3. Elementos grupais da equipa

Introdução

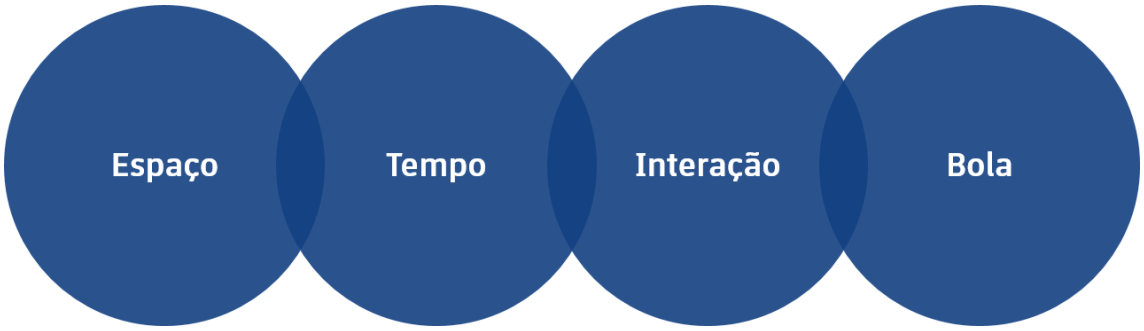
Descobrir a lógica interna do futebol é descobrir a sua identidade, o que permite aos treinadores e preparadores colocarem-se numa posição ótima para o desenvolvimento das tarefas e a tomada de decisões (Parlebas, 2001).

Quando se fala de tomada de decisão, forma-se a unidade indissolúvel entre jogador (equipa), o meio envolvente e todas as tarefas. Como se mencionou ao longo do programa, devem contextualizar-se e relacionar-se com a prática desportiva. A melhoria da tomada de decisão por parte dos jogadores é diretamente proporcional à especificidade das tarefas.

Os jogadores praticam para otimizar a sua competência motora, pelo que os treinos devem ter como objetivo incluir todos os elementos que condicionam as atividades (especificidade) e as estruturas que fazem parte destes. Portanto, o treinador modificará alguns destes elementos para que, na tarefa, emerjam, de forma preferencial, as situações que deseja otimizar.

Seguindo o princípio de especificidade, as tarefas devem respeitar a lógica interna do futebol. Parlebas (2001) afirma que treinar no mesmo domínio que as ações motoras do futebol dá origem a uma maior transferência na aprendizagem.

Figura 1. Lógica interna do futebol



Fonte: Casamichana, Quintana, Gonzais e Paulis, 2015.

Continuando com a análise de Parlebas (2001), o autor utiliza o termo **rede de ligações práticas**, as quais implicam, por parte dos jogadores, uma série de ações, reações e ações prévias onde a capacidade individual de inventar adquire sentido em relação à dos restantes.

A partir de agora começamos a estudar alguns elementos que fazem parte do objetivo de entender a dinâmica interna do futebol. A partir da observação do FC Barcelona e com a marca que caracteriza o clube, desenvolvem-se, de forma teórica e prática, as questões que são importantes com base no paradigma de treino usado.

Trata-se, entre outros, de superioridade, organização, ocupação de espaços e distâncias relacionais.

Superioridade – tipos

Em determinadas situações é de vital importância aproveitar a superioridade numérica obtida, desde que se mantenha uma certa distância e se fixem jogadores. Se os dois aspetos referidos não forem corretamente realizados, com um só jogador, o adversário poderá controlar dois da própria equipa.

Superioridade com 2 jogadores:

Neste tipo de superioridade, é importante manter uma distância estratégica entre os 2 atacantes, para evitar que um recuperador possa criar obstáculos, numa intenção de jogo, com o seu movimento. Se o recuperador escolher tapar a sua baliza, a decisão correta é passar ao colega, para que este possa finalizar. Se o recuperador escolher cobrir a linha de passe, o que se deve fazer é mudar de ritmo, para tentar finalizar sem marca.

- Se se mantiver uma distância suficientemente grande entre colegas, o adversário não poderá atender a todas as possíveis ações que podem realizar os jogadores que têm a bola, perdendo qualquer iniciativa de recuperação.
- Pelo contrário, se se estiver muito perto do recuperador, este poderá ter certo controlo da situação, e inclusivamente ter iniciativa na recuperação.

Superioridade com 3 jogadores:

Neste caso deve transformar-se num 2:1 ou fixar um dos adversários, para que se possa passar a bola para um dos colegas que se encontra sem marcação. Como referido no primeiro caso, é importante manter as distâncias entre o jogador que tem a bola e os possíveis recetores, desta maneira evita-se que um jogador tape o colega que tem a bola.

