

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

EDUARDO TOLEDO FRATTINI

**A OBSERVAÇÃO DO ADVERSÁRIO
NO FUTEBOL:
aspectos táticos importantes para uma
boa análise.**

Campinas
2010

EDUARDO TOLEDO FRATTINI

**A OBSERVAÇÃO DO ADVERSÁRIO
NO FUTEBOL:
aspectos táticos importantes para uma
boa análise.**

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)
apresentado à Faculdade de Educação Física
da Universidade Estadual de Campinas para
obtenção do título de Bacharel em Educação
Física.

Orientador: Paulo César Montagner

Campinas
2010

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA
PELA BIBLIOTECA FEF – UNICAMP**

F865o	Frattini, Eduardo Toledo A observação do adversário no futebol: aspectos táticos importantes para uma boa análise / Eduardo Toledo Frattini. - Campinas, SP: [s.n], 2010. Orientador: Paulo Cesar Montagner. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. 1. Futebol – Aspectos táticos. 2. Futebol. I. Montagner, Paulo Cesar. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. III. Título. asm/fe
-------	--

Título em inglês: The adversary's observation on soccer: important tactics aspects for a good analysis.

Palavras-chaves em inglês (Keywords): Adversary analysis. Soccer. Modelo of play. Operational principle. Structural principle.

Data da defesa: 16/09/2010.

EDUARDO TOLEDO FRATTINI

**A OBSERVAÇÃO DO ADVERSÁRIO NO FUTEBOL:
aspectos táticos importantes para uma boa análise.**

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Eduardo Toledo Frattini, aprovado pela Comissão julgadora em: 16/11/2010.

Prof. Dr. Paulo César Montagner
Orientador

Antônio Carlos de Moraes

Campinas
2010

Morada

Forfun

Faço de mim
Casa de sentimentos bons
Onde a má fé não faz morada
E a maldade não se cria

Me cerco de boas intenções
E amigos de nobres corações
que sopram e abrem portões
com chave que não se copia

Observo a mim mesmo em silêncio
Porque é nele onde mais e melhor se diz
Me ensino a ser mais tolerante, não julgar ninguém
E com isso ser mais feliz

Sendo aquele que sempre traz amor
Sendo aquele que sempre traz sorrisos
E permanecendo tranqüilo aonde for
Paciente, confiante, intuitivo

Faço de mim
Parte do segredo do universo
Junto à todas as outras coisas as quais
Admiro e converso

Preencho meu peito com luz
Alimento o corpo e a alma
Percebo que no não-possuir
Se encontram a paz e a calma

E sigo por aí viajante
Habitate de um lar sem muros
O passado eu deixei nesse instante
E com ele meus planos futuros
Pra seguir

Sendo aquele que sempre traz amor
Sendo aquele que sempre traz sorrisos
E permanecendo tranqüilo aonde for
Paciente, confiante, intuitivo

Agradecimentos

Agradeço à *Deus*, que as vezes cheguei a questionar, mas percebi que era um egoísmo muito grande de minha parte, achar que as coisas aconteciam (e acontecem) meramente por acaso!

Aos meus pais *Carlos e Salete* que me educaram com todo o amor e carinho e que sempre estiveram incondicionalmente ao meu lado, me dando apoio e torcendo sempre pelo meu sucesso. Muito obrigado! Amo vocês.

À minha família (madrinha, padrinho, tios, tias, primos e primas) e em especial à *Lana*, minha afilhada, que faz valer a pena todos os segundos que passo com ela, nas quais um pedido se torna ordem e um sorriso a recompensa.

Agradeço aos amigos 06 noturno da FEF *Baquete, Shoyo, Said, Dadado, Diego, Piru, Goiano e Bianca* (a qual eu considero um “brother” também!) e amigas *Mari* (obrigado por me ajudar tanto! Talvez essa monografia não tivesse saído a tempo sem a sua mãozinha!), *Helô, Jú*, e outras pessoas que com certeza esquecerei de colocar aqui mas que fizeram parte da minha história na faculdade de alguma maneira! As aulas não seriam tão divertidas sem vocês! Valeu!! E não poderia deixar de falar da *Mari Morão e do Marcelão* que, por mais que não fossem do 06 noturno, estiveram muito presente na minha vida nesses anos todos (e espero que continuem!).

Agradeço também aos meus amigos *Rodrigo Leitão, Leandro Zago, Fernando Rossini, Fernando Ziskind e Bruno Baquete* que me apresentaram a um futebol novo que eu desconhecia e que agora faz todo o sentido pra mim. Um dos motivos do tema dessa monografia.

Ao *Carlos Gallo* (ou Carlão) e *Laércio Vendite* (e toda família) que me deram a oportunidade de entrar no “mundo do futebol” e que acreditaram a todo o momento em mim. Espero ter conseguido retribuir o crédito que me deram e agradeço com todo o carinho tudo o que fizeram por mim! É motivo de muito orgulho, quando as pessoas dizem que são meus “pais” profissionalmente. É uma honra ser “filho” do Carlão e “filho do Vendite”!

E agradeço a todos que por um motivo ou outro fazem ou fizeram parte da minha vida de alguma forma e aqueles que por ventura esqueci de mencionar nesse pequeno texto. À todas essas pessoas, termino esse agradecimento com um verso da música “Gruvi Quântico” do Forfun, que resume os momentos que passei com vocês: **“Um sorriso, um brinde, um abraço!”**.

FRATTINI, Eduardo Toledo. **A observação do adversário no futebol: aspectos táticos importantes para uma boa análise.** 2010. xxf. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)- Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

RESUMO

A preparação para os jogos de futebol atualmente vem evoluindo e se tornando cada vez mais fundamental para a obtenção de resultados positivos no esporte. Nessa preparação, a observação do time oponente é uma ferramenta indispensável para o treinador. Nela se consegue obter informações úteis para explorar os pontos fracos e neutralizar os pontos fortes do oponente. Esse trabalho tem o objetivo de destacar aspectos táticos importantes do futebol que uma análise de adversário deve conter. Por isso, a pesquisa foi feita em quatro partes: a) Revisão Bibliográfica sobre análise de jogo; b) Revisão Bibliográfica sobre modelo de jogo; c) Revisão Bibliográfica sobre princípios operacionais segundo Bayer (1994); d) Revisão Bibliográfica sobre princípios estruturais do futebol segundo Leitão (2009). Assim, o relatório do adversário deve conter o modelo de jogo praticado pelo futuro adversário, destacando as referências que norteiam o jogar da equipe. Os princípios operacionais de ataque, defesa, transição ofensiva e defensiva e os princípios estruturais das quatro fases do jogo de futebol são informações que devem ser conhecidas pelo treinador para uma preparação da equipe satisfatória o que aumenta as chances de êxito na partida.

Palavras-Chaves: Análise de adversário; Futebol; Modelo de jogo; Princípios Operacionais; Princípios Estruturais

FRATTINI, Eduardo Toledo. **The adversary's observation on soccer**: important tactics aspects for a good analysis. 2010.XXf. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

ABSTRACT

The preparation for the soccer's games at present is evolving and returning more and more basic for achieving positive results in sport. In this preparation, the observation of the opposing team is an indispensable tool for the coach. If it can get useful information to explore the weaknesses and neutralize the opponent's strengths. This work aims to highlight important tactical aspects of soccer that an analysis of opponent must contain. Therefore, the research was done in four parts: a) Literature Review of game's analysis, b) Literature Review of the game model, c) Literature Review of operational principles with Bayer (1994), d) Literature Review on structural principles of soccer with Leitão (2009). Thus, the report must contain the opponent's game model practiced by the future opponent, noting the references that guide the team play. The operating principles of attack, defense, transition offense and defense and the structural principles of the four phases of the game of soccer is information that should be known by the coach for a satisfactory preparation of the team which increases the chances of success in the match.

Keywords: Adversary's analysis; Soccer; Model of play; Operational Principle; Structural Principle

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Exemplo de amplitude praticado por uma equipe	47
Figura 2 – Exemplo de penetração praticado por uma equipe	48
Figura 3 – Exemplo de profundidade praticado por uma equipe	48
Figura 4 – Exemplo de mobilidade praticado por um time	49
Figura 5 – Exemplo de mobilidade praticado por uma equipe	49
Figura 6 – Exemplo de ultrapassagem praticado por uma equipe	50
Figura 7 – Exemplo de compactação ofensiva praticado por uma equipe	50
Figura 8 – Exemplo de temporização feito por uma equipe	51
Figura 9 – Exemplo de cobertura praticado por uma equipe	52
Figura 10 – Exemplo de equilíbrio praticado por uma equipe	52
Figura 11 – Exemplo de flutuação praticado por uma equipe	53
Figura 12 – Exemplo de recuperação praticado por uma equipe	53
Figura 13 – Exemplo de compactação defensiva praticado por uma equipe	54
Figura 14 – Exemplo de bloco praticado por uma equipe	54
Figura 15 – Exemplo de direcionamento praticado por uma equipe	55
Figura 16 – Exemplo da densidade ofensiva de uma equipe	56
Figura 17 – Exemplo de balanço ofensivo de uma equipe	56
Figura 18 – Exemplo de proporção ofensiva de uma equipe	57
Figura 19 – Exemplo de densidade defensiva de uma equipe	58
Figura 20 – Exemplo de balanço defensivo de uma equipe de futebol	58
Figura 21 - Exemplo da proporção defensiva de uma equipe	59
Figura 22. Estrutura da organização do jogo de uma equipe de futebol	62

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Princípios Operacionais dos JDC, segundo Bayer (1994)	39
Tabela 2. Princípios Operacionais de Transição Ofensiva e Defensiva	42
Tabela 3. Princípios Estruturais do futebol, segundo Leitão (2009)	46

SUMÁRIO

1	Introdução	19
2	A análise do jogo no futebol	21
3	O modelo de jogo	33
4	Princípios operacionais	39
5	Princípios estruturais do futebol	45
5.1	Princípios estruturais de ataque	46
5.2	Princípios estruturais de defesa	51
5.3	Princípios estruturais de transição ofensiva	55
5.4	Princípios estruturais de transição defensiva	57
7	Considerações Finais	61
8	Referências Bibliográficas	63

1 - INTRODUÇÃO

O futebol atual pede que seus treinadores preparem cada vez mais seus times para disputar os campeonatos com o intuito de ser sempre o melhor. Essa preparação passa por diversos fatores, sendo que uma das principais ferramentas usadas é a observação do jogo do adversário. Sabendo as qualidades e os defeitos de seus oponentes, os treinadores montam seus times para tirar vantagem de cada situação do jogo contra esse adversário.

Portanto, para uma boa preparação dos times atualmente, é imprescindível uma análise prévia do adversário.

Porém, poucos estudos são feitos sobre esse tema no Brasil. Essa pesquisa tem o objetivo de evidenciar aspectos táticos importantes que uma boa análise do adversário deve conter.

Para isso, o trabalho teve como base para o referencial teórico, vários autores conceituados na área dos esportes coletivos, principalmente portugueses, que escrevem sobre o tema.

Apontar quais os aspectos táticos do time adversário que os treinadores de futebol profissional devem conhecer para uma melhor preparação de sua equipe para os jogos.

Para isso, a pesquisa conta com as seguintes revisões bibliográfica:

- a) Revisão bibliográfica sobre a observação de jogo nos Esportes Coletivos;
- b) Revisão bibliográfica sobre o conceito de Modelo de Jogo;
- c) Revisão bibliográfica sobre a Teoria dos Jogos Desportivos Coletivos
Princípios Operacionais
- d) Revisão bibliográfica sobre os Princípios Estruturais do futebol;

Acredito que o trabalho será de grande valia para o avanço do conhecimento tático do jogo de futebol da população em geral que gosta de futebol e obviamente dos profissionais envolvidos no “mundo da bola”.

Tendo uma evolução na observação do adversário, poderemos preparar melhor nossos times e conseqüentemente melhores resultados serão alcançados, levando a uma melhor situação no mercado de transferências, arrecadando mais dinheiro para o clube.

2 - A ANÁLISE DE JOGO NO FUTEBOL

No alto rendimento desportivo, é imprescindível uma boa preparação para o desempenho dos jogadores e da equipe como um todo (já que ter jogadores bem preparados, não significa ter uma equipe preparada). Para essa preparação, os clubes de futebol vem adotando vários processos para potencializar o rendimento desportivo das equipes, no qual a análise (ou observação) de jogo está entre os métodos mais utilizados. Garganta (1998) acredita que seja de grande importância o estudo do adversário.

