar uma modificação na estrutura adversária conduzindo:

- Para intervalos específicos (entre dois jogadores ou linhas adversárias);
 - Em direção a jogadores específicos, para atraí-los e liberar eventualmente companheiros;
 - Para determinadas zonas do campo, a fim de atrair adversários.
-

Figura 16: Conduções do zagueiro em direção ao adversário/intervalo





Fonte: elaboração própria.

Está na percepção da situação e na capacidade do jogador compreender os riscos que pode assumir ao conduzir em zonas iniciais. Se estiver como último jogador, deve minimizar ao máximo eventuais perdas de bola que possam comprometer o resultado, identificando a distância mínima para atrair o adversário direto que avança para pressionar (distância de segurança de 3 a 4 metros).

Trajetórias sem a bola

Jogadores da equipe em posse:

Identificar movimentos que permitam o surgimento de linhas de passe ou apoios:

- Frontais, laterais, diagonais, curvas (desmarques).
- Em direção à bola ou afastando-se da bola.

- À frente do adversário ou às suas costas.
 - Para dentro ou para fora.
 - Com finta prévia.
 - Evitar ocupar o mesmo espaço de um companheiro simultaneamente.
 - Ajustar ritmo e velocidade.
 - Movimentar-se para estar sempre orientado para o jogo.
-

Jogadores da equipe em recuperação:

Têm o objetivo de cortar linhas de passe ou impedir a circulação limpa da equipe adversária em posse, forçando-a a ir para áreas do campo favoráveis à recuperação da bola. É importante considerar diferentes fatores de acordo com o espaço de relação em que o jogador se encontra:

- Não avançar de forma precipitada.
 - Avaliar a distância ao pressionar.
 - Identificar a perna dominante do jogador em posse e bloqueá-la com a própria trajetória (identificar sua lateralidade).
 - Utilizar fintas defensivas.
 - Forçar o portador a jogar para dentro ou para fora.
 - Pressionar de forma par ou ímpar.
 - Abordar o portador rival de modo que ele não veja a pressão.
 - Evitar relações em profundidade.
 - Identificar apoios próximos e posicionar-se para bloquear linhas de passe ou marcar individualmente.
 - Ajustar trajetórias para compensar companheiros que avançam na pressão.
 - Posicionar-se entre a bola e o próprio gol ou no espaço onde se deseja recuperar a posse.
 - Evitar mudanças de orientação na circulação adversária.
-

Figura 17: Trajetória curva do atacante em direção ao goleiro para cortar linhas de passe com o zagueiro (conceito de pressionar ímpar quando o portador não pode jogar com nosso par)



Fonte: elaboração própria.

Será aprofundado o conceito de **fixar**, pois é um elemento muito importante do jogo, especialmente durante a fase inicial, e talvez subestimado. No estudo dos elementos dinâmicos realizado, o conceito de fixar aparece como consequência do uso de alguns desses elementos, mas é oportuno tratar esse tema de forma mais detalhada.

Fixar permite determinar, por meio do comportamento, as ações do adversário, anulando ou atrasando sua intervenção. Isso provoca importantes desequilíbrios na estrutura adversária e, conseqüentemente, cria contextos favoráveis para alcançar os objetivos no jogo.

Fixar ou atrair centralmente força o adversário a se fechar nos corredores centrais, gerando espaço nas laterais para conectar com os laterais ou extremos. Jogar pelas laterais, atraindo os adversários pela basculação, provoca desequilíbrios que permitem voltar a jogar pelo centro.

Jogadores que fixam os adversários distantes com sua posição criam espaços próximos à bola, pois dividem o bloco adversário em dois, e vice-versa: jogadores que atraem adversários para a bola criam espaços em zonas distantes.

Diferentes maneiras de fixar um ou mais adversários:

Portador:

- **Parar-se:** Para convidar adversários a avançar e gerar espaço, fixando o adversário que se aproxima.
- **Conduzir:** Em direção a jogadores (pares ou ímpares) ou intervalos, possivelmente em trajetórias não lineares, para movimentar ainda mais os adversários e gerar mais espaços.
- **Passar:** Repetir um passe pode atrair um ou mais adversários, ou passar para uma determinada área antes de ir a outra (terceiro homem), atraindo adversários para uma área diferente da real intenção, o que desorganiza a estrutura adversária.