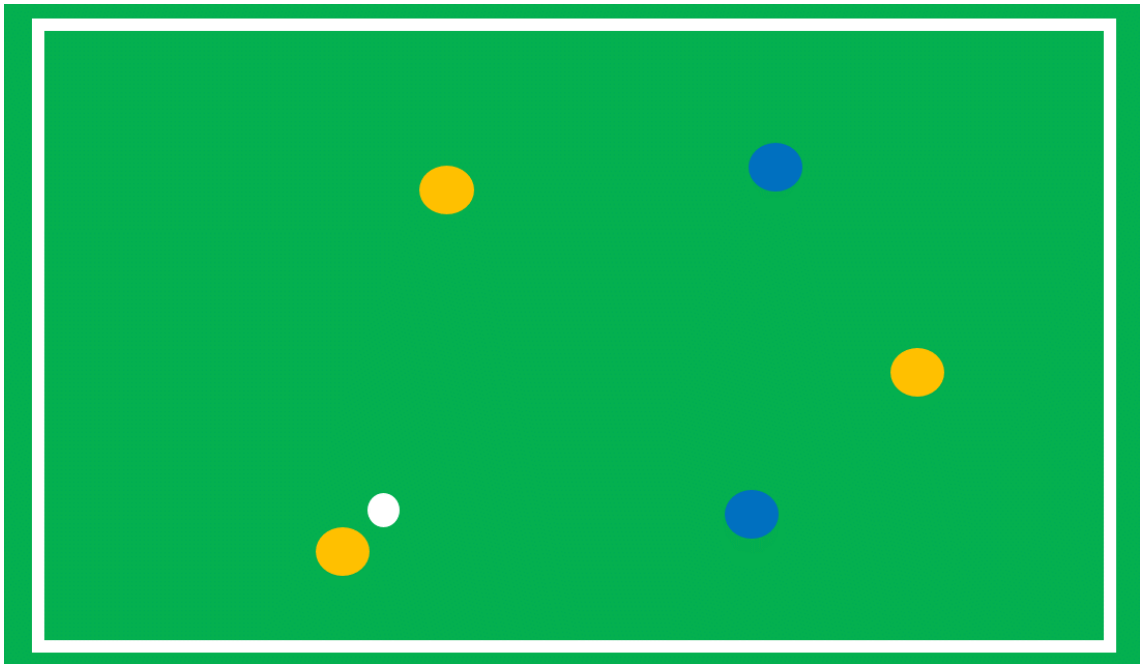
Neste tipo de superioridades, se um dos jogadores se desloca na lateral, ter-se-á superioridade numérica, mas não posicional. Deve evitar-se que um dos jogadores se desloque na lateral, porque não poderá intervir no jogo.

Superioridade com 4 jogadores:

Neste caso a situação difere pouco das mencionadas anteriormente. O tipo de superioridade é o que determina o posicionamento. Os restantes colegas livres serão os encarregados de atacar o espaço, com a intenção de deixar quem passa por trás e, assim, proporcionar quantidade ao ataque, no caso de ter os espaços cobertos.

O que se acaba de descrever refere-se a tipos de superioridades de ordem **numérica**: dois jogadores com uma potencial participação imediata na jogada, são mais do que os adversários.

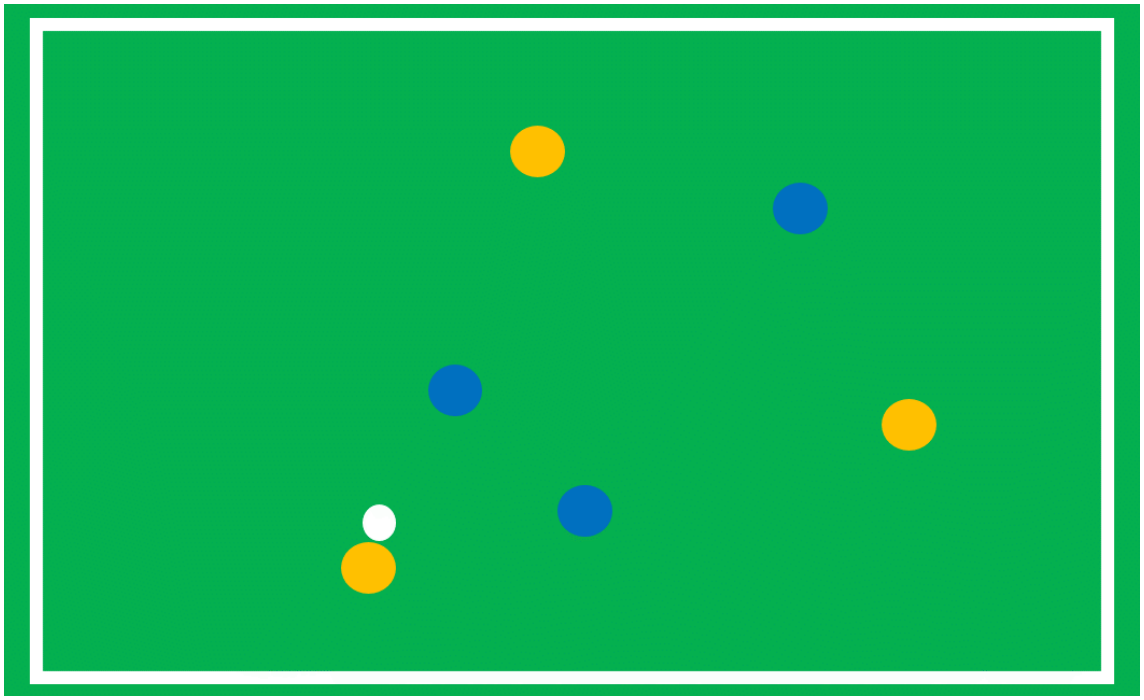
Figura 2. Exemplo de superioridade numérica. Somos mais



Fonte: elaboração própria.