É através do processo de observação que o homem recolhe os mais variados tipos de informação e estímulos, que lhe possibilitam a constante interação com o meio envolvente (SARMENTO, 2005 apud LOPES, 2005).

Garganta (2001, p.57) diz que

Dispondo hoje em dia de uma vasta gama de meios e métodos, aperfeiçoados ao longo dos anos, treinadores e investigadores procuram acender a informação veiculada através da análise do jogo e nela procuram benefícios para aumentarem os conhecimentos acerca do jogo e melhorarem a qualidade da prestação desportiva dos jogadores e das equipes.

Seguindo o mesmo viés, Dawson, Appleby & Stewart (2005 apud SILVA 2006) diz que saber como as equipes conseguem obter bons resultados, com o nível de desempenho alto é interesse de todos, tanto para a equipe que prepara uma estratégia para utilizar contra outro oponente forte, quanto para aqueles que estão em um ótimo nível e desejam mantê-lo por muito tempo.

Além disso, Garganta (2000) comenta que o processo de recolha, tratamento e análise dos dados obtidos com uma observação de jogo, assume cada vez mais um papel determinante na procura da melhora do rendimento dos jogadores e das equipes. Segundo Moutinho (1991), a análise e observação do jogo são referidas unanimemente pela literatura especializada como importante e decisiva no processo de preparação desportiva nos Jogos Desportivos Coletivos (LOPES, 2005).

Silva (2006, p. 11) diz que

As informações que dela se retiram podem representar uma ajuda preciosa para o treino (GOWAN, 1987) sendo, por isso, um processo que deve ser sempre realizado ao longo de uma época desportiva (KORMELINK & SEEVERENS, 1999), tornando-se imprescindível na preparação de uma equipe quando se visa à otimização da prestação competitiva (MOUTINHO, 1991).

No futebol, a análise de jogo tem sido constantemente usada por treinadores para a observação das características do próximo adversário. Essas informações deixam a preparação para o confronto muito mais completa e eficaz (FRANKS & MCGARRY, 1996; MCGARRY & FRANKS, 1995b apud SILVA, 2006).

Diferentes nomenclaturas para tal processo vêm sendo utilizadas pelos autores, se destacando:

Observação do jogo (*game observation*), análise do jogo (*match analysis*) e análise de anotação (*notational analysis*). Entretanto, a expressão mais utilizada na literatura é *análise do jogo* (GARGANTA, 1997), considerando-se que engloba diferentes fases do processo, como a observação dos acontecimentos, a anotação dos dados e a sua interpretação (FRANKS & GOODMAN, 1986; HUGHES, 1996) (GARGANTA, 2001, p 23).

Atualmente, outra nomenclatura bastante utilizada é a de “Scout”, uma palavra da língua inglesa que pode ser traduzido para o português como: observar, espiar e examinar (DICIONÁRIO MICHAELIS, 2010). Assim, Rocha (1996) conclui que o Scouting é um instrumento que possibilita aos observadores separarem informações sobre aspectos que julgam mais relevantes para o estudo que pretendem.

Segundo Lopes (2005, p. 42)

O scouting é uma modalidade particular de observação-análise que visa o objetivo de municiar os treinadores de informações precisas sobre o adversário, que os capacitam para o desenvolvimento estratégico-tático de um jogo, tirando partido das informações recolhidas, ou seja, preparar a equipe para todas as ocorrências e com essa preparação desenhar soluções estratégicas quer permitam resolver de uma forma cada vez mais eficaz os problemas do jogo.

Para Garganta (2001) os estudos de jogo a partir da observação do comportamento das equipes e seus jogadores não são recentes, tendo começado com o processo de especialização na esfera desportiva.

“O estudo do jogo a partir da observação do comportamento dos jogadores nas modalidades esportivas coletivas iniciou-se nos Estados Unidos em 1931 com Messermith e Corey que pesquisavam distâncias percorridas em jogo pelos atletas de basquetebol.” (GRECO E

MATHIAS, 2009).

Silva (2006) diz que o primeiro relato sobre análise de jogo no futebol se deu a 18 de Março de 1950, no jogo entre *Swindon town vs Bristol Rovers*. Charles Reep criou um sistema de análise com anotações enquanto assistia ao jogo, utilizando um lápis e um pequeno papel que tinha no seu bolso para registrar informações sobre a partida. Depois disso, alguns trabalhos sobre a observação de jogo foram realizados durante as últimas décadas. O quadro 1 apresenta o histórico dos estudos sobre análise do jogo realizados no futebol.

Quadro 1. Histórico de estudos sobre a análise do jogo no futebol.

1952 Winterbottom (Inglaterra)	1988 Luhtanen (Finlândia)	1992 Loy (Alemanha)	1996 Larson et al. (Noruega)
1968 Reep & Benjamin (Inglaterra)	1988 Ohashi et al. (Japão)	1992 Winkler (Alemanha)	1996 Loy (Alemanha)
1976 Reilly & Thomas (Inglaterra)	1988 Olsen (Noruega)	1993 Bishovets et al. (Rússia)	1996 Safon-Tria (Espanha)
1980 Gayoso (Espanha)	1988 Pollard et al. (Inglaterra)	1993 Claudino (Portugal)	1997 Garganta (Portugal)
1981 Wrzos (Polónia)	1988 Rhode & Espersen (Dinamarca)	1993 Gerish & Reichelt (Alemanha)	1997 Garganta et al. (Portugal)
1982 Withers et al. (Austrália)	1988 Van Gool et al. (Bélgica)	1993 Jinshan et al. (Japão)	1997 Maçãs (Portugal)
1983 Franks et al. (Canadá)	1989 Dufour (Bélgica)	1993 Luhtanen (Finlândia)	1997 Olsen & Larsen (Noruega)
1985 Talaga (Hungria)	1989 Gréhaigue (França)	1995 Bacconi & Marella (Itália)	1997 Verlinden (Bélgica)
1985 Van Gool & Tilborgh (Bélgica)	1990 Ali & Farrally (Inglaterra)	1995 Bezerra (Portugal)	1998 Araújo (Portugal)
1986 Church & Hughes (Inglaterra)	1991 Mombaerts (França)	1995 Luhtanen et al.	1998 Ardá (Espanha)
1987 Sledziewski (Polónia)	1991 Partridge & Franks (Canadá)	1995 Melli (Itália)	1998 Ferreira da Silva (Portugal)
1988 Ali (Inglaterra)	1991 Reilly et al. (Inglaterra)	1995 Silva (Portugal)	1998 Silva (Portugal)
1988 Bangsbo & Mizuno (Dinamarca)	1992 Castelo (Portugal)	1996 Garbarino (França)	1998 Vales (Espanha)
1988 Chervenjakov et al. (Bulgária)	1992 D' Ottavio & Tranquilli (Itália)	1996 Garganta & Gonçalves (Portugal)	1999 D' Ottavio & Castagna (Itália)
1999 Neves da Silva (Portugal)	2000 Ortega (Espanha)		

Adaptado de Garganta (2001)

Assim como no basquete, no início da realização de análises de jogo de futebol os especialistas investigaram, primeiramente, a parte física imposta aos jogadores, verificando as distâncias percorridas pelos mesmos durante a partida.

Ainda segundo Garganta (2001), o direcionamento das linhas de investigação foi ampliando o seu campo de análise, evoluindo para a denominada análise do tempo-movimento, através da qual se procura identificar, detalhadamente, o número, tipo e frequência de ações motoras realizadas pelos jogadores ao longo do jogo.

Além disso, a análise das habilidades técnicas tem sido outro um dos campos explorados na análise do jogo (DUFOUR, 1989; PARTRIDGE, & FRANKS, 1991; MESQUITA, 1998; HOFF & HAALAND, 1999 apud GARGANTA, 2001). Dentre essas habilidades técnicas, estão, por exemplo, passes, desarmes e finalizações realizadas por jogadores durante uma partida de futebol.

Olsen e Larsen (1997) referem que os métodos para coletar, armazenar, analisar e apresentar dados evoluíram do papel e lápis para os sistemas de análise computadorizados. A necessidade de registrar um grande número de acontecimentos que ocorrem no jogo levou a uma evolução crescente dos sistemas utilizados na análise de jogo (PACHECO, 2005).

Mais recentemente, alguns fatores levaram a uma melhoria dos sistemas de observação. Uma maior profissionalização das equipes profissionais de futebol (as quais disputam os principais campeonatos nacionais), juntamente com um grande aporte de dinheiro na modalidade (para a implementação de novas tecnologias), proporcionaram uma nova perspectiva nas investigações levando a uma substituição dos processos manuais pela informática, permitindo à anotação de uma quantidade muito maior de dados, tendo sua interpretação e o acesso as informações de maneira mais rápida. (GROSGEORGE, 1990).

Para Garganta (2000) a cronologia relativa aos meios de observação resume-se do seguinte modo:

- Sistema de anotação manual (hand notation) com recurso à designada técnica de papel e lápis (REEP & BENJAMIM, 1968);
- Combinação da anotação manual com o relato oral para ditafone (REILLY & THOMAS, 1976);
- Utilização do computador depois da observação para registro,

armazenamento e tratamento de dados (MALVEIRO, 1983; ALI, 1988);

- Utilização do computador para registro simultâneo dos dados, à medida que se realiza a observação. O teclado convencional é substituído por outro, onde figuram as categorias – concept Keyborad - e por uma mesa de digitalização – digital painel - na qual se assinala a especialização das ações.
- A introdução de dados no computador através da voz (voiceover) é um sistema que está já foi desenvolvido (TAYLOR & HUGHES, 1988) e que, no futuro, poderá facilitar a recolha de dados, mesmo a não especialistas (HUGHES, 1993). A utilização do CD-Rom, para aumentar a capacidade de memória para armazenamento dos dados, é outra das possibilidades a explorar (HUGHES, 1996).

Alguns autores dissertam sobre o futuro dos sistemas de análise de jogo. Marques (2005) aborda o grande investimento que se está sendo realizado atualmente, no desenvolvimento de sistemas informáticos que permitam ultrapassar as limitações dos sistemas atuais. De acordo com o autor, os novos programas devem possibilitar o registro de todos os comportamentos passíveis de quantificação, além de relacionar as ações técnicas com estruturas táticas do jogo de futebol (SILVA, 2006).

A análise do jogo pode ser quantitativa ou qualitativa. Quantitativa quando vemos, por exemplo, quantos passes, ataques ou faltas fez uma equipe ou um jogador em uma partida de futebol. Podem-se também obter dados de uma temporada inteira como quantos jogos um atleta realizou, quantos gols marcou, que distância percorreu, quantos ataques efetuou, entre outros. A análise é qualitativa quando o treinador não quer saber números, mas sim as situações que ocorreram durante o jogo. Por exemplo, quer saber se os jogadores mais avançados recuperam a bola rapidamente, ou como é que a equipe desenvolve seu jogo, quais os principais armadores de jogadas, onde e como esses jogadores ganham a posse de bola e que sequência dão ao jogo, como a equipe sai para o ataque, quais as zonas preferenciais de circulação de bola, como se realizam as transições e se são eficazes, entre outros.

A análise feita por um clube de futebol deve ser diferente das feitas por jornalistas e comentaristas, já que procura-se entender outros aspectos do jogo. Não basta só narrar os acontecimentos da partida, é necessário que haja uma análise do por que dos

acontecimentos, sejam eles táticos, técnicos físicos ou psicológicos. Deve ser usada como ferramenta auxiliar na decisão dos treinadores.

Castelo (1996) diz que podemos considerar um processo Scouting com o objetivo de dotar o treinador de informações precisas sobre o adversário, que o capacitem para o desenvolvimento estratégico-tático de um jogo, ou seja, preparar a equipe para todas as ocorrências e com essa preparação preparar soluções estratégicas que permitam resolver de uma forma cada vez mais eficaz os problemas do jogo (LOPES, 2005).

Portanto, a análise de jogo permite ao treinador conhecer os pontos fortes e fracos do adversário. Com isso, procura-se neutralizar os pontos fortes e utilizar-se dos pontos fracos para conseguir vantagens durante o jogo, encurtando o caminho para a vitória.

De acordo com Gouveia (1995, p. 42 citado por LOPES, 2005, p.44), “a observação à equipe adversária tornou-se para alguns treinadores uma prioridade, pois através do scouting podem preparar cuidadosamente cada jogo”. Na mesma linha de entendimento, Comas (1991) menciona que na alta competição, é quase impensável uma equipe participar de um jogo sem conhecer bem o seu adversário.