Não portador:

- Posicionar-se entre dois adversários.
- Mover-se para afastar marcações em zona da bola.
- Mover-se para atrair adversários e criar espaços para si ou para os companheiros.
- Mover-se para atrasar a intervenção de um adversário na zona da bola.
- Aparecer no campo visual do adversário para ser identificado e fixá-lo.

O Momento

“O tempo organiza tudo.” (Seirul-lo Vargas, comunicação pessoal, 2017)

A quantidade e a velocidade das ações de cada jogador e da circulação da bola darão à equipe um ritmo de jogo específico em determinado momento da partida. Isso está diretamente relacionado ao espaço e ao tempo.

Saber administrar os momentos corretos (**timing**) para executar uma determinada ação (individual ou coletiva) será essencial para que ela seja eficaz no jogo, ou seja, para que cumpra as intenções prévias à sua execução.

Os movimentos da bola são os que determinam a velocidade do jogo. É importante ter consciência de que "ralentizar o jogo" em determinadas áreas do campo, diminuindo o ritmo (por exemplo, passes repetidos entre zagueiro e lateral), permitirá "acelerá-lo" em outras (por exemplo, ao repetir passes, extremos e atacantes adversários são atraídos, permitindo que o meio-campista receba entre as linhas e posicione a equipe mais rapidamente no campo adversário).

Figura 18: Goleiro pisa na bola para atrair adversários e gerar espaços



Fonte: elaboração própria.

Podemos classificar duas tipologias de ritmo de jogo:

Ritmo da circulação

Capacidade individual e coletiva de controlar os tempos e a posse de bola para impactar a organização adversária. Como esse ritmo pode variar — ou seja, os momentos de circulação podem ser mais lentos ou mais rápidos —, é sempre importante considerar como cada uma dessas variações afeta a organização da equipe que está defendendo.

Ritmo da pressão

Soma das velocidades de movimento individuais para dificultar a posse de bola adversária. Teoricamente, a pressão também pode modificar esses dois momentos, pois pode ser acelerada se o adversário estiver em dificuldade ou com a bola muito próxima ao gol, ou desacelerada, caso não haja opções imediatas de recuperação da posse. A

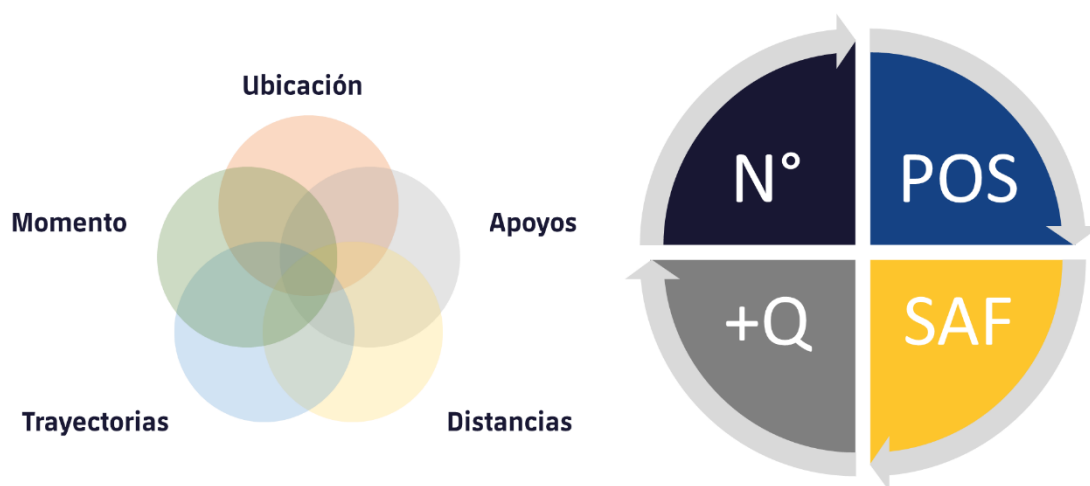
escolha dos momentos da pressão dependerá das características dos adversários, das demandas físicas e dos momentos da partida.