Conforme referido, também se pode falar de superioridade **posicional**. Neste sentido, os jogadores estão colocados de uma maneira que anula a participação dos adversários.

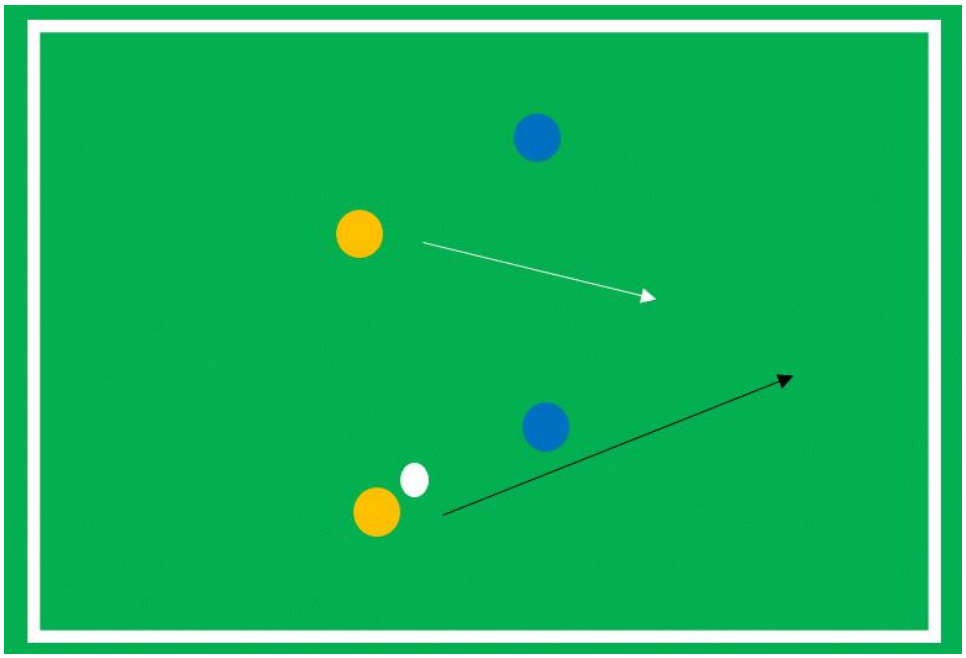
Figura 3. Exemplo de superioridade posicional. Estamos mais bem colocados



Fonte: elaboração própria.

Seirul-lo (2017) sugere um tipo de superioridade que denomina de **Socioafetiva**, na qual os jogadores com potencial participação imediata se relacionam melhor do que os adversários.

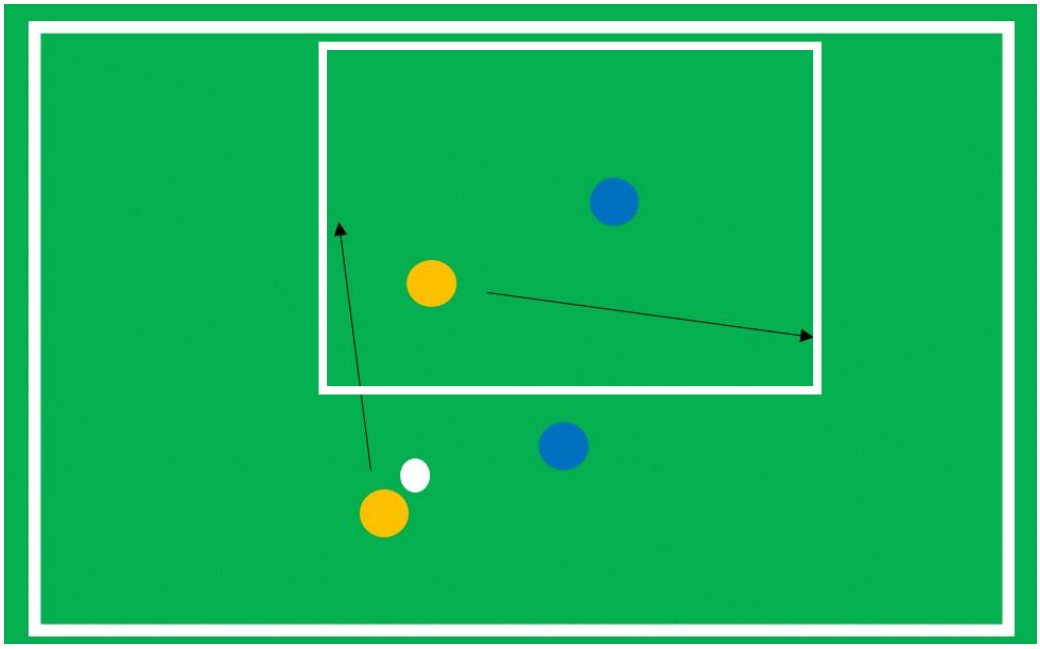
Figura 4. Exemplo de superioridade sócioafetiva. Relacionamo-nos melhor



Fonte: elaboração própria.