Sendo a caracterização do jogo do adversário um dos principais objetivos do scouting, essa atividade propõe-se a conhecer ao máximo a equipe adversária: tanto suas ações coletivas ofensivas e defensivas, como os aspectos individuais nas vertentes técnica, tática, física e psicológica (RAMSAY, 1977; GOMELSKI, 1990 apud LOPES, 2005).

Com essas informações, os treinos devem ser direcionados no sentido de definir e consolidar estratégias que valorizem os “pontos fortes” de uma equipe contra os “pontos fracos” do time adversário e que minimizem os “pontos fortes” do oponente sobre os “pontos fracos” do time (WOODEN, 1988; GOMELSKI, 1990; CASTELO, 1996; LOPES, 2005).

Porém, a análise de jogo serve para o treinador e equipe conhecer o adversário e decidir qual a estratégia para impor o jogo da equipe e não para “encaixar” no adversário, o que frequentemente se vê. É importante que o treinador não mude a forma de seu time jogar em função do adversário, mas potencialize aspectos da equipe em função do jogo do adversário.

A análise de jogo pode ser útil também na avaliação da própria equipe, indicando erros e acertos de acordo com o modelo de jogo pretendido pelo treinador. O scouting permite recolher dados quantitativos e qualitativos que ajudam treinadores avaliar, compreender

e transformar o desempenho de seus times. É preciso avaliar, depois compreender para então poder melhorar o desempenho da equipe.

De acordo com MacGarry & Franks (1996) os treinadores procuram aperfeiçoar os comportamentos dos jogadores e das equipes na competição, a partir da análise de informações importantes acerca do jogo.

A palavra-chave do processo é a análise, olhar para as situações e tentar identificá-las. E para a observação ser bem feita, é necessário fazer uma descrição do jogo, para que não sejam somente expostos dados da partida.

O mais importante é perceber a organização do jogo, como o time procede em conjunto nas várias fases do jogo. Existem vários indicadores no jogo de futebol que permite tirar conclusões sobre o nível de jogo das equipes, os padrões de jogo e as características dos jogadores.

Garganta (2003) acrescenta que a observação do comportamento dos jogadores e das equipes pode ser feita a vários planos:

- Individual (análise baseada no jogador);
- De grupo (análise baseada nas ações em setores e zonas particulares do campo);
- Coletivo (análise baseada na própria equipe e na equipe adversária);
- De jogo (análise baseada no confronto entre as equipes).

Como benefício utilizado na própria equipe, os treinadores recorrem à análise do jogo para ajudar a modelar o treino, ou seja, conseguem extrair informações durante uma partida que o ajuda a traçar um paralelo sobre o que o treinador acha ideal e, portanto treina para isso, com a real forma do time jogar.

É função de membros da equipe técnica de um clube profissional de futebol, fazer uma análise prévia de tudo o que seja necessário conhecer sobre o rendimento da equipe adversária, para elaborar e planejar a melhor maneira de vencer o jogo. Por isso, é fundamental conhecer o que é que faz o adversário em cada momento do jogo e como se dispõem em campo.

Garganta (1998) considera de grande importância o estudo da estrutura básica, do estilo de jogo e das características fundamentais do adversário. Portanto, para estudarmos a dinâmica da organização da equipe temos que identificar as grandes fases do jogo (o ataque, a defesa, a transição ataque-defesa e a transição defesa-ataque) e observar o comportamento das equipes nessas etapas da partida.

Assim, a análise do comportamento de uma equipe de futebol deve levar em conta aspectos individuais e coletivos (físicos, táticos técnicos e psicológicos), a observação do comportamento do treinador e estudar os padrões de jogo (de acordo com os modelos de jogo). Por isso, Grecco e Mathias (2009, p.73) dissertam que “a construção do banco de dados na análise de jogo deve ser realizada por pessoas que tenham compreensão da modalidade esportiva, pois saberão compreender melhor o significado de cada um dos itens que compõe uma categoria”.

O que deve-se compreender é como a equipe se comporta em conjunto, em todos os momentos do jogo. Existem indicadores no jogo de futebol, que permitem fazer análises sobre o nível de jogo da equipe, seu estilo e das características dos jogadores.

Para observar as dinâmicas de um time, é necessário separar as quatro fases do jogo de futebol: a fase de ataque, a fase de defesa, a fase de transição defensiva (ataque-defesa) e a fase de transição ofensiva (defesa-ataque).

Mas antes disso, é importante que haja um diálogo entre a pessoa que faz as análises com o treinador e que irá utilizar essas informações, para que ele trace um perfil das informações da análise que julgue fundamental para a preparação de sua equipe durante os treinamentos. Segundo Garganta (2006), as pessoas encarregadas de realizar tal trabalho, precisam ter coerência, sensatez e saber o que o técnico principal pretende saber da equipe adversária. Se não ocorrer essa sintonia entre o membro da comissão técnica, que faz as observações, e o treinador da equipe, corre-se o risco de chegar informações que são facilmente deduzidas e de pouco valor prático. É importante diferenciar opiniões de fatos. Não é preciso fornecer uma quantidade grande de dados que muitas vezes não são compreendidos pelo treinador, mas aspectos relevantes que ele compreenda.

Garganta (2006, p.27) aponta que

são poucos os clubes que trabalham a análise de jogo no seu âmbito fundamental, a organização do jogo. A detecção dos aspectos matriciais, organizacionais da equipe e a tradução disso, para o treinador utilizar essas informações no treino e na estratégia do jogo, ainda não é conseguido na maioria dos casos. A cultura de observar equipes adversárias existe, mas quase nunca de uma forma aprofundada e especializada.

Não existe um consenso de quantos jogos são necessários observar de uma equipe para que uma análise fidedigna seja feita. Segundo Garganta (2006) e Teodurescu (2003) apud Silva (2006), dois ou três jogos, na maioria das vezes, são suficientes para que cheguem aos

dados solicitados pelo treinador, porém, quanto mais jogos for possível ver, melhor. Lopes (2005) afirma que no ano de 2005, André Vilas-Boas, observador técnico do Chelsea (time inglês que disputa a primeira divisão do campeonato nacional, a Premier League), disse que para a análise de um adversário são necessários quatro ou cinco jogos, para notar se aquilo que ocorre durante o jogo é mero acaso ou se trata de movimentações padrão da equipe.

Outro ponto importante do processo do scouting é a forma de transmissão das informações aos treinadores. Na maioria dos casos essa etapa é feita através de conversas a partir de um relatório produzido pela pessoa encarregada da análise. Posteriormente, baseado nos dados, o treinador ministra uma palestra aos jogadores detalhando as características do adversário e assim, como sua equipe deverá se comportar durante a partida.

Conforme Pacheco (2005, p. 67)

José Mourinho enquanto treinador do FC Porto, dava grande ênfase à forma como preparava os jogos da sua equipe tendo em conta o conhecimento e o valor dos seus adversários. Tinha por hábito, antes de cada jogo, elaborar um DVD compactado, em que revelava ações ofensivas, as ações defensivas, as transições ataque-defesa e defesa-ataque, assim como todas as situações de bola parada do adversário. Após a visualização e análise por parte da equipe técnica, o mesmo era posteriormente analisado na presença dos jogadores. Para além disso, Mourinho, e toda a sua equipe técnica, tinham o cuidado de elaborar e fornecer a cada jogador um dossier (relatório) sobre os mais pequenos detalhes relativo aos adversários, desde as qualidades tático-técnicas (como corriam, como fintavam, como cruzavam, como rematavam;) até à personalidade de cada um ou como reagiam à adversidade, etc.

Portanto, a análise do jogo pode ser usada para diversos fins como o monitoramento da evolução da equipe nos treinos e jogos, auxiliar o treinador e jogadores a tomarem decisões e melhorar a performance. Segundo Garganta (2006) alguns objetivos do scouting são:

- Otimizar o comportamento dos jogadores e das equipes a partir da análise de informações importantes acerca do jogo (MCGARRY & FRANKS, 1996);
- Configurar modelos da atividade do jogo (GODIK & POPOV, 1993);
- Interpretar a organização das equipes e das ações que concorrem para as ações do jogo (GRÉHAIGNE, 1989);
- Planificar e organizar o treino tornando mais específico os seus conteúdos (LARSEN et al., 1996);
- Estabelecer planos táticos mais adequados em função do adversário a enfrentar

(GORSGEORGE, 1996);

- Regular a aprendizagem e o treino (RIERA, 1995);
- Construir métodos de treino mais eficazes (FRANKS et al., 1983);
- Estruturar e organizar o treino (KORCEK, 1981);
- Detectar as características da equipe adversária (GARGANTA, 1997);
- Indiciar tendências evolutivas. (FRANKS & GOODMAN, 1986);
- Identificar os principais problemas da equipe (GARGANTA, 2000).

Ainda citando Garganta (2000), o scouting pode ser útil quando caracterizam:

- A organização do jogo a partir das características das sequências de ações da equipe;
- Os processos que conduzem a determinados resultados (finalização, gols);
- As situações que, originando ou não gol, provoquem ruptura ou desorganização no sistema defensivo.

Vários autores como Cousy (1970), Tarrant (1991), Gaspar (2000), Silva (2004), Ramos & Festas (2004), dissertam sobre os procedimentos a serem tomados pelos observadores durante as análises dos jogos. Assim, torna-se importante:

- Chegar com bastante antecedência ao estádio;
- Quando possível, sentar em local com boa visibilidade de todo o gramado;
- Ficar longe de coisas que possam distrair o observador;
- Levar material para o registro, como máquinas fotografias, gravadores, blocos de anotações, cronômetro, prancheta;
- Quando possível, consultar dados fornecido pelos clubes como nome, altura, peso dos jogadores a serem observados;
- Ser objetivo, fazendo anotações sucintas;
- Perceber o comportamento dos jogadores.

De acordo com Lopes (2005) pelo fato do jogo de futebol ter características de oposição (uma equipe contra a outra) e cooperação (dentro da própria equipe), que guiam os times ao objetivo final de vencer a partida, a dimensão tática assume uma importância capital (GRÉHAIGNE, 1989).

Garcia (2000 apud SILVA, 2006) afirma que a maioria dos treinadores possui uma boa experiência como analista e observador de jogo, pois isso constitui grande parte de seu trabalho. Porém, Grecco e Mathias (2009) dizem que alguns treinadores não se utilizam das análises de adversário para preparar seus jogos, pois acreditam que suas experiências práticas são suficientes para avaliar os acontecimentos de uma partida. Entretanto, no estudo feito por Frank e McGarry (1996), os treinadores de futebol experientes e novatos foram submetidos a indagações sobre acontecimentos de 45 minutos de um jogo. Os resultados mostraram que os treinadores mais experientes tiveram um índice de acerto menor do que os novatos e além disso, mostraram mais confiança em suas respostas erradas (FRANK; MCGARRY, 1996).

3 - O MODELO DE JOGO

As análises de jogo sobre o adversário estão cada vez mais caminhando para uma abordagem mais tática, levando em consideração o posicionamento dos jogadores, as dinâmicas de movimentação, as inter-relações estabelecidas dentro da equipe e as intenções dos atletas a cada jogada, ou seja, uma organização (ou referências para essa organização) que dá sustentação ao jogar de uma equipe.

Segundo Pereira (2006) um time só terá uma boa organização, verdadeiramente coletiva, se as ações técnico-táticas de cada jogador estiverem de acordo com uma idéia comum à todos da equipe, respeitando um referencial coletivo, um Modelo de Jogo.

O futebol pressupõe a adoção de uma filosofia por parte de quem tem responsabilidade maior na condução de uma equipe. Esta filosofia de jogo, e conseqüentemente de treino, pressupõe um encadeamento lógico da evolução de todo o processo, em que o conceito de especificidade terá que estar presente. Há necessidade que tudo esteja ligado, formando toda uma realidade muito própria que já na sua essência é complexa – Modelo de Jogo (OLIVEIRA, 1991 apud ZAGO 2010, p. 11).

Gomes (2002) afirma que “Modelo” é um esquema teórico de um sistema ou de uma realidade, que é feito com o objetivo de facilitar sua compreensão, seu estudo e sua organização. Seguindo na mesma linha, Castelo (1996) se refere a um modelo como sendo uma representação simplificada das relações que reúne os elementos de um sistema. “Um modelo cria uma rede de inter-relações entre as unidades de um conjunto, simulando a realidade, ou parte dos aspectos dessa realidade, que corresponde à pertinência do ponto de vista adotado” (CASTELO, 1996 apud GOMES, 2004, p. 63).