Alternar entre momentos de ritmos baixos e altos será um aspecto a ser considerado na análise, em ambas as fases do jogo, pois ajudará a entender quando e como uma equipe alterna essas situações durante uma partida e como reage a essas mudanças. Por exemplo, muitas equipes começam o jogo tentando sair jogando desde a defesa de forma mais combinada, mas essa dinâmica pode mudar no decorrer da partida, alterando o estilo ou o ritmo de saída. Assim, é necessário compreender se isso é parte de uma estratégia específica ou uma reação a mudanças no comportamento do adversário.

Outro exemplo, na fase defensiva, é observar como muitas equipes mudam o tipo de pressão durante a saída de bola adversária e o ritmo dessa pressão ao longo da partida (dependendo de fatores como o estado físico, o resultado, etc.).

As vantagens (superioridades) no jogo

Figura 19: Elementos (critérios) e vantagens (superioridades)



Ubicación	Localização
Momento	Momento
Trayectorias	Trajetórias

Distancias	Distâncias
Apojos	Apoios

Fonte: elaboração própria.

¿Por qué nos organizamos? ¿Cuáles son los objetivos de tal organización?

A conexão de todos os elementos apresentados anteriormente permite um dinamismo no jogo que provoca o surgimento e a criação de vantagens espaço-temporais específicas no campo, devido à constante interação de todos os jogadores. Identificá-las permitirá alcançar situações favoráveis de acordo com os objetivos ou criar outras, aumentando as chances de sucesso em cada situação de jogo. Essas vantagens não são estáveis e devem ser aproveitadas no momento em que aparecem, pois, devido ao próprio dinamismo do jogo, podem desaparecer segundos depois.

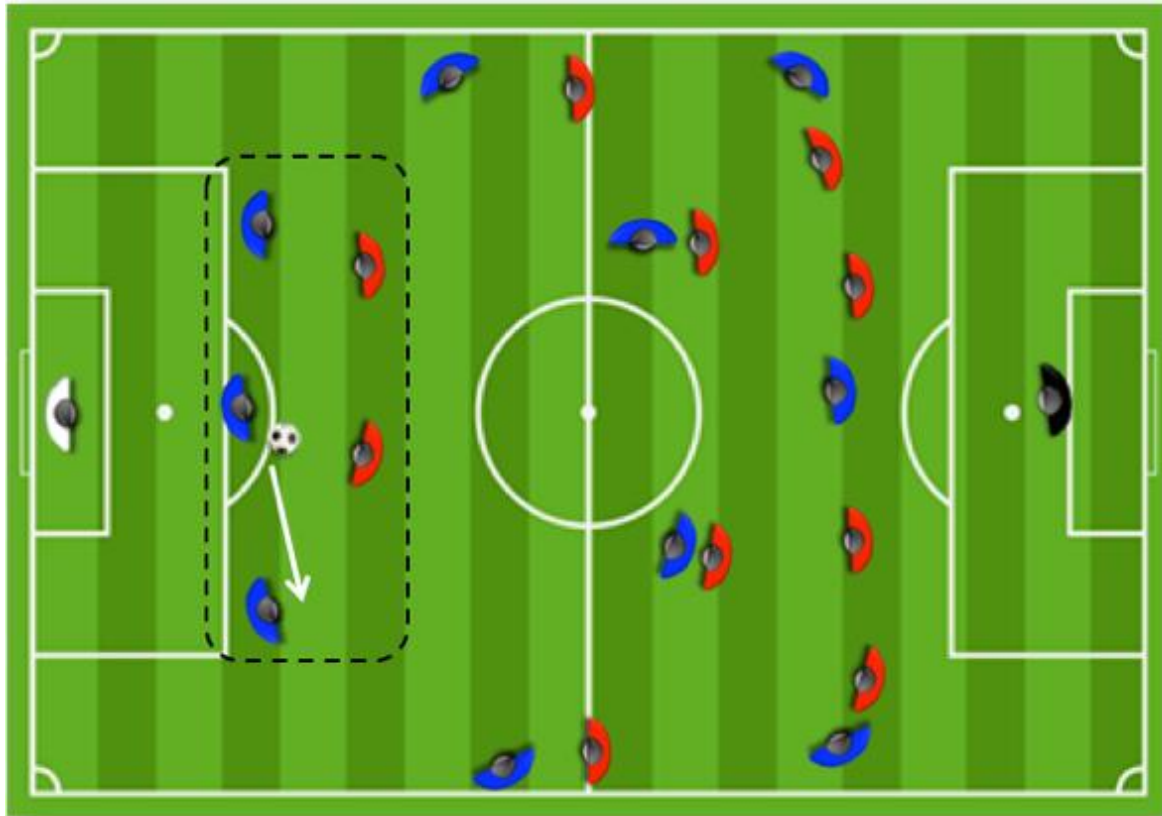
Compreender quais vantagens podem ser geradas ajudará a analisar como uma equipe, na fase inicial, modifica seu comportamento para influenciar o do adversário e permitir o surgimento de algumas dessas vantagens, com o objetivo de alcançar o campo adversário nas melhores condições possíveis.