Continuando com Seirul-lo (2017), outro tipo de superioridade, a que chama **qualitativa**, indica que os jogadores levam a cabo os seus recursos táticos-técnicos com maior eficácia do que os adversários.

Figura 5. Exemplos de superioridade qualitativa. Somos melhores



Fonte: elaboração própria.

É necessário compreender que, com base numa visão sistémica do jogo, estas superioridades não aparecerão de forma isolada no jogo, nem sequer uma de cada vez, mas da interação entre o meio onde jogam os jogadores e as características e estado destes mesmos jogadores, aparecerão sim, por momentos, possibilidades de ação que se devem identificar como superioridades.

Para que o jogador otimize estas ações é necessário viver experiências similares à realidade do jogo no treino, conforme referido na introdução. E que o treinador, através das regras da tarefa, saiba produzir e repetir este contexto sem perder demasiada especificidade do jogo, e que, com a mesma regra ou outras, encaminhe o jogador para as ações que se devam realizar nessas situações, se é que considera que deve haver alguma.

A organização – ordem

Quando falamos de organização espacial referimo-nos a saber perceber as combinações que pode haver das diversas localizações durante um jogo de futebol.

Um jogador de futebol tem de estar sempre a interpretar a sua situação, a dos colegas e a dos rivais, para poder agir em consonância. Esta situação conterá estímulos de distância, de trajetória e de orientação; tudo ao mesmo tempo. Esta manifestação da organização torna-se mais patente quando pensamos num jogador que tem de entender a organização de todo o conjunto de uma equipa, por exemplo, os adversários. Para que possa interpretar tudo o que faz referência ao adversário, terá de perceber as distâncias entre os jogadores, entre jogadores e limites do terreno de jogo, as trajetórias de deslocamento que descrevem os rivais e as orientações que tomam cada um deles. Só deste modo, ao interpretar conjuntamente todos os estímulos recebidos (e não de forma separada) poderá entender a organização espacial da equipa rival. Cada uma das localizações afeta as demais. Por exemplo, produto das distâncias interlineares, um jogador pode considerar que não há espaço suficiente para que um colega receba ali a bola com segurança. No entanto, a orientação dos jogadores que definem as distâncias interlineares contribui com uma informação que pode ser interpretada pelo observador, entendendo que realmente há espaço suficiente para fazer o passe para o colega e este possa receber com segurança. A organização é a interação das várias localizações.

Quantas mais vezes e em diferentes situações tivermos exercido o nosso sistema-equipa, melhores capacidades de perceção teremos e poderemos perceber a organização espacial a um nível maior. A tomada de decisões a nível de tarefas válidas depende desta capacidade, e portanto a eficácia como consequência.

Distâncias relacionais

Como se mencionou anteriormente ao fazer referência aos espaços de fase, nesta secção falaremos das distâncias relacionais. Entendidas como: intervenção, ajuda mútua e cooperação.

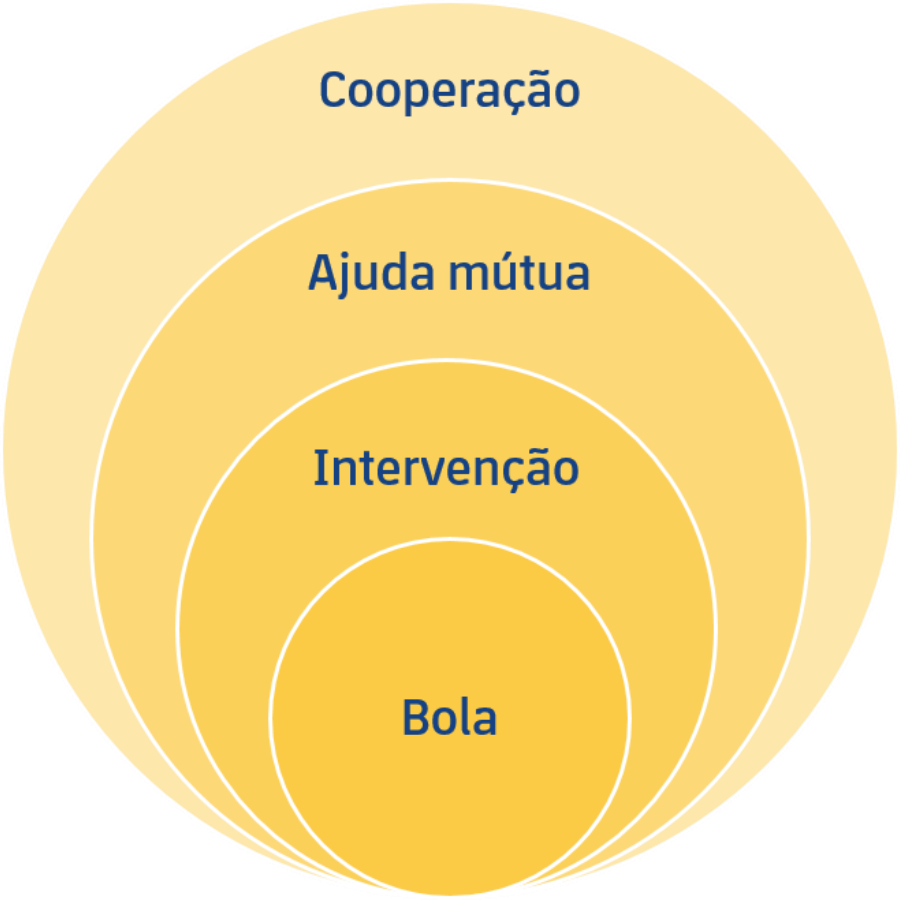
Os espaços socioafetivos de fase

Trata-se da interação do jogador com o resto dos componentes do sistema a partir da relação afetiva que emerja.