Teoduresco (1984, p. 89) cita que “o modelo de jogo é uma referência, construída a partir de outras referências de ordem de rendimento superior, que postulam um conjunto de ações individuais e coletivas dos jogadores e da equipe”.

De acordo com o levantamento realizado por Zago (2008), alguns treinadores de futebol dissertaram sobre o tema. Para Rafa Benitez, o Modelo de Jogo é o que dá objetivo ao treinamento, com a finalidade de configurar uma identidade de jogo para a equipe. Segundo José Mourinho, “o mais importante numa equipe de futebol é ter um modelo de jogo, um conjunto de princípios que dêem organização à equipe”. E de acordo com Rodrigo Leitão, o Modelo de Jogo é o que direciona a equipe para um “norte”, permitindo todos os atletas de um time ter o mesmo entendimento (leitura) do jogo de forma organizada em todos os momentos do jogo.

Castelo (1996) segue a mesma linha de Leitão, e refere ao modelo de jogo como sendo um mapa para a especificidade do treinamento de uma equipe, otimizando o entendimento os padrões de comportamentos que induzam a maneira de jogar pretendida pelo treinador.

Para Oliveira (2004), o Modelo de Jogo é uma idéia de jogo elaborada por princípios, sub-princípios, sub-princípios dos sub-princípios, e assim sucessivamente, que condicionem a equipe nos diferentes momentos (fases) do jogo, articulando-se entre si e manifestando uma organização funcional própria, ou seja, uma identidade.

Gomes (2004) corrobora com as idéias de autores como Teissie, Teodorescu, Queiroz, Pinto & Garganta, Jorge, Monge da Silva, Bompa, Mombaerts, Claudino, Castelo e Araújo, afirmando que “O Modelo de Jogo consiste na concepção de jogo preconizado pelo treinador, no que diz respeito a um conjunto de importantes fatores necessários para a organização dos processos ofensivos da equipe e processos defensivos”.

É evidente que um time de futebol é composto por jogadores que possuem um entendimento de jogo diferente entre si, por diversos fatores como as vivências prévias por quais eles passaram. Portanto, torna-se importante estabelecer referências para a equipe de modo que todos os jogadores pensem da mesma maneira e ao mesmo tempo nos quatro momentos do jogo e que suas ações tenham um significado comum ao time.

Em suma, o Modelo de Jogo é um modelo idealizado pelo treinador que define a forma com que este deseja que o jogo (da sua equipe) se desenrole, desde a organização dos processos ofensivos, defensivos e de transição (tais como princípios, os métodos e os sistemas de jogo), até ao conjunto de valores e comportamentos individuais e coletivos, suportado nas diferentes componentes integrantes do jogo (tática, técnica, física e psicológica) (GARGANTA, 2006, p.54).

Segundo Teoduresco (2003), o modelo de jogo deve contemplar ações individuais e coletivas dos jogadores.

Então, o Modelo de Jogo não simplesmente a “distribuição tática” (por exemplo, 1-4-4-2 ou 1-4-3-3) usada pelas equipes durante uma partida (que é denominada de plataforma tática), mas sim um conjunto de fatores que dão sustentação ao jogar de uma equipe dentro do jogo.

O modelo de jogo é constituído por diversos princípios que se relacionam entre si, dando sustentação a organização da equipe nos quatro momentos do jogo. É necessário que todos os jogadores tenham consciência de todas essas regras que norteiam o jogo da equipe, independente do jogador ou da estratégia que o treinador irá utilizar, independente da partida.

Eu quero que todos [...] tenham presente que o importante, em termos de filosofia de jogo, quando pensarmos, falarmos e treinarmos futebol, é que os princípios de jogo são muito mais importantes do que aquilo que cada um pensa para si próprio em termos desse mesmo jogo. A organização de jogo de uma equipe é o fator mais importante de todos (MOURINHO, 2004, p. 93).

As idéias que cada jogador tem sobre o jogo também podem ser uma referência sobre a organização da equipe, porém podem diferir do que o treinador busca para seu time. Além disso, há riscos de uma mesma situação de jogo sofrer diferentes análises pelos jogadores.

De acordo com Garganta (2006), o Modelo de Jogo deve gerar, em um determinado número de jogadores e em uma determinada situação, pensamentos iguais, ou seja, eles têm que pensar a mesma realidade da mesma maneira.

O intuito do modelo de jogo não é o de adestrar jogadores a agirem da mesma maneira em cada situação de jogo (as quais são imprevisíveis), mas sim dar suporte a qualquer decisão que o jogador ache conveniente tomar a cada momento da partida. Segundo Pereira (2006), o modelo de jogo ficará mais rico quando der maiores possibilidade aos jogadores de acrescentar suas próprias criatividade e talento, sem, no entanto, mudar as premissas do próprio modelo.

Os comportamentos dos jogadores no terreno de jogo, que em última instância consubstanciam o modelo de jogo adotado por parte dos treinadores, devem conter meios e métodos que permitam materializar a realidade pretendida. Os jogadores por sua vez, devem desenvolver ações (individuais e coletivas) que sejam congruentes com as idéias do treinador de forma a lograr os objetivos do jogo (PEREIRA, 2006, p.34)

De acordo com Gomes (2004), a indefinição de um modelo de jogo poderá acarretar em uma mistura de modelos de jogos trazidos por cada jogador (de acordo com a experiência e vivência de cada um). Nesse caminho, Bompa (2002) defende que o modelo de jogo de uma equipe deve ser próprio, e não várias cópias de do outros modelos de equipes bem sucedidas anteriormente.

Mortágua e Garganta (2002) pensam que o modelo de jogo deve servir como referência tanto no jogo, quanto no processo de treinamento da equipe, para potencializar o desempenho dos atletas individualmente e da equipe como um todo.

No começo do processo de treino, o treinador deve ter consciência de todos os elementos que farão parte da construção do modelo de jogo (ZAGO, 2008). As tarefas e missões táticas de cada jogador também devem ser conhecidas do treinador, pois o grau de

complexidade na organização do jogo cresce exponencialmente à medida que os atletas vão compreendendo seus deveres, responsabilidades e obrigações que lhes cabem dentro da equipe (Castelo, 2004).

De acordo com Carvalhal (2001), o modelo de jogo deve ser o guia de todo o processo de treino, na qual se busca uma estrutura para o jogar da equipe. Na mesma linha, Bompa (2002) diz que o modelo deve ser o princípio mais importante do treinamento. “Em nosso entender, é um instrumento que possibilita uma qualidade superior do processo de treino, que poderá permitir às equipes de futebol apresentarem uma melhor qualidade de jogo” (BOMPA, 2002, p.45).

Portanto, o treinador deve saber exatamente como quer que sua equipe jogue, os comportamentos esperados de seus jogadores, tanto individualmente como coletivamente. Assim, o processo de treino será mais facilmente estruturado, organizado, realizado e controlado (PEREIRA, 2006).

Bompa (2002) destaca ainda que o desenvolvimento de um modelo de jogo para uma equipe de futebol não é um processo rápido, podendo levar anos para chegar a um nível de jogo elaborado que o treinador deseja. O autor apresenta cinco fases para a construção do modelo de jogo:

- Fase de contemplação: fase inicial na qual o treinador observa e analisa o nível de treinamento e do modelo de jogo da equipe;
- Fase de conclusão das observações: fase em que o treinador decide quais elementos permanecerá e quais serão modificados do modelo de jogo;
- Fase de implementação de novos elementos: fase na qual o treinador irá introduzir novas referências no modelo de jogo da equipe;
- Fase de teste do novo modelo: o modelo será testado em treinos e jogos de menor importância;
- Fase de conclusão da validade do modelo: é a fase do ajuste final, na qual o treinador faz pequenos reparos para que o modelo seja usado nas competições principais.

Em todo o caminho que compõe a construção do modelo de jogo, é importante fases intermediárias de questionamentos junto aos atletas, com a finalidade de averiguar suas opiniões e necessidades, pois poderão surgir aspectos importantes para aprimorar o processo de assimilação das referências (CASTELO, 1996).

Para Gomes (2004), o tempo estimado para a construção de um modelo de jogo

é de 5 a 8 semanas, pois a partir desse tempo, é possível ver uma solidificação das idéias do treinador no que diz respeito as referências do modelo de jogo.

O modelo de jogo deve ser construído a partir de três pilares (PEREIRA, 2006):

- As concepções do treinador, resultante de seu conhecimento teórico sobre futebol e suas experiências adquiridas na sua vida profissional (GARGANTA, 1997; CASTELO, 1998; OLIVEIRA, 2004);
- As capacidades, particularidades e especificidades dos jogadores que constituem a equipe (CASTELO, 1998; OLIVEIRA, 2003);
- Os princípios de jogo, as organizações estruturais e a organização funcional da equipe (OLIVEIRA, 2003).

As capacidades do treinador são de suma importância no processo de construção do modelo de jogo. Sua experiência e seu conhecimento sobre futebol vão dar a base para o desenvolvimento do trabalho, já que não se pode implementar algo que não domina ou que não tem segurança suficiente para desenvolver (PEREIRA, 2006).

O treinador deve ter a capacidade de detectar as características dos jogadores, pois assim, o modelo de jogo adotado será mais eficiente, já que ele valorizará ao máximo as possibilidades do potencial humano que ele tem a sua disposição (BOTA; EVULET, 2001).

Mesmo o treinador não tendo os conhecimentos necessários sobre Modelo de Jogo ou até da metodologia de treino dele, a equipe não deixará de ter um modelo. O que pode variar entre os times, é a complexidade.

E que fique claro que todas as equipes possuem um MJ, independente do método de treino aplicado e do conhecimento do treinador sobre o tema, o que poderá variar é o quão elaborado (ou não) é o MJ que determinada equipe apresenta no campo. Colocar onze jogadores no campo defensivo e “dar chutes” ou jogar realizando uma zona pressionante são dois MJ com um grau de complexidade bem distinto, desde a forma como se operacionalizar um treinamento para construí-los, passando pela assimilação dos atletas, até sua aplicação no jogo (ZAGO, 2008, p. 05).

Gomes (2004) afirma que determinar e caracterizar o modelo de jogo de diferentes equipes acarretará em diferentes graus de dificuldade. Isso pode ser um indício da qualidade do jogo demonstrada pelas equipes, apresentando diferentes níveis de complexidade.

Portanto, o Modelo de Jogo não precisa ter um objetivo final a ser alcançado. Quando os jogadores conseguem assimilar todas as idéias previstas pelo treinador no começo do processo de treino e o time está cumprindo o modelo de jogo em toda sua essência, o treinador

não precisa se dar por satisfeito. Sempre é possível acrescentar algum aspecto no jogo da equipe e assim aumentar cada vez mais a complexidade do jogar dela.

Porém, o treinador precisa tomar cuidado com a finalidade da criação do modelo de jogo. O Modelo de Jogo deve ser uma ferramenta para potencializar o jogar de uma equipe. Deve ser o meio e não o fim. É importante “tomar o modelo de jogo como norteador do processo para o desenvolvimento e evolução de um jogar melhor, o próprio Jogo (em letra maiúscula) – e não o Modelo de Jogo (e isso muda tudo)”. (LEITÃO, 2010, p.03).

Em 2008, o mesmo autor aborda o tema, afirmando que “Construir uma preparação do futebolista tendo o Modelo de Jogo como fim é um equívoco. O delineamento do Modelo de Jogo deve estar subordinado ao cumprimento da Lógica do Jogo. A preparação do futebolista, então, só faz sentido se estiver subordinada ao Jogo”. (LEITÃO, 2008, p.04).

Quadro 2. Exemplo de um Modelo de Jogo

Característica Geral: Capacidade de "Impor o Jogo"	
<ul style="list-style-type: none"> - Adoptar uma atitude de agressividade permanente; - Provocar e aproveitar os erros do adversário; - Provocar e tirar partido de mudanças bruscas do ritmo do jogo. 	
Característica Específicas	
<p>Processo defensivo: Limitar a iniciativa do adversário, tentando recuperar a posse da bola o mais rapidamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participação de todos os jogadores e, logo que se perde a posse da bola; - Pressão sobre o portador da bola de acordo com o momento e a zona em que se processa; - Fechar possíveis linhas de passe, fundamentalmente em profundidade; - Apoio permanente ao defensor directo (cobertura defensiva); - Criação de superioridade numérica nas zonas de disputa da bola; - Oscilações em função da bola tendentes a reduzir espaços de penetração. 	<p>Processo ofensivo: Impor o ritmo de jogo mais conveniente, procurando o golo com objectividade e variedade na progressão.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participação de todos os jogadores, logo que se conquista a posse da bola, através duma mudança brusca de actividade mental; - Fazer rapidamente a transição defesa/ataque com apoio significativo - Apoio permanente ao portador da bola - Cobertura de linhas de passe: Em profundidade e para diferentes corredores. - Criação de linhas de passe: Em profundidade e para diferentes corredores. - Manter o equilíbrio defensivo.