Tipologias de vantagens

Podemos classificar 4 tipologias de vantagens:

1. **Numérica:** Presença de mais jogadores de uma equipe em relação à outra em uma área específica do campo (por exemplo, um volante recua entre os zagueiros para criar um 3 contra 2 na Zona A, contra os dois atacantes adversários que avançam para pressionar na saída de bola).

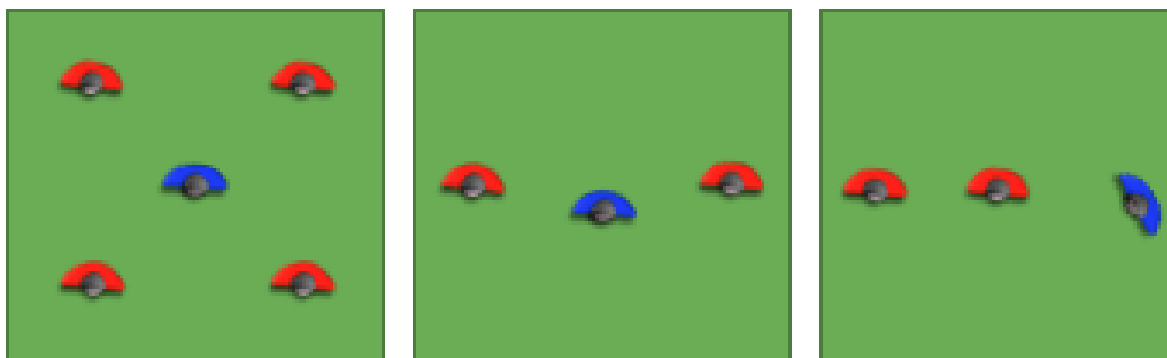
Figura 20: Vantagem numérica (3 contra 2)



Fonte: elaboração própria.

2. **Posicional:** Quando o jogador se posiciona em espaços específicos (entre linhas ou entre adversários) para forçar os oponentes a fechar espaços e desestruturar-se (por exemplo, um volante que se posiciona atrás dos dois atacantes adversários que avançam). Existem 3 tipologias:
- **Entre linhas.**
 - **Inter linhas.**
 - **Fora de linhas.**