- Fotograma do conjunto de espaços socioafetivos onde interagem o propósito, os elementos e os acontecimentos que emergem.
- É suscetível de variação a qualquer mudança que aconteça.
- O que acontece nele determinará os comportamentos dos jogadores, os quais vão variar o seu estado em resultado destes.

A partir do olhar do FC Barcelona, os espaços não se referem a lugares físicos, não são zonas determinadas do campo de jogo que dependem basicamente da situação dos jogadores de ambas as equipas.

Figura 6. Espaços sócioafetivos de fase



Fonte: elaboração própria.

Deve determinar-se em que espaço socioafetivo se encontra o jogador próximo.

- Intervenção: se tem a bola ou a pode recuperar rapidamente (recuperador).
- Ajuda mútua: pode relacionar-se diretamente com quem tem a bola ou com o recuperador.
- Cooperação: se não vivencia nenhuma das duas. Sem vias de comunicação direta.

Uma situação ideal para o jogador que tem a bola em relação aos seus colegas é que tenha um grande número deles no espaço de ajuda mútua, organizados à sua volta para lhe oferecer várias possibilidades de ação, e outros jogadores em cooperação que, embora não possam ajudar o jogador que tem a bola, cooperam com os outros colegas para tratar de criar espaços, ancorar rivais, etc. A sucessão de situações de jogo é constante, devido ao facto de os jogadores, tanto colegas como rivais, mudarem de situação pessoal, e modificarem assim o contexto e as possibilidades do jogador que tem a bola.

Em relação ao mencionado, podemos definir as situações de jogo como aquela realidade que sente e interage um jogador em qualquer espaço socioafetivo e em qualquer momento do jogo durante o torneio ou o treino.

É mais provável que o jogador identifique no jogo as comunicações motoras que se tenham praticado no treino e que emerjam novamente. Através do ciclo de perceção-ação aparece esta coordenação com os colegas, que, pelo facto de que deve ser executada sem se cingir apenas ao tempo, não pode ser pensada, embora possa aparecer posteriormente num estado consciente.

Esta é uma situação que se caracteriza por um elevado nível de incerteza, com o qual a participação do treinador é mínima. Quanto menor for o tempo de que dispõe um jogador para tomar uma decisão, menor será a possibilidade de intervenção do treinador. É por isto que se entende que o treinador tem mais peso no que acontece no espaço de cooperação.

Os espaços de intervenção a que se faz referência estão repletos de situações de jogo que acontecem em simultâneo em todo o momento.

A ajuda mútua e a cooperação como meios para a otimização da autogestão da equipa

O papel do treinador é o de fazer com que a sua equipa tenha a capacidade de se gerir em todo o tipo de situações. Oferece os recursos para o desenvolvimento de todas as estruturas necessárias para tal fim. Os termos **ajuda mútua** e **cooperação** utilizam-se na cultura dos desportos de equipa, precisamente, com a intenção de reenquadrar o valor do trabalho em equipa. Estes conceitos entrecruzam-se em cada **situação do encontro** ou **episódio de jogo**.

Num determinado episódio de jogo é indispensável a ajuda mútua, a qual se realiza entre os colegas mais próximos. O jogador tem a intenção de realizar uma jogada frente a um adversário e os jogadores próximos irão participar na referida ação

colaborando com o executor, para concluir a ação de forma bem-sucedida. Esta ação pode ser levada a cabo com ou sem bola. Aqui as intervenções afetivas interpessoais são de grande importância.

Os treinos da estrutura sócioafetiva ajudam os jogadores a interpretar cada vez mais as intenções dos colegas. O conhecimento empático que se tenha de um colega (estrutura cognitiva), permitirá atuar com uma determinada dimensão motora (estrutura coordenadora), aliada a uma determinada intencionalidade de resolução (estrutura emotivo-volitiva) e comprometer e pôr em evidência elementos de execução (estrutura condicional). A ajuda mútua busca o objetivo de garantir o que o colega deseja realizar.