Adaptado de Pinto e Garganta (1996: 87-88); apud Gomes,2004.

4 - PRINCÍPIOS OPERACIONAIS

Todos os Jogos Desportivos Coletivos (JDC) possuem aspectos que são inerentes a sua prática, ou seja, em todos os esportes coletivos há semelhanças que permitem classificá-los como sendo da mesma família.

Por exemplo, tanto em uma partida de futebol quanto em um jogo de handebol existem alvos (as quais as equipes devem defender a sua meta e atacar a meta adversária), em espaço delimitado, um objeto (a bola), jogadores parceiros e jogadores adversários, a constante tentativa de marcar ponto e a existência de uma lógica do jogo a ser cumprida pelas equipes.

Para Bayer (1994) existem princípios operacionais que também são parte integrante dos JDC. Esses princípios serão o norteador (ou referência) dos processos ofensivos e dos processos defensivos de uma equipe durante o jogo. Apenas para o voleibol existem variações próprias para as características da modalidade.

Segundo o autor, há três princípios operacionais de ataque e três princípios operacionais de defesa que são os seguintes:

Tabela 1. Princípios Operacionais dos JDC, segundo Bayer (1994).

Ataque	Defesa
Manutenção da Posse de bola	Recuperação da Posse de Bola
Progressão ao alvo adversário (dos jogadores e da bola)	Impedir a progressão dos jogadores (e/ou da bola) em direção a minha meta
Finalizar no alvo adversário	Proteger o meu alvo

Adaptado de Bayer (1994)

Para Bayer (1994, p.47) “estes princípios constituem o ponto de partida, a base, pois representam a origem da ação e definem as propriedades invariáveis sobre as quais se vai unir a estrutura fundamental do desenvolvimento dos acontecimentos”.

Com o mesmo ponto de vista, Leitão (2008) diz que os princípios operacionais são a parte organizacional do jogo, ou seja, todas as ações coletivas e individuais de uma equipe devem respeitar predominantemente as orientações que os princípios regem.

Dessa forma, uma das referências mais importante (se não a mais importante) que um treinador deve definir no Modelo de Jogo da sua equipe é qual princípio operacional sua equipe deve usar nas fases de ataque e nas fases de defesa durante uma partida.

Fica claro que para cada princípio operacional de ataque, existe um de defesa que busca anular as ações ofensivas daquele princípio. Há seguir, uma breve descrição dos princípios operacionais de ataque e defesa, fazendo uma contraposição entre eles:

- **Manutenção da Posse de bola e Recuperação da Posse de bola:** A equipe que, quando está atacando, possui uma referência de manutenção da posse de bola tem como o objetivo promover uma desorganização, um desequilíbrio na estrutura defensiva adversária através da troca de passes, esperando o momento certo de fazer o gol. Em contrapartida, a equipe que possui uma referência de recuperação da posse de bola na sua fase defensiva, vai procurar a todo custo conseguir a posse de bola novamente, pressionando o jogador que está com a posse de bola, para recuperá-la ou provocar erros no adversário. Portanto, esses princípios “se anulam”, pois quando um time tenta manter a posse de bola o outro tenta recuperá-la.
- **Progressão ao alvo adversário e Impedir a progressão em direção a minha meta:** As equipes que possuem a referência de progressão ao alvo adversário buscam levar a bola até as proximidades do gol adversário, no menor tempo possível utilizando-se das ações mais vantajosas a cada momento. Esse fato pode ser feito individualmente (através de um jogador que conduz a bola) ou coletivamente (com troca de passes curtas ou longas). Em oposição à esse princípio operacional de ataque, um time pode se utilizar de manobras coletivas e individuais de impedir progressão do ataque da equipe adversária, com o objetivo de “travar” ataque ou fazer com que ele tenha que regredir no terreno de jogo.

- **Finalizar no alvo adversário e Proteger o meu alvo:** Esses princípios não são muito comuns ao futebol, mas consistem em praticar a finalização de imediato no alvo adversário para a obtenção do ponto (princípio operacional de ataque) e de proteger o seu gol, tentando ao máximo que a bola ultrapasse sua meta (princípio operacional de defesa). A proteção do alvo aparece no futebol geralmente quando uma equipe tem mais de um jogador expulso, e o time opta por não levar gols do adversário. Assim, praticamente todos os jogadores formam verdadeiras barreiras em frente ao gol com o objetivo de não deixar a bola ultrapassar a linha de meta, ocasionando um ponto para o adversário.

Quando observamos dados de posse de bola de um time (como fazem nas transmissões de futebol pela televisão), é necessário fazer a leitura certa do dado estatístico. Se a equipe “A” tem mais posse de bola do que a equipe “B”, não quer dizer que o princípio operacional de ataque da equipe “A” seja a Manutenção da Posse de bola. Se essa equipe, por exemplo, tiver um sistema de recuperação de bola muito eficaz (princípio operacional de defesa), pode ser que ela tenha um princípio operacional de ataque de progressão ao alvo adversário (e não de manutenção da posse de bola) e tenha uma porcentagem maior de posse de bola do que a equipe adversária, ou seja, recuperando a bola rapidamente, a equipe pode fazer ataques rápidos que isso não influenciará na porcentagem de posse de bola.

É importante saber que os princípios não são fases que acontecem no jogo. Por exemplo, quando o time está em posse de bola, os princípios operacionais de ataque não são etapas a serem cumpridas. O time não precisa manter a posse de bola primeiramente, para depois progredir ao alvo adversário e assim promover uma finalização ao alvo adversário. É necessário atentar à mentalidade da equipe no instante que inicia sua fase de ataque, os significados das ações dos jogadores.

Isso não quer dizer que uma equipe não possa ter mais do que um princípio de ataque e de defesa. Um time pode utilizar-se de um princípio predominante na maior parte do tempo, mas isso não significa que não possa usar outro em determinado momento da partida para a resolução de um problema que o jogo apresentou.

Leitão (2008) afirma que

No jogo de futebol o êxito de uma equipe tem boa relação com a sua capacidade (da equipe) de alternar princípios operacionais “dominantes” de ataque e defesa, ajustando-os de acordo com as necessidades da partida e fragilidades do adversário, sem abandonar seu modelo de jogo (Leitão, 2008, p.12).

Ainda para Leitão (2008), Bayer não levou em conta que os princípios operacionais podem se relacionar com outras dimensões do jogo como o tempo, o espaço e a tarefa. Por exemplo, na dimensão espacial, uma equipe pode impedir a progressão do adversário (princípio operacional de defesa) até a metade do campo e a partir do seu campo podem tentar a recuperação da bola o mais rápido possível. Ou seja, mudar o princípio operacional de defesa de acordo com a posição do campo em que a bola esteja.

Outro aspecto não abordado por Bayer são os princípios operacionais de transição defensiva (ataque – defesa) e de transição ofensiva (defesa- ataque). Porém, autores como Leitão (2008) e Zago (2008) escrevem sobre o tema.

Zago (2008) diz que “No momento da perda da posse de bola, a equipe já deve apresentar respostas individuais e coletivas que estejam conjecturadas com seu modelo de jogo independentemente do que este propõe”.

Os jogadores devem ter claro, quais são as ações que eles deverão tomar no instante imediato após a recuperação da bola ou de sua perda. Antes de se organizar defensivamente, uma equipe deve apresentar características de sua organização “ataque-defesa” para potencializar os efeitos da sua parte defensiva.

Leitão (2008), propõe os princípios operacionais de transição da seguinte forma:

Tabela 2. Princípios Operacionais de Transição Ofensiva e Defensiva.

Ofensiva	Defensiva
Tirar a bola da zona de pressão	Pressionar o portador da bola
Progredir com a bola em direção ao alvo adversário	Recompor-se
Manter a bola na zona de pressão	Manter as estruturas

Imediatamente após recuperar a posse de bola, uma equipe pode optar em tirar a bola da zona de pressão para depois analisar quais as situações mais vantajosas para o ataque. Essa ação pode ser realizada de duas maneiras: tirar horizontalmente a bola da zona de pressão (e não progredindo ao ataque) ou tirar verticalmente a bola da zona de pressão (aproximando a bola da sua defesa, para depois iniciar a fase ofensiva).

Outra opção que pode ser usado pelo time durante a transição defesa-ataque, é a de progredir ao alvo adversário. Esta ação ocorre quando há o avanço coletivo e da bola em direção ao gol oponente, mesmo que no momento da recuperação da posse de bola não haja uma diminuição da pressão por parte do adversário.

A última possibilidade da equipe é poder optar em permanecer com a bola na zona de pressão (ou de recuperação), não progredindo ao alvo, mesmo que esse espaço esteja ocupado por outros jogadores adversários. Porém, tal decisão, não resulta em boas respostas às possibilidades que o jogo propõe para a equipe.

Os princípios operacionais de transição defensiva podem variar entre pressionar o portador da bola ou recompor-se atrás da linha da bola (ou de outra referência estabelecida pelo treinador).

A equipe que por optar em pressionar o portador da bola, deve estar preparada para no momento seguinte que perder a bola, pressionar o adversário com o objetivo de recuperar a posse da bola ou de provocar algum erro na equipe oponente.

Outra maneira de se comportar no momento da perda da bola é recompor-se atrás de uma referência estabelecida pelo treinador (a linha da bola, por exemplo) e após isso, iniciar a fase defensiva analisando a melhor estratégia de defesa.

A equipe pode preferir manter as estruturas na hora da perda da bola, não alterando suas configurações para começar o momento de defesa.

Portanto, a análise de um adversário deve conter informações do comportamento e da organização da equipe oponente nas quatro fases do jogo (ataque, defesa, transição defensiva e transição ofensiva).

Mesmo um time não tendo esses princípios assimilados (ou por falta de treino, ou por falta de conhecimento de seu treinador), durante o jogo haverá uma predominância de comportamento dos jogadores durante as fases do jogo. No outro extremo, uma equipe pode variar seus princípios de acordo com a “situação problema” que o jogo propuser. Mesmo assim,

o observador terá que detectar os padrões de resposta do time a cada momento do jogo e assim chegar a um princípio predominante usado pela equipe adversária.

Assim, tornam-se indispensável em uma análise de time no futebol as informações de qual, quando e como a equipe usa determinado princípio operacional nas fases de ataque, defesa e transição.

5 - PRINCÍPIOS ESTRUTURAIS DO FUTEBOL

Outro aspecto importante para a observação de jogo é a organização do espaço de jogo pelas equipes durante uma partida. São vinte e dois jogadores ocupando um terreno de jogo com aproximadamente 100 metros de comprimento por 70 de largura.

As equipes deveram se estruturar de forma inteligente no espaço, de modo que tenham vantagens ou que provoque desequilíbrios em seus adversários.

Segundo Leitão (2009),

diversos estudiosos e treinadores de futebol apontam caminhos, no que diz respeito a ocupação do espaço, para que ela (a ocupação) ocorra de forma satisfatória. Muitos deles comungam idéias que se completam, mas evidenciam também uma emergente confusão em estabelecer critérios para determinação do que efetivamente apontam como conceitos (LEITÃO, 2009, p. 75.)

Ou seja, os jogadores precisam tomar decisões a todo o momento no jogo de futebol e mesmo que a decisão seja individual, ela deve estar de acordo com uma idéia coletiva de jogo. Portanto, os atletas precisam ter referências também para a ocupação de espaço. Referências essa que devem estar integradas com os princípios operacionais e modelo de jogo da equipe, com a estratégia do treinador e com a lógica do jogo de futebol.

Com base na teoria sistêmica, grande parte (senão todas) das referências do jogo de futebol, discutidas na literatura (sob os nomes de princípios, estruturas ou meios táticos) correspondem a uma intenção evidente de, com bola, tornar grande o espaço de jogo, com jogadores bem espalhados, gerenciando e atuando sobre o maior espaço possível, disponíveis para receber a bola, com boa movimentação e o gol como foco; e sem bola, tornar pequeno o espaço de jogo, com jogadores próximos, para se ajudarem e para diminuir as linhas de passe adversárias, e com uma movimentação que desorganize o mínimo possível o sistema defensivo (e que não devesse perder nunca, a meta ofensiva como foco (LEITÃO, 2009, p. 105.)