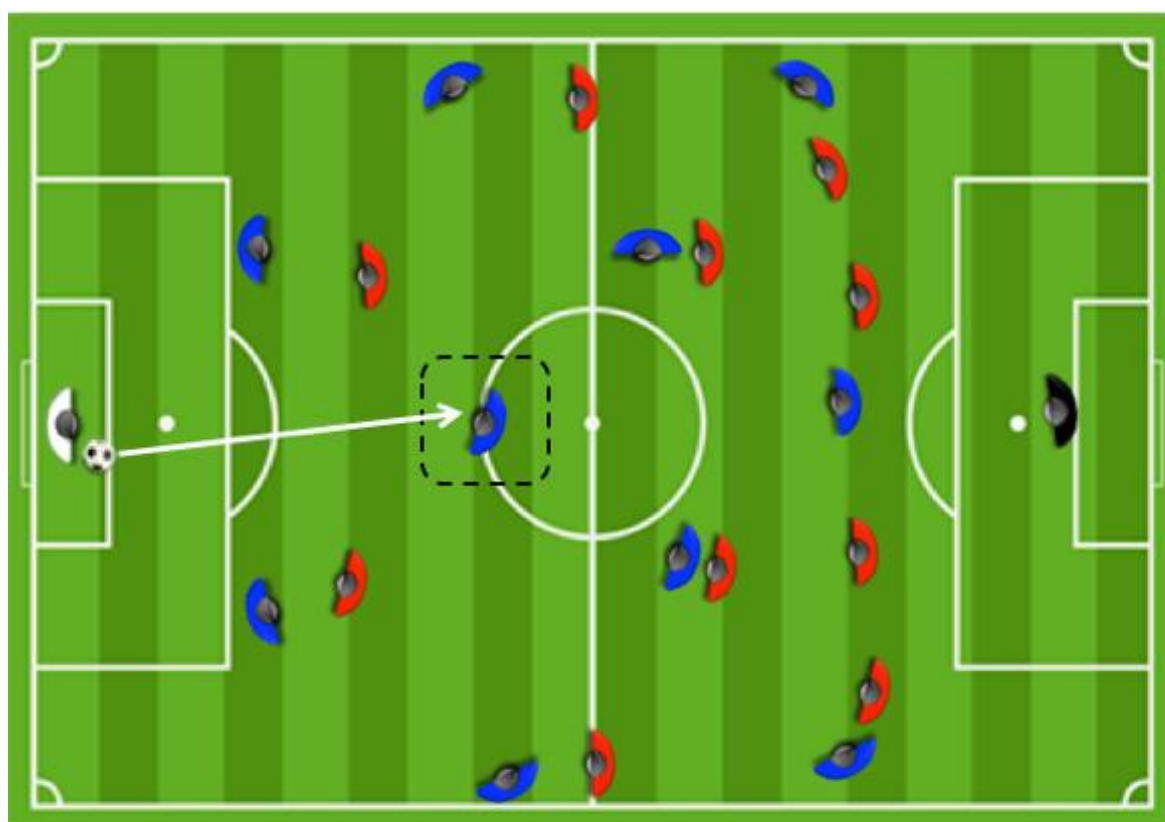
Figura 21: Diferentes tipologias de vantagem posicional



Fonte: elaboração própria.

Cada equipe posicionará de forma diferente (de acordo com suas estratégias e as qualidades dos jogadores) atletas às costas das diferentes linhas de pressão ou nas laterais do bloco adversário para aproveitar as oportunidades geradas pela circulação prévia durante a saída de bola. O objetivo é progredir em direção ao campo adversário e criar contextos favoráveis para os jogadores mais decisivos.