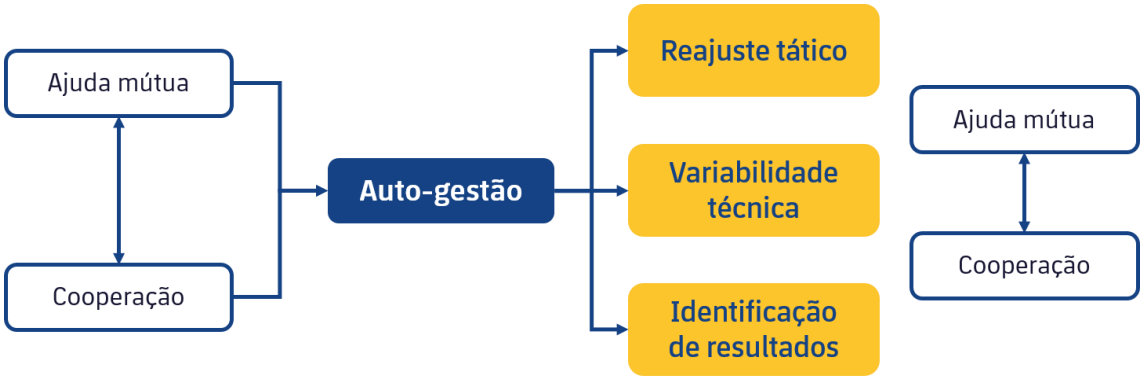
Estes acontecimentos mencionados realizam-se num determinado espaço do terreno de jogo. A totalidade do terreno restante deve estar ocupada de uma certa forma pelo resto dos jogadores, os quais se devem encontrar em situação de cooperação com aqueles que se encontram em zona de ajuda mútua. Todos os jogadores que cooperam colocam-se espacialmente em relação ao espaço de intervenção e especialmente em relação à bola, considerando os objetivos do modelo que o treinador propôs para um determinado jogo.

A cooperação nos desportos coletivos está relacionada com o facto de repartir responsabilidades individuais em cada espaço do terreno de jogo. Além disso, faz-se acompanhar de interesses e objetivos comuns. Os treinadores têm a responsabilidade de definir os espaços de fase onde cada jogador estará localizado, a disposição destes no campo, a velocidade de circulação da bola, as manifestações motoras a realizar, etc.

Como se mencionou no início, se uma equipa se treinar desta forma, estará mais perto de conquistar a autogestão. A partir da ajuda mútua e da cooperação pode dispor-se de informação interpessoal dos jogadores, a qual será irreconhecível pelos adversários.

Não se deve perder de vista que estes acontecimentos se sucedem nas duas equipas. O sistema está imerso em circuitos retroativos de alta complexidade, a partir dos quais a equipa que conseguir identificar a estrutura formal do adversário será a vitoriosa.

Figura 7. Autogestão



Fonte: elaboração própria.

No F.C. Barcelona, entende-se que o conceito de equipa está diretamente relacionado com todo o grupo de jogadores, que treinaram a capacidade de autogestão. Esta autogestão permite a cada jogador pôr o seu talento e criatividade ao serviço da equipa. Além disso, permite fortalecer os laços socioafetivos, sobretudo nos espaços de intervenção, lugar onde tudo o que sucede é impossível de ser controlado por parte do treinador.

Sem perder o foco sistémico que caracteriza os desportos de equipa, pode interpretar-se que as abordagens metodológicas onde se trabalha o 1c0 ou o 1c1, como objetivo de melhoria da tática individual, não estarão à altura do que se pretende melhorar. Estas propostas não são compatíveis a partir de um olhar sistémico, já que o 1c0 ou o 1c1 são o resultado de alguma situação vivida no espaço de intervenção, este, por sua vez, depende, e é consequência, do que foi provocado no espaço de fase pelas indicações dadas pelo treinador, as quais são interpretadas ou modificadas em resultado da autogestão do grupo. Não são validadas da perspetiva sistémica, já que não intervém o socioafetivo. É por isto que é necessário certo grau de especificidade nas tarefas, se se quer otimizar a comunicação de caráter empático entre os colegas. Se só juntarmos o número de jogadores na tarefa, mas sem um contexto de jogo, estes jogadores otimizarão a sua estrutura soicioafetiva em relação aos seus colegas, mas não aparecerão as coordenações de alto valor socioafetivo no jogo, porque não puderam experimentar e reconhecer quais eram as necessidades nem como as comunicar de forma motora aos seus colegas.

Ocupação de espaços e eficiência temporal

A criação de espaço para os jogadores é um conceito que envolve dois ou mais colegas da equipa durante uma situação de posse da bola (conectar-se taticamente). Estão presentes dois tipos principais de atores: um criador e um ou mais recetores (sinergia coletiva). O criador é um jogador que se move para um determinado espaço, enquanto atrai a atenção dos adversários durante o processo. Este comportamento causa a libertação do espaço previamente ocupado pelo

adversário. Quando esse adversário esteve previamente perto de um ou mais colegas da equipa, dizemos que esses jogadores estão a conseguir espaço criado pelo jogador que os atrai.

Basicamente, atribuímos ganho de espaço a um jogador quando um recuperador deixa a sua marca e se move para um colega da equipa, sujeito às condições em que o recuperador estava perto do jogador e terminou perto do colega da equipa durante um curto intervalo de tempo do jogo.

Espaço, tempo e oportunidade são três variáveis que se encontram intimamente relacionadas. Não se pode compreender uma de forma isolada, se não estiver em comunhão com as outras.