Os princípios, de acordo com Leitão (2009), podem ser didaticamente divididos entre princípios estruturais de ataque, princípios estruturais de defesa, princípios estruturais de transição defensiva e princípios estruturais de transição ofensiva.

Porém, isso não quer dizer que uma equipe não possa estar preparada para atacar mesmo quando está sem a posse de bola (fase defensiva). Mesmo quando ela está

defendendo, alguns jogadores podem utilizar-se de referências espaciais para a ocupação do espaço já pensando no momento no qual o time recuperar a posse de bola e iniciar sua fase de ataque.

A utilização dos princípios independe da plataforma tática usada pelo treinador (1-4-4-2, 1-4-3-3, 1-3-5-2,...), mas deve interagir diretamente com ela, com a finalidade de potencializar a ocupação inteligente do campo de jogo.

Na tabela abaixo, podemos observar os princípios estruturais de ataque, de defesa, de transição ofensiva e transição defensiva, segundo Leitão (2009):

Tabela 3. Princípios Estruturais do futebol, segundo Leitão (2009).

Ataque	Defesa	Transição Ofensiva	Transição Defensiva
Amplitude	Temporização	Densidade Ofensiva	Densidade Defensiva
Penetração	Cobertura	Balanço Ofensivo	Balanço Defensivo
Profundidade	Equilíbrio	Proporção de Ataque	Proporção de Defesa
Mobilidade	Flutuação		
Apoio	Recuperação		
Ultrapassagem	Compactação		
Compactação Ofensiva	Defensiva		
	Bloco		
	Direcionamento		

Leitão (2009).

5.1 Princípios estruturais de ataque

Os princípios estruturais de ataque têm o objetivo de nortear o posicionamento dos jogadores no terreno de jogo durante a fase de ataque da equipe, buscando sempre obter alguma vantagem sobre o adversário provocando-o desequilíbrios defensivos.

Segundo Leitão (2009) os princípios estruturais de ataque são referências que correspondem a uma intenção da equipe com a posse de bola, de tornar os espaços efetivos de

jogo maiores, com jogadores bem espalhados, administrando e atuando sobre o maior espaço possível.

Portanto, quanto maior forem as possibilidades de ações ofensivas que os jogadores tenham para efetuar um ataque (e quanto maior for o espaço efetivo de jogo, maior as possibilidades), mais chances de êxito a equipe terá.

Abaixo, uma descrição dos princípios estruturais de ataque:

- **Amplitude**: é a distância entre os jogadores da equipe mais próximos das linhas laterais do campo de jogo.



Figura 1- Exemplo de amplitude praticado por uma equipe.

- **Penetração**: se caracteriza quando um jogador em posse de bola (ou não) progride em direção ao gol adversário, buscando regiões mais vantajosas para o ataque de sua equipe.



Figura 2 – Exemplo de penetração praticado por uma equipe.

- **Profundidade:** tem relação com a distância entre o jogador de ataque mais avançado e o gol adversário (ou a linha de fundo do campo).



Figura 3 – Exemplo de profundidade praticado por uma equipe.

- **Mobilidade:** são as movimentações dos jogadores sem a posse de bola, que procuram espaços vantajosos para receber a bola e criar situações de ataque com maior eficácia.

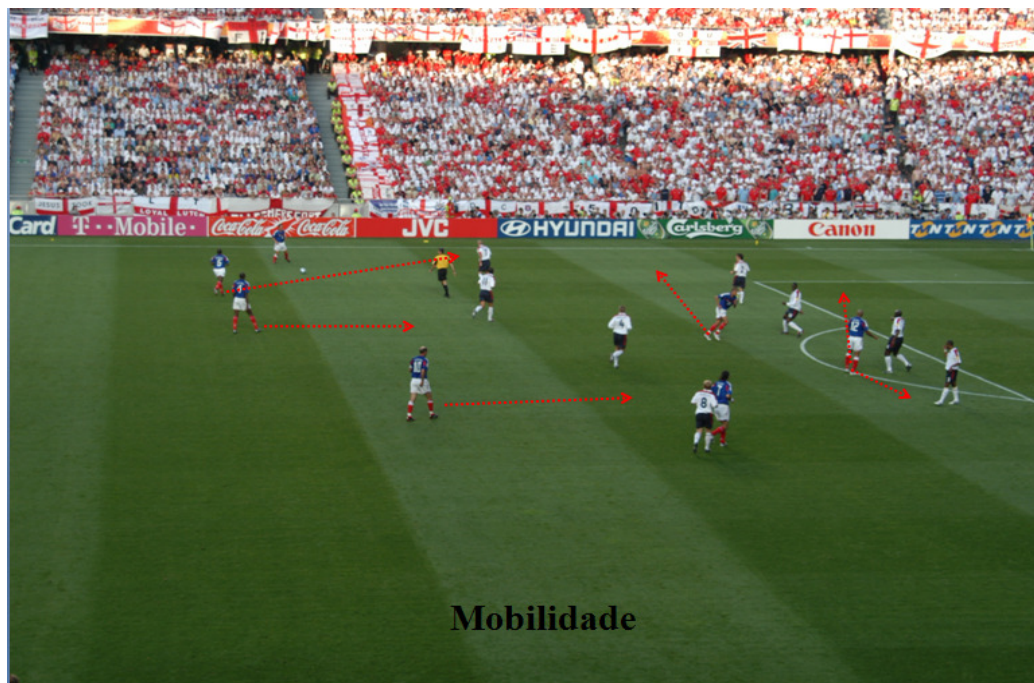


Figura 4 – Exemplo de mobilidade praticado por um time.

- **Apoio:** Consiste nos jogadores que dão opção de passe para o portador da bola. Para isso, é necessária a criação de linhas de passes efetivas entre o atleta com a posse de bola e o colega de equipe.

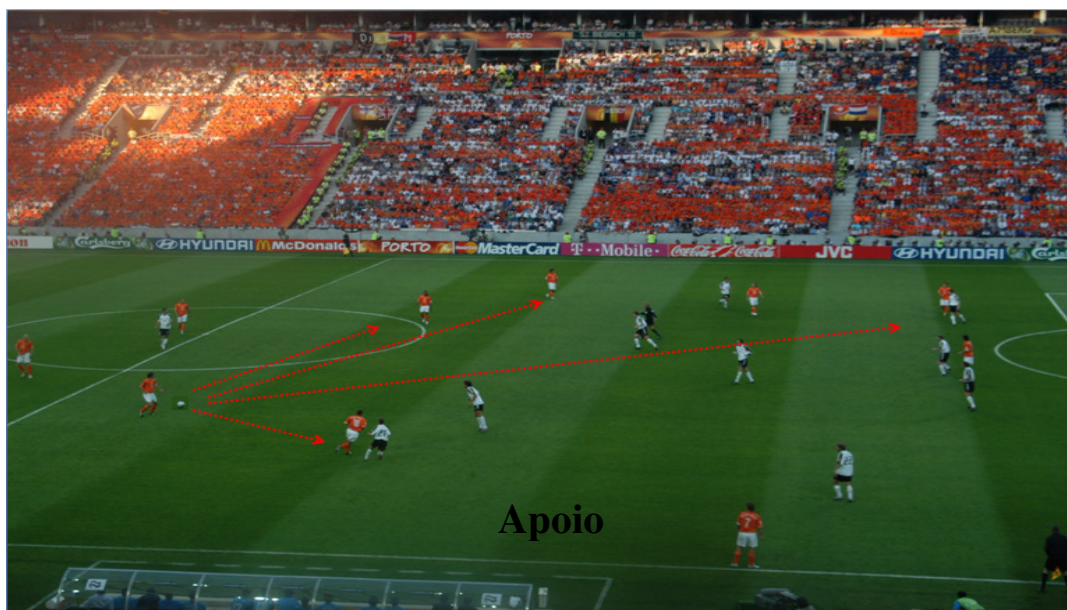


Figura 5 – Exemplo de mobilidade praticado por uma equipe.

- **Ultrapassagem:** é quando um jogador ultrapassa seu parceiro que está com a posse de bola, possibilitando um passe para uma região do campo mais perigosa para o adversário.



Figura 6 – Exemplo de ultrapassagem praticado por uma equipe.

- **Compactação Ofensiva:** é a capacidade de a equipe se manter agrupada durante a fase de ataque.



Figura 7 – Exemplo de compactação ofensiva praticado por uma equipe.

5.2 Princípios estruturais de defesa

Os princípios estruturais de defesa têm o objetivo de nortear o posicionamento dos jogadores no terreno de jogo durante a fase de defesa da equipe, buscando sempre obter alguma vantagem sobre o adversário neutralizando suas situações de ataque.

De acordo com Leitão (2009), os princípios estruturais de defesa correspondem a uma intenção da equipe de tornar o espaço de jogo pequeno, com os jogadores próximos uns aos outros, para se ajudarem e diminuírem as linhas de passe do adversário, desorganizando-se o menos possível durante a fase de defesa.

Portanto, uma equipe que saiba se defender de maneira correta, diminuindo o espaço de jogo efetivo e buscando sempre situações vantajosas para a recuperação da bola, terá mais chances de neutralizar os ataques adversário e assim, possibilitando uma maior possibilidade de vitória.

Abaixo, uma descrição dos princípios estruturais de defesa:

- **Temporização:** é quando uma equipe, em sua fase de defesa, aumenta o trajeto da progressão da bola pela equipe adversária até o gol.

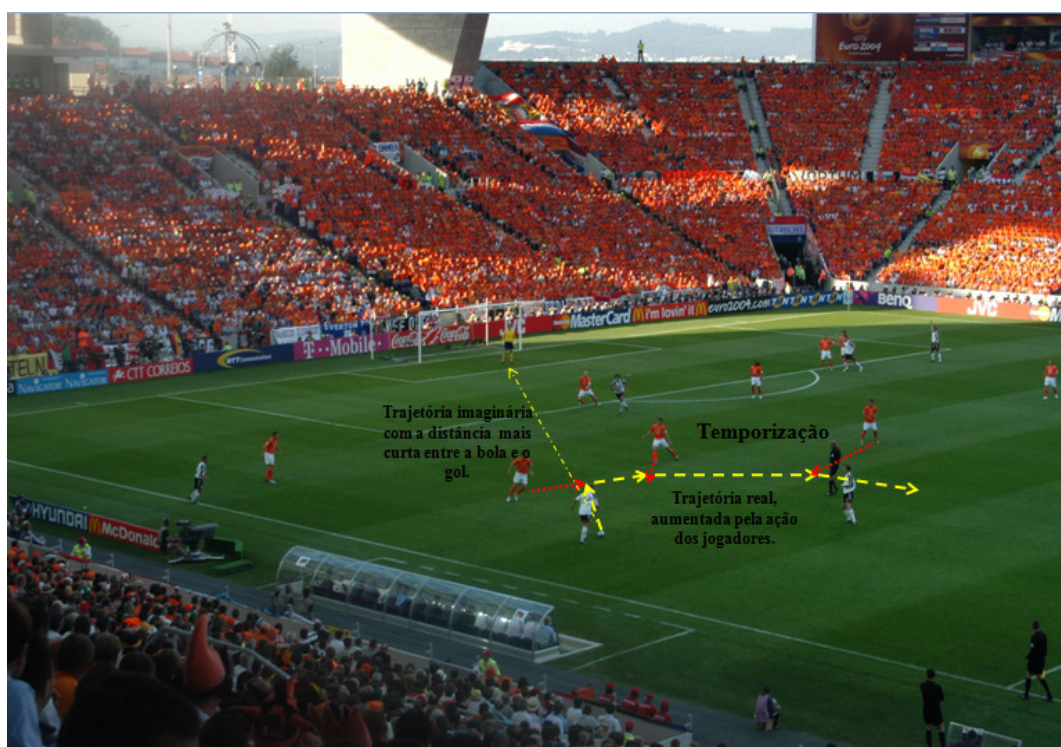


Figura 8 – Exemplo de temporização feito por uma equipe.

- **Cobertura:** é a real possibilidade da ação de jogadores (que não estão efetivamente marcando o atleta com a bola) no caminho entre a bola e o gol.