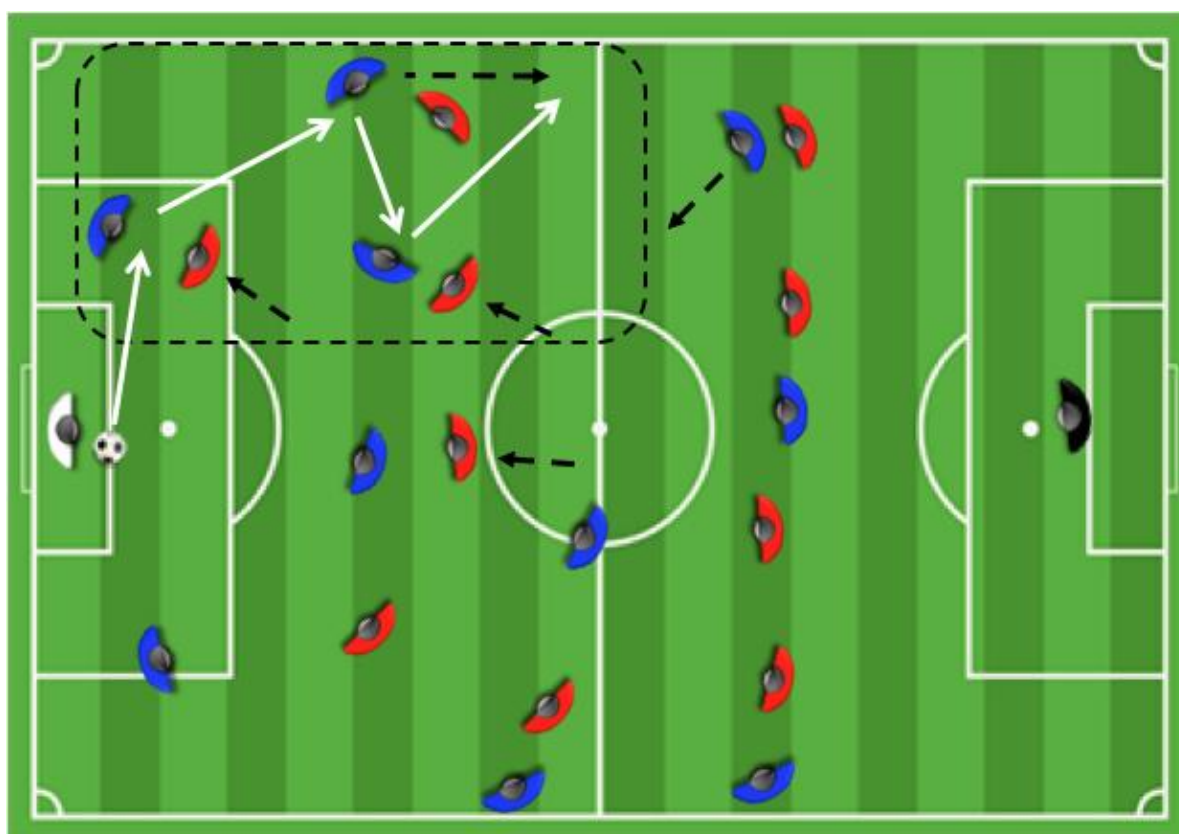
Figura 22: Vantagem posicional (volante entre linhas)



Fonte: elaboração própria.

- 3. Dinâmica (ou socioafetiva):** Quando a relação entre determinados jogadores é melhor do que a de seus adversários (por exemplo, a capacidade de sair jogando em passes curtos, mesmo sob alta pressão do adversário, em espaços reduzidos).

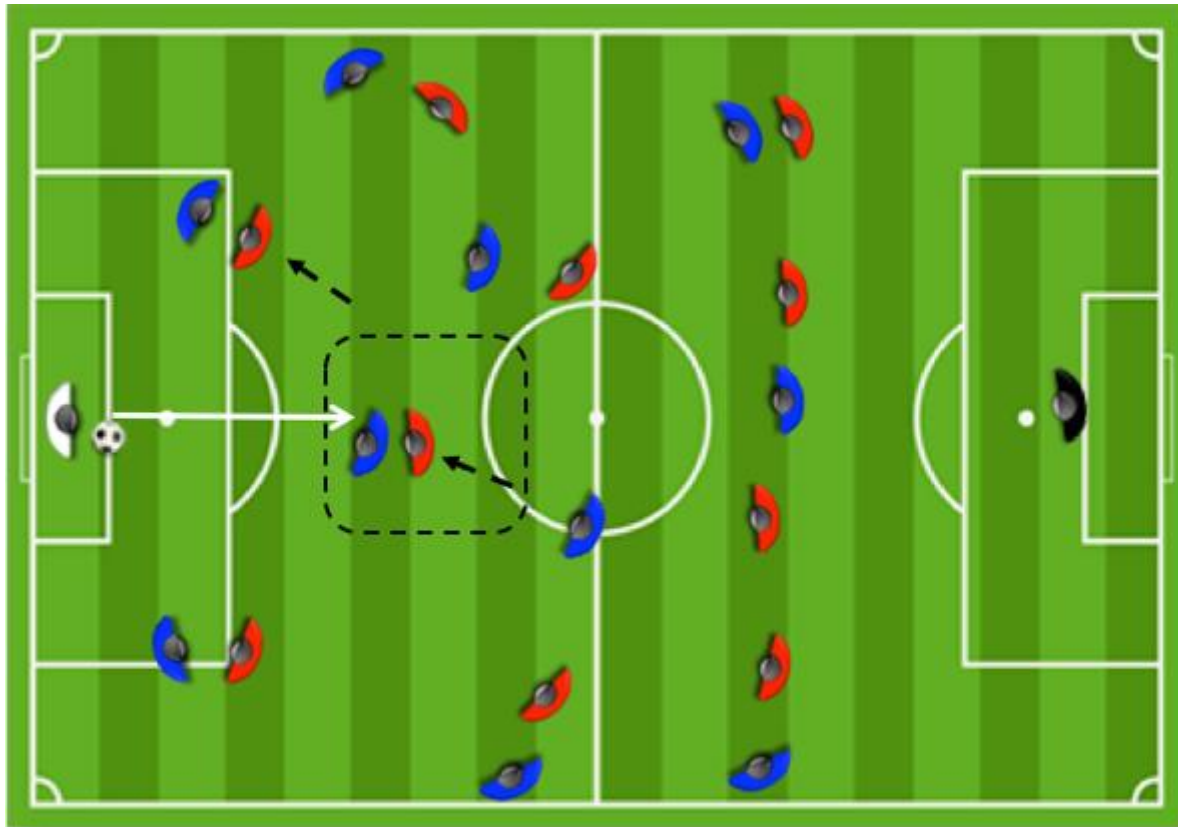
Figura 23: Vantagem dinâmica (relação eficaz entre zagueiro, volante e lateral)