O espaço de jogo pode ser modificado pelo comportamento da equipa, com base no modelo de jogo proposto, este pode aumentar ou diminuir. No caso de apresentar, por exemplo, uma defesa próxima da própria baliza ou adiantar as linhas de defesa na metade do campo, reduz-se o espaço de jogo, embora ambas as estratégias tenham um objetivo defensivo concreto. No caso de estar em posse da bola e com grande parte dos jogadores em redor da mesma, acrescentado à lentidão de circulação e falta de amplitude e profundidade, também se estará a diminuir o espaço de jogo. Estas variáveis devem ser tidas em conta pelos treinadores. O treinador deve trabalhar a necessidade de que a equipa seja dominadora do espaço de jogo.

Como foi referido, tempo e espaço são variáveis que se relacionam. Neste caso, o tempo é determinado pelo espaço e vice-versa. O tempo destinado para uma determinada intervenção por parte dos jogadores será diminuído se estes se encontrarem mais próximos da baliza do adversário. Numa grande maioria das situações de jogo, o tempo de intervenção para atuar é mínimo (Moreno, 2013).

Segundo Moreno (2013), os motivos pelos quais o tempo de intervenção é mínimo devem-se a dois fatores:

- Intenção do rival na recuperação da bola.
- A intenção de executar ações que impeçam o rival de ocupar espaços livres, próximos da zona da baliza.

Com isto, pode dizer-se que o tempo que se usa para a execução das ações determina o seu correto desenvolvimento e êxito. Num desporto como o futebol, a velocidade não contribui para o êxito.

A oportunidade é o momento pontual onde se deve intervir com uma determinada ação. Como se disse, a questão não é agir rápido, mas sim no momento oportuno. O melhor exemplo para esta situação é Lionel Messi. É o jogador que melhor interpreta no mundo as variáveis espaço-tempo-oportunidade, onde todos vêem um jogador quieto, com poucas deslocações, ele está a ler as situações de jogo para intervir no momento oportuno. É a forma de jogar mais eficaz e eficiente do mundo neste sentido e, claro, em muitos outros também. Em inúmeros jogos, Messi não é nem o

mais rápido, nem o que mais quilómetros corre, mas sim o que melhor decide, tanto a nível individual, como no contributo coletivo. Não há um melhor dominador do espaço-tempo.

A este respeito Joham Cruyff diz:

> está provado nas estatísticas, que os jogadores, na realidade, estão em média, com posse de bola durante 3 minutos. Portanto, o mais importante é: O que se faz durante os 87 minutos nos quais não se tem a bola? Isto determina a qualidade do jogador. (Cruyff, s.f., https://barcainnovationhub.com/es/espacios-futbol-perspectiva-cuantitativa/).

Nos últimos anos, a maioria das equipas tem-se ocupado a liderar o jogo a partir da posse da bola, para a qual se realizam diversas ações, como: gerar superioridades (numérica, qualitativa, socioafetiva, posicional ou, provavelmente, uma mistura de algumas destas), criar desordem no adversário, construir o jogo a partir do guarda-redes e criar passes com intenções ofensivas, etc. No entanto, a ação mais importante para a posse é a criação e ocupação de espaços.

Quando se fala de ocupação de espaços, faz-se referência à gestão do jogador na procura de zonas relevantes, dentro do terreno de jogo. A importância de entender se se ocupa corretamente uma área do terreno de jogo, relaciona-se com a posição relativa da bola, o nível de aproximação em relação às intenções do adversário e a quantidade de adversários dentro de uma determinada zona (densidade numérica).

De acordo com a velocidade do jogador podemos falar de dois tipos de ocupação de espaços:

- Ativa: o jogador desloca-se em corrida de velocidade para ocupar espaços.
- Passiva: quando o jogador desloca-se lentamente ou caminhando.

O valor do espaço no terreno de jogo

O controlo do espaço numa variável indispensável para a ocupação e criação de espaço. Como se mencionou anteriormente, o jogador ao mover-se para encontrar uma possibilidade de passe, transforma-se numa vantagem em si mesmo. O facto é que nem todos os espaços têm o mesmo valor. Por exemplo, uma possibilidade de interpretar o valor do espaço é tomar como referência a distância em relação à baliza contrária. É claro que os espaços perto da baliza contrária têm um grande valor, dado o grau de perigo que se pode criar. O interessante da análise é a sua complexidade, já que o valor do espaço muda constantemente, segundo a posição da bola e dos jogadores.

Dada a natureza dinâmica do futebol, os jogadores estão envolvidos num processo contínuo de ganhar e perder espaço (em permanente auto-organização). Um pequeno ganho de espaço pode ocorrer quando os recuperadores próximos seguem a bola, quando um jogador se afasta, deixando ao jogador um melhor controlo do espaço. No entanto, o mesmo pode acontecer numa situação de corrida de alta velocidade entre o atacante e o recuperador, onde o atacante se move um pouco mais rápido (rutura da simetria). Noutro caso, um ganho médio ou alto de espaço pode acontecer quando o jogador se move para um espaço livre. Deste modo, é necessário definir um nível de ganho espacial a partir do qual o espaço ganho pode considerar-se uma vantagem ocupacional real e não uma consequência dos fatores contextuais de movimento mais lento numa dada situação.