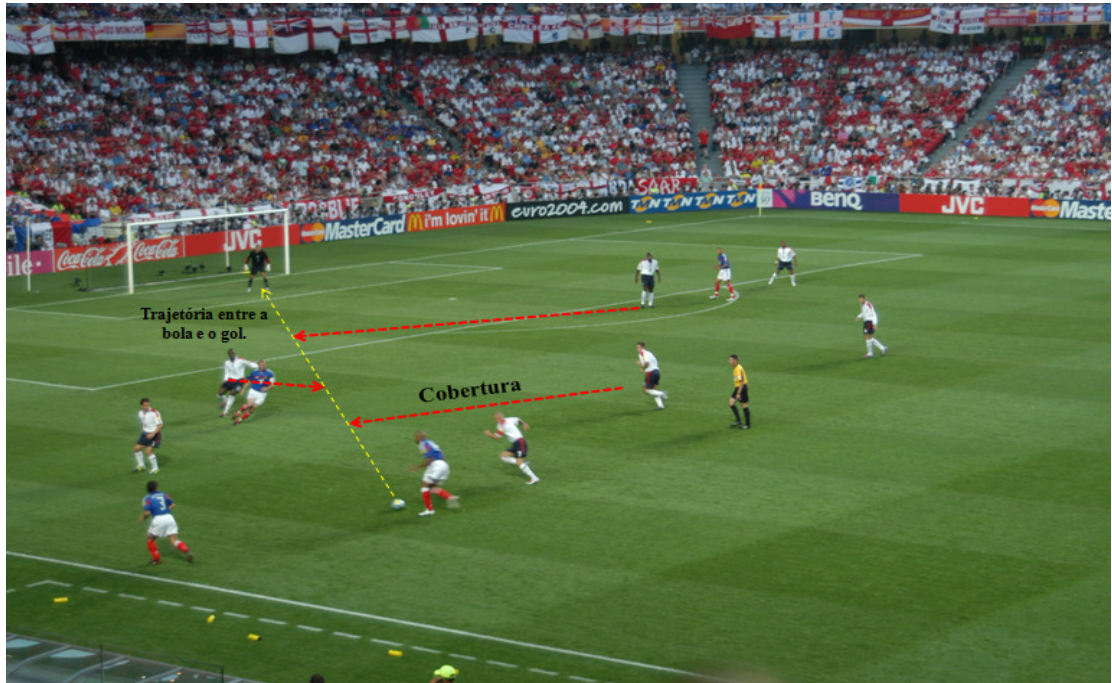


Figura 9 – Exemplo de cobertura praticado por uma equipe.

- **Equilíbrio:** é a disposição dos jogadores na fase de defesa levando em consideração as linhas laterais do campo, fazendo com que eles tenham possibilidades reais de ação em toda a largura do campo.

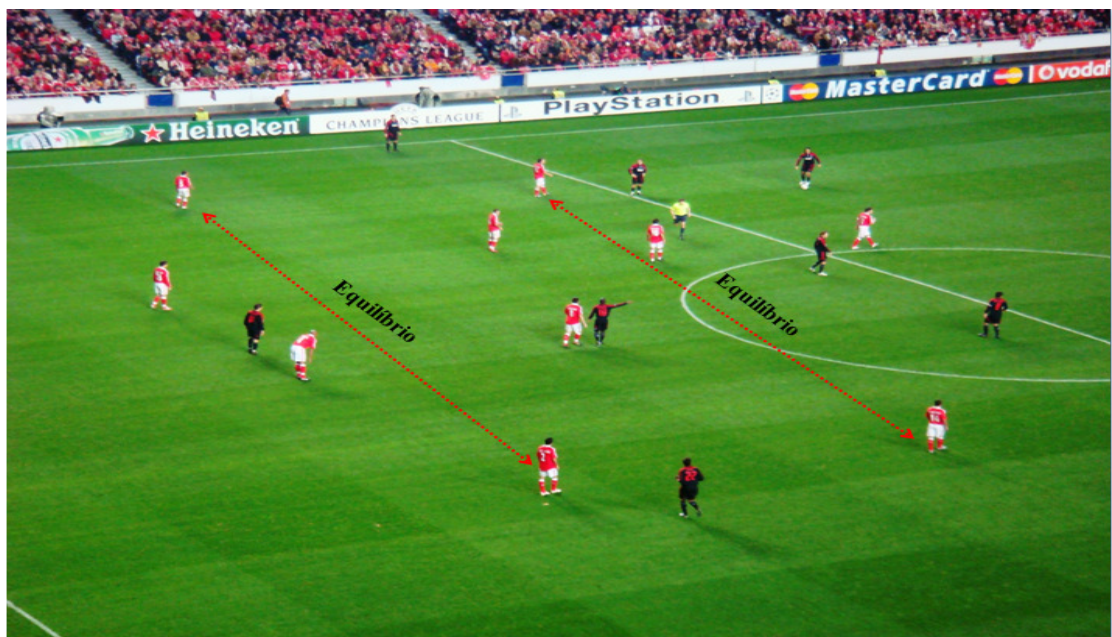


Figura 10 – Exemplo de equilíbrio praticado por uma equipe.

- **Flutuação:** é a capacidade da equipe de se mover coletivamente de uma lateral a outra do campo, com o objetivo de ocupar os possíveis espaços utilizáveis pelo ataque adversário.

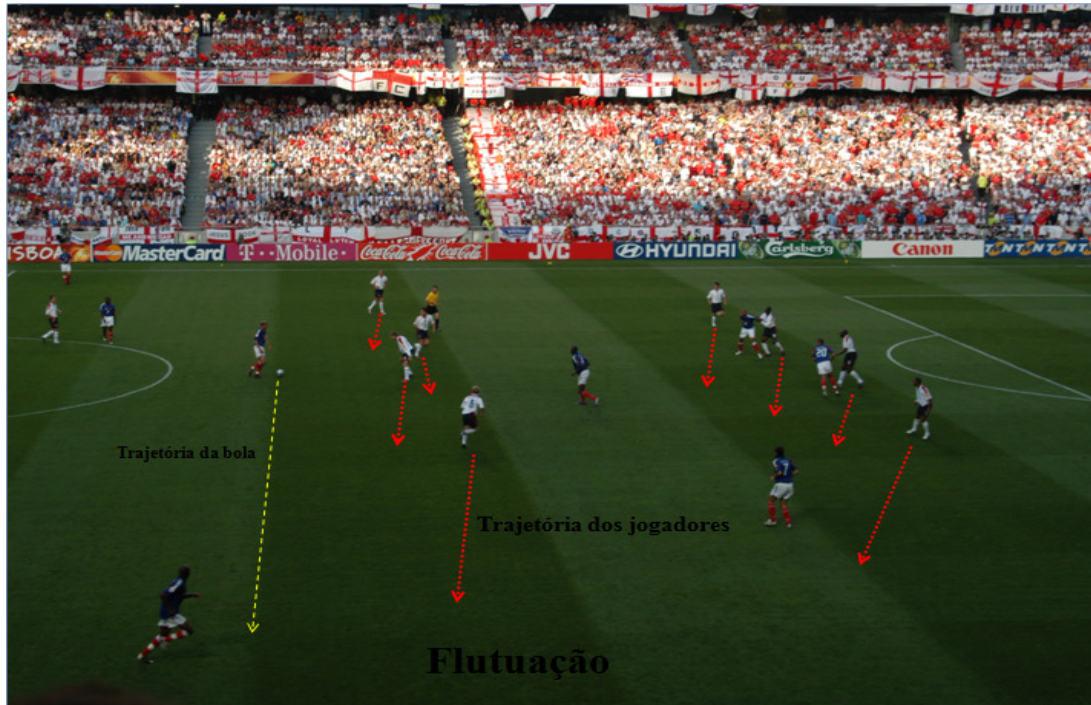


Figura 11 – Exemplo de flutuação praticado por uma equipe.

- **Recuperação:** é a capacidade da equipe, quando perde a bola, voltar até um ponto de referência estabelecida pelo treinador (a bola, por exemplo).



Figura 12 – Exemplo de recuperação praticado por uma equipe.

- **Compactação Defensiva:** é a capacidade da equipe se manter agrupada durante a fase de defesa.



Figura 13 – Exemplo de compactação defensiva praticado por uma equipe.

- **Bloco:** é a capacidade da equipe se mover agrupada no sentido vertical (entre as linhas de fundo).



Figura 14 – Exemplo de bloco praticado por uma equipe.

- **Direcionamento:** é a capacidade da equipe que defende, de induzir o ataque adversário a levar a bola para regiões do campo favoráveis à defesa.

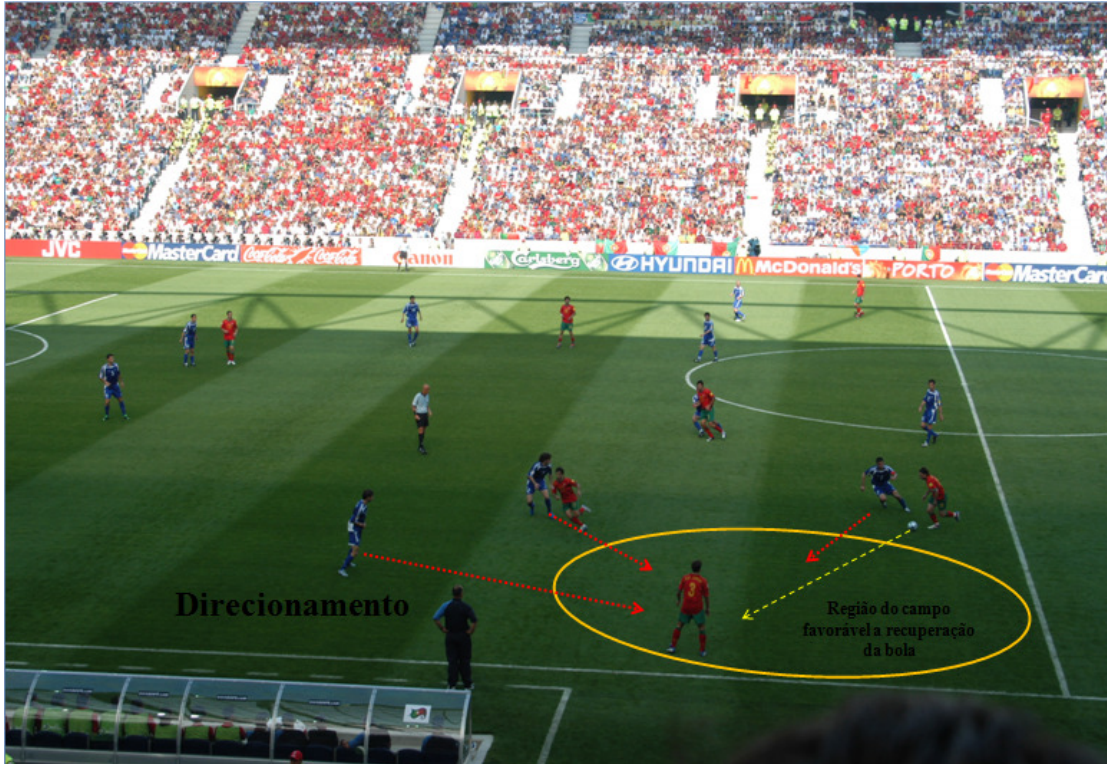


Figura 15 – Exemplo de direcionamento praticado por uma equipe.

5.3. Princípios estruturais de transição ofensiva

Os princípios estruturais de transição ofensiva têm o objetivo de nortear o posicionamento dos jogadores no terreno de jogo durante a fase no momento seguinte à recuperação da bola, buscando sempre obter alguma vantagem sobre o adversário provocando-o desequilíbrios defensivos. Abaixo, uma descrição dos princípios estruturais de transição ofensiva:

- **Densidade Ofensiva:** é a relação entre o número de jogadores que participam da fase de ataque de uma equipe com o número de jogadores que participam da defesa do time adversário.



Figura 16 – Exemplo da densidade ofensiva de uma equipe.

- **Balanço Ofensivo:** é o número e a forma de disposição dos jogadores ofensivos enquanto sua equipe sofre um ataque da equipe adversária (em um escanteio, por exemplo).



Figura 17 – Exemplo de balanço ofensivo de uma equipe.

- **Proporção Ofensiva:** é a relação entre o número de jogadores que participam efetivamente da fase de ataque da equipe com o número de jogadores que se preocupam predominantemente com a defesa durante a fase ofensiva.