Fonte: elaboração própria.

- 4. Qualitativa:** Quando um jogador possui capacidades técnicas, físicas e de tomada de decisão que lhe permitem resolver de forma eficaz uma situação específica em ambas as fases do jogo (por exemplo, a habilidade do volante de não perder a bola sob pressão).

Figura 24: Vantagem qualitativa (volante que consegue atuar sob pressão)



Fonte: elaboração própria.

Cada vantagem é momentânea e temporal, ou seja, aparece e desaparece continuamente conforme as diversas interações que ocorrem entre as duas equipes.

É fundamental compreender que todos os jogadores participam constantemente do jogo e que a equipe atua como uma unidade funcional para, por meio de sua auto-organização, gerar e explorar superioridades ou vantagens em cada momento do jogo.

A equipe em posse da bola terá duas maneiras de gerar e explorar essas vantagens:

1. **Aproveitar diretamente as que o adversário deixa com sua pressão.**
2. **Criá-las por meio da circulação da bola**, caso em que será necessário atrair ou manter ocupados os adversários para, em seguida, encontrar um jogador livre na própria equipe.

De modo geral, se o adversário não está se movimentando, é necessário fazê-lo se movimentar com a circulação da bola. Por isso, especialmente durante a fase inicial, será

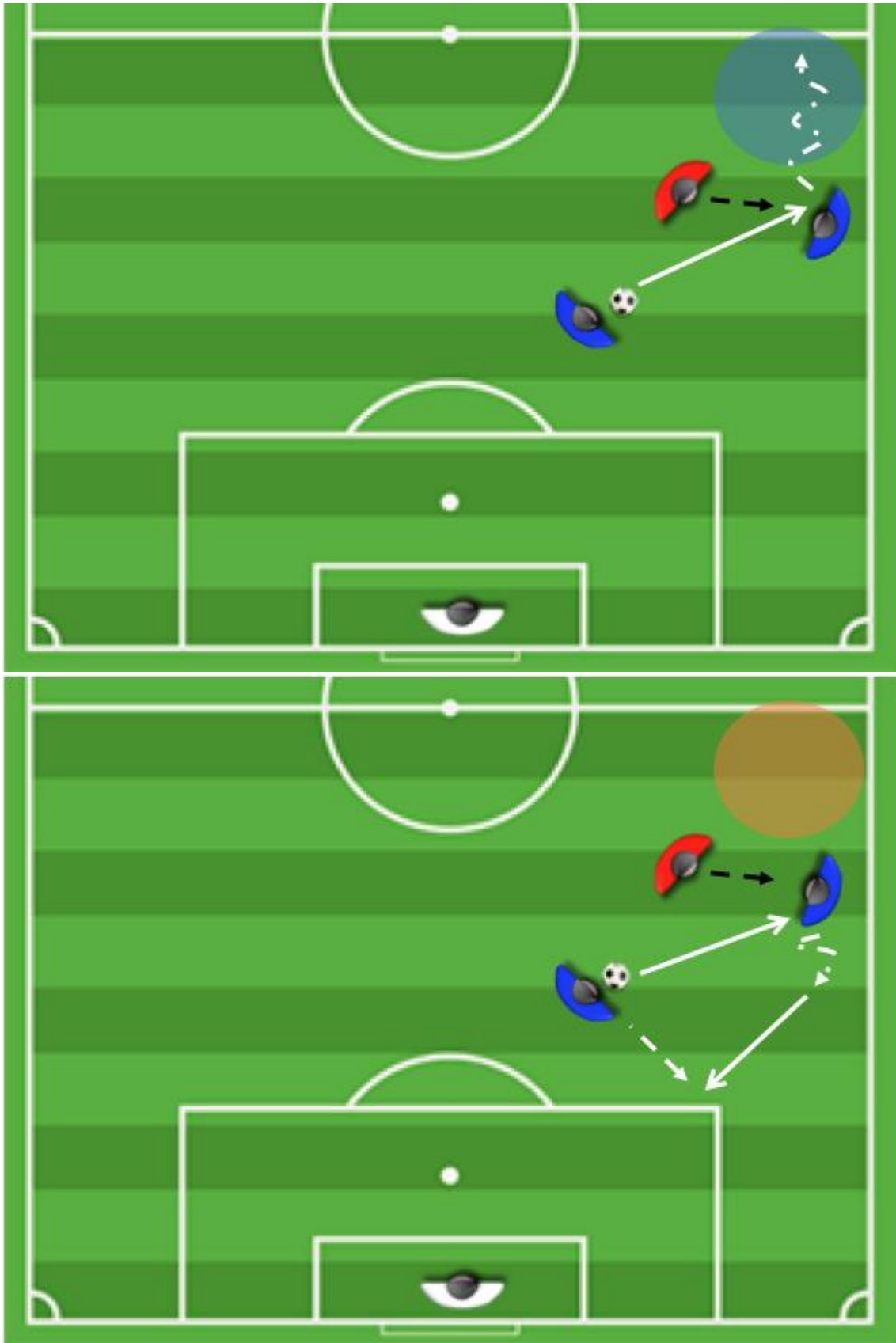
essencial ter paciência, ou seja, estar consciente de que dificilmente será possível avançar na primeira circulação, sendo necessário evitar arriscar e forçar a jogada.

Uma vez encontrada a vantagem — qualquer que seja —, sua exploração dependerá inevitavelmente de pequenos detalhes que abrangem todos os elementos estudados anteriormente.