Num desporto onde a posse média da bola por parte de um jogador é de 3 minutos sobre 90, a análise da dinâmica coletiva da equipa, através de movimentos sem bola, converte-se num elemento crítico para entender o rendimento. Demonstrou-se que, através dos dados espaciotemporais, é possível extrair informação significativa relacionada com a ocupação de espaços de valor e a criação de espaços para os colegas da equipa. Através da compreensão das frequências (oscilações), a qualidade, a posição e a eficácia da ocupação e criação do espaço, um treinador pode construir ferramentas específicas que sirvam de guia para um jogador colaborar com a equipa para além do que o que pode fazer com a bola.

A título de exemplo e para resumir o analisado até ao momento, partilha-se um fragmento de análise, dos muitos realizados à equipa principal durante um jogo:

Jogo oficial entre F.C. Barcelona e Villareal F.C. em janeiro de 2017. Especificamente, proporciona-se uma análise centrada nos conceitos de ocupação espacial e criação de espaço, utilizando dados de acompanhamento ótico da *Metrica Sports*. Este encontro terminou com um resultado de 1-1, em que o primeiro golo foi marcado pelo Villareal F.C. no minuto 49 (segunda parte). O empate do F.C. Barcelona chegou ao minuto 90 por Lionel Messi. Situacionalmente, este apresenta um jogo onde o F.C. Barcelona necessitava de marcar durante os últimos minutos, e exigiu-se-lhe que ocupasse e criasse a maior quantidade de espaços possíveis, para alcançar oportunidades de golo. Com o fim de identificar as ações de ocupação e criação de espaço calculamos para as situações de ataque de F.C. Barcelona todos os casos em que um jogador tinha controlado a posse da bola com os seus pés. De cada uma dessas situações e juntamente com peritos analistas de futebol do F.C. Barcelona definimos uma janela de três segundos depois de cada um destes casos, chegando a um total de 845 situações diferentes. O fator de proximidade estabelece-se em 5 metros, em função da distância mínima que um adversário tem em média em relação a um jogador com posse da bola. Também estabelecemos a distância mínima de atração para a criação de espaço a 3 metros.

Iniesta, Sergio Busquets e Lionel Messi realizaram mais de 41% de ganho da ocupação espacial. Notoriamente, estes três jogadores ocupam diferentes posições e têm diferentes papéis dentro da equipa. Busquets é um central médio e tem um

papel específico de ajudar a manusear a bola, com posse controlada durante as acumulações, e para acompanhar a criação do jogo durante a fase de posse de bola posicional. Iniesta é um médio ofensivo com grande controlo da bola e capacidades especiais para se mover e encontrar espaços entre linhas. Messi é um atacante, mas não está associado a uma posição específica, o que lhe permite cobrir vastas áreas do terreno de jogo, para encontrar espaço e solicitar a bola. Os três jogadores partilham, no entanto, uma larga tradição de movimentos centrados na posse da bola e a qualidade dos movimentos 'fora de bola' durante a sua corrida. Suarez e Neymar, dois jogadores muito móveis, aparecem com uma contagem menor de situações onde se ganhou espaço. Tal pode associar-se ao alto nível de marcação estritamente fechado que estes jogadores sofreram durante o jogo.

É interessante observar que, para a maioria dos jogadores, a ocupação ativa de espaços é consideravelmente mais frequente do que a ocupação passiva. Isto é particularmente notável nos laterais esquerdos e direitos, que necessitam de cobrir espaços mais amplos e mostrar uma grande distância média de bola, uma característica partilhada pelos defesas centrais. Um caso notável é o de Lionel Messi, que manifesta características mais passivas do que ativas. A caraterística passiva não significa que o jogador não ocupe o espaço intencionalmente, mas sim que não se move à velocidade de corrida, mas sim mais devagar. Muito se tem discutido nos últimos anos sobre vários momentos durante os encontros, nas quais Messi percorre zonas do campo. No entanto, esse comportamento de caminhar não é um desinteresse no encontro, mas sim uma ação consciente para se mover através de espaços vazios de valor e reclamar o controlo do espaço valioso, e finalmente da bola. Messi fá-lo de maneira muito eficaz, e isto coloca-o perto do topo dos jogadores em termos de espaço ganho durante todo o jogo, apesar da falta de ganho ativa. Uma característica relevante disto é que 71% das vezes, o ganho no espaço realiza-se à frente da bola, em vez de, por trás da mesma.

Referências

Casamichana, D., Quintana, D., Gonzales, J. y Paulis, J. (2015). *Los juegos reducidos en el entrenamiento del futbol*. Lugar: Barcelona. FutbolDlibro.

Cruyff, J. (s.f.). *Los espacios en el fútbol desde una perspectiva cuantitativa*. Recuperado de https://barcainnovationhub.com/es/espacios-futbol-perspectiva-cuantitativa/

Moreno, R. (2013). *Mi "receta" del 4-4-2. Desarrollo de un modelo de juego en base al Modelo Contextual Fundamentado.* **Lugar:** Barcelona FutbolDlibro.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiologia motriz.* Barcelona: Paidotribo.

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