Por exemplo, se a intenção da equipe em posse é progredir pela lateral com um jogador alinhado com seu marcador direto, a possível progressão dependerá de sua orientação corporal e do passe recebido do companheiro:

- **Passe para a perna distante:** Com vantagem para que, já no primeiro controle, ele consiga escapar da pressão do adversário e superá-lo diretamente, permitindo a progressão no jogo e aproveitando a vantagem gerada.
- **Passe para a perna próxima:** Caso a orientação corporal do jogador não seja a ideal ou o passe seja direcionado para a perna próxima, a próxima ação será diferente, pois exigirá mais toques e, conseqüentemente, mais tempo. Isso mudará radicalmente o contexto espaço-temporal, podendo obrigar o jogador a recuar a bola para o zagueiro para evitar a pressão adversária, perdendo assim a vantagem que estava sendo gerada.

Figura 25: Passe para a perna distante ou para a perna próxima (zagueiro com lateral)



Fonte: elaboração própria.

Os exemplos anteriores mostram como pequenos detalhes "micro" podem influenciar inevitavelmente toda a dinâmica do jogo (de forma positiva ou negativa). Por isso, ao analisar o funcionamento das duas equipes durante a fase inicial, será fundamental identificar como essas vantagens são exploradas ou como a equipe se readapta no caso de elas serem desperdiçadas, além de compreender as causas dessas situações.



Referências

Casáis Martínez, L. y Lago Peñas, C. (2006). *Ponencias diversas*. MCSports.

Morin, M. (1998). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, ES: Gedisa.

Sánchez, F. (2015). *¿Qué esconde tu rival?* Fútbol de Libro.

Seirul-lo Vargas, F. (2017). *El entrenamiento en los deportes de equipo*. Barcelona, ES: Mastercede.