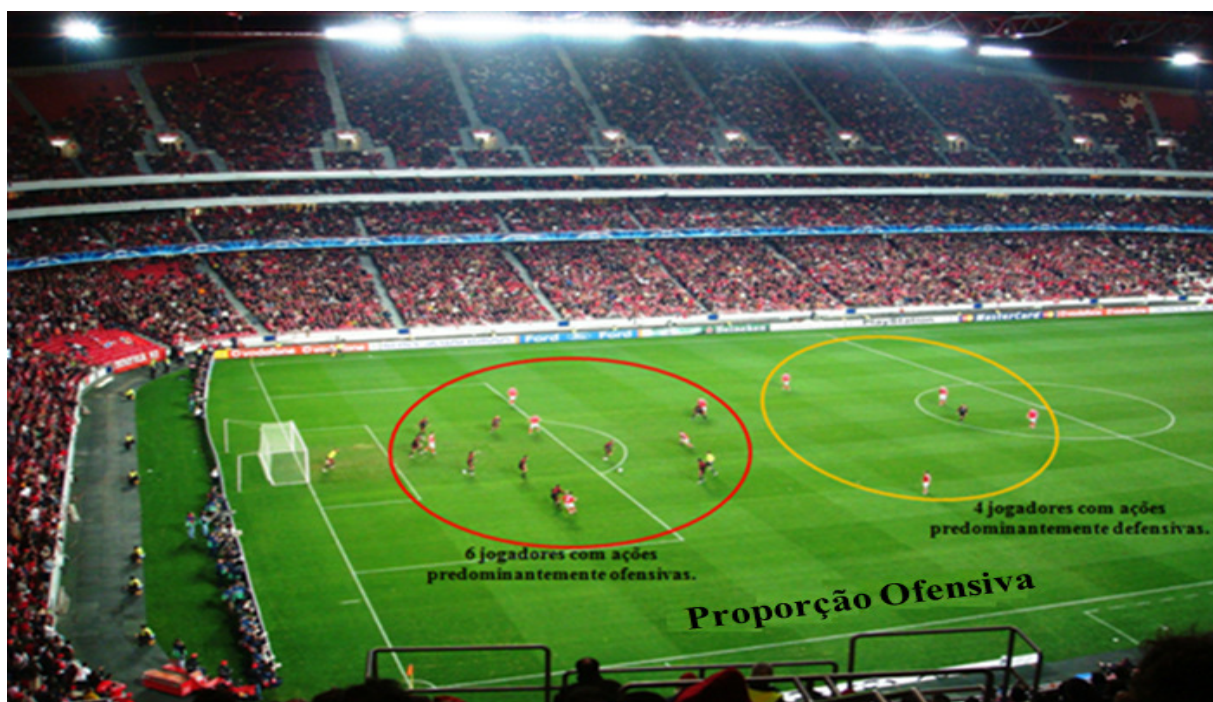


Figura 18 – Exemplo de proporção ofensiva de uma equipe.

5.4 Princípios estruturais de transição defensiva

Os princípios estruturais de transição defensiva têm o objetivo de nortear o posicionamento dos jogadores no terreno de jogo durante a fase no momento seguinte à perda da bola, buscando sempre obter alguma vantagem sobre o adversário, estando preparado para o ataque seguinte. Abaixo, uma descrição dos princípios estruturais de transição defensiva:

- **Densidade Defensiva:** é a relação entre o número de jogadores que participam da fase de defesa de uma equipe com o número de jogadores que participam de ataque do time adversário.



Figura 19 – Exemplo de densidade defensiva de uma equipe.

Balanço Defensivo: é o número e a forma de disposição dos jogadores defensivos enquanto sua equipe promove um ataque contra a equipe adversária (em um escanteio, por exemplo).



Figura 20 – Exemplo de balanço defensivo de uma equipe de futebol.

- **Proporção Defensiva:** é a relação entre o número de jogadores que participam efetivamente da fase de defesa da equipe com o número de jogadores que se preocupam predominantemente com o ataque durante a fase defensiva.



Figura 21 - Exemplo da proporção defensiva de uma equipe.

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório que o futebol é um dos esportes mais praticados e vistos no mundo todo, fato que agrega à modalidade muitos interesses, muito dinheiro e muita responsabilidade das pessoas inseridas no “mundo do futebol”.

Para um profissional que deseja ter sucesso no futebol é preciso ganhar sempre. E para conquistar todo esse êxito, é necessário estar preparado para resolver todos os problemas que forem aparecendo durante o dia a dia. E principalmente no dia do jogo.

Além de ter sua equipe bem treinada, o treinador de futebol deve conhecer profundamente seus adversários. Esse conhecimento é imprescindível para uma boa preparação no futebol. Treinadores que não sabem dos mínimos detalhes de seus oponentes estão fardados ao fracasso.

Os autores citados nesse trabalho contribuem para uma idéia de análise de adversário no futebol que vai além de uma simples constatação da plataforma tática, do provável time titular de uma equipe ou das características físicas dos jogadores. Não que essas informações não sejam importantes, mas apenas elas, não são suficientes para uma análise completa. É preciso identificar os padrões de jogo, o significado das ações dos jogadores.

Uma boa análise de adversário deve conter o modelo de jogo apresentado pela equipe, com sua organização e suas referências para a construção de seu jogar. As principais referências que devem ser identificadas no jogo de uma equipe são as que norteiam os processos de ataque, defesa, transição ofensiva e transição defensiva.

Os Princípios Operacionais dos Jogos Desportivos são as referências que darão base de sustentação às ações dos jogadores nas quatro fases do jogo, e por isso, devem ser detectadas pelas análises.

Outras referências dos adversários que são importantes para o conhecimento do treinador são as de ocupação do espaço de jogo, chamadas de Princípios Estruturais do Futebol. Elas guiarão os jogadores durante todos os momentos do jogo na questão do posicionamento inteligente dos atletas.

Oliveira (2006) propõe um modelo de observação que é muito pertinente. O autor resume a análise do adversário na figura 22.



Figura 22 - Estrutura da organização do jogo de uma equipe de futebol (Oliveira, 2006, p.6)

Portanto, para que uma análise de adversário seja bem aproveitada pelo treinador da equipe, é necessário fornecer informações completas de como o time se comporta em todos os momentos do jogo, seus padrões e suas organizações.

Mesmo esse sendo um assunto importante na preparação para os jogos no futebol atualmente, é pouco estudado por pessoas que estão inseridas na esfera prática do futebol, principalmente no Brasil. Com isso, tornam-se necessários mais estudos sobre o assunto para que possamos evoluir nas análises de adversários no futebol.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAYER, C. **O ensino dos desportos coletivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BANGSBO AND M. HUGHES. **Science and Football III**. London: Ed. E. and F.N. Spon, 1983.

BOMPA, T. **Periodization: Theory and Methodology of Training**. 4.ed. Iowa: Kendall/Hunt. 2002.

BOTA, I.; COLIBABA-EVULET, D. **Jogos desportivos coletivos. Teoria e Metodologia**. Bobadela: Instituto Piaget, 2001. (Livros Horizontes Pedagógicos)

CARLING, C.; WILLIAMS A.M.; REILLY, T. **Handbook of Soccer Match Analysis: A systematic approach to improving performance**. Nova Iorque: Ed. Taylor & Francis, 2007.

CARVALHAL, C. **No treino de Futebol de rendimento superior. A recuperação é... muitíssimo mais que “recuperar”**. Porto: Edição Liminho, Industrias Gráficas, 2001.

CASTELO, J. **Futebol : A organização do jogo**. Porto: Edição do autor, 1996.

GARGANTA, J. **Modelação táctica do jogo de futebol: estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento**. 1997. 302f. Tese (Doutorado em Ciências do Desporto e de Educação Física)-Faculdade de Ciência do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, Porto, 1997.

GARGANTA, J. **Analisar o jogo nos jogos desportivos colectivos**. Lisboa: Ed. Horizonte. 1998.

GARGANTA, J. Análises del juego en Fútbol. El recorrido evolutivo de las concepciones, métodos e instrumentos. In: **Revista de Entrenamiento Deportivo**. Portugal, v. 14, p. 5-14. 2000.

GARGANTA, J. A análise da performance nos jogos desportivos. Revisão acerca da análise de jogo. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**. Portugal, v. 1, n. 1, p. 57-64, 2001.

GARGANTA, J. Fútbol: del juego al entrenamiento, del entrenamiento al juego. **Training Fútbol**, v. 85, p. 14-17, 2003.

GARGANTA, J. **A análise do jogo (e do treino...) em futebol: Dos lugares comuns aos sítios por explorar**. Universidade do Porto, Faculdade de Educação Física e Ciências do Desporto, Portugal, 2005. Material de Aula.

GOMES, J.S. **Estudo da congruência entre a periodização do treino e os modelos de jogo, em treinadores de futebol de alto rendimento**. 2004. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Universidade do Porto, Porto, 2004.

GRECO, P.; CHAGAS, M. Considerações teóricas da tática nos jogos esportivos colectivos. **Revista Paulista de Educação Física**, v.6, p. 47-58, 1992.

GROSSEGEORGE, B. **Observation et entraînement en sports Collectifs**. Paris: Ed. INSEP, 1990.

LAKATOS, E.M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1995.

LEITÃO, R. A. A. **Os Princípios Operacionais do Jogo e a Leitura Tática**. 2007. Disponível em: <<http://www.universidadedofutebol.com.br/Jornal/Colunas/Detalhe.aspx?id=6598>>. Acesso em: 16 jul. 2010.

LEITÃO, R. A. A. **Linhas verticais de marcação; Princípios operacionais de ataque e defesa; e as coisas que Claud Bayer não escreveu**. 2008. Disponível em: <<http://www.universidadedofutebol.com.br/Jornal/Colunas/Detalhe.aspx?id=9969>>. Acesso em: 22 ago. 2010.

LEITÃO, Rodrigo Aparecido Azevedo. **O jogo de futebol: investigação de sua estrutura, de seus modelos e da inteligência de jogo, do ponto de vista da complexidade**. 2009. 245f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

LEITÃO, R.A. **Futebol: um jogo também de ocupação de espaço**. 2009. Disponível em: <www.universidadedofutebol.com.br>. Acesso em: 18 nov. 2009.

LOPES, R.M.O. **O Scouting em Futebol: Importância atribuída pelos treinadores à forma e ao conteúdo da observação ao adversário**. 2005. Monografia (Bacharelado em Educação Física) Universidade do Porto, Porto, 2005.

MCGARRY, T. & FRANKS, In search of invariant athletic behaviour in sport: an example from championship squash match-play. In: **Journal of Sports Sciences**, v. 14, p. 445- 456, 1996.

MARQUES, F. Métodos de quantificação em desportos colectivos. In: **Revista Horizonte**, v. 65, p.183-189, 1995.

MATIAS, C.J.A.S.; GRECO, J.P. **Análise** de jogo nos Jogos Esportivos Coletivos: a exemplo do voleibol. In: **Revista Pensar a Prática**, v. 12, n. 3, p. 1-16, set./dez., 2009.

OLIVEIRA, B. et al **Mourinho: Porquê tantas vitórias?**. Portugal: Editora Gradiva, 2006.

OLIVEIRA, J.G. **Organização do jogo de uma equipa de Futebol. Aspectos metodológicos na abordagem da sua organização estrutural e funcional**. Universidade do Porto, Faculdade de Educação Física e Ciências do Desporto, Portugal, 2006. Material de Aula.

OLSEM, E.; LARSEN, O. **Use of match analysis by coaches**. Londres: Ed. T. Reilly, J., 1997.

PEREIRA, L. **Modelação do Jogo de Futebol: Comparação das percepções dos treinadores: Modelo de Jogo Ideal versus Modelo de Jogo Real**. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Universidade do Porto, Portugal, 2006.

ROCHA, J. **“Scouting” – a realidade dos sub-22**. 1996. 75f. Monografia (Bacharelado em Educação Física), Universidade do Porto, Portugal, 1996.

SEVERINO, A.J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 21.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

SILVA, P.M.M.O. **A Análise do Jogo em Futebol: um estudo realizado em clubes da Liga Betandwin.com**. 2006. 176f. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Universidade Técnica de Lisboa, Portugal, 2006.

TEODURESCU, L. **Problemas de Teoria e Metodologia nos Jogos Desportivos**. Bobadela: Instituto Piaget, 1984. (Livros Horizonte).

ZAGO, L.C. **Os sistemas de transição no futebol**. 2008. Disponível em: <http://www.universidadedofutebol.com.br/ConteudoCapitacao/Artigos/Detalhe.aspx?id=1743&p=>> . Acesso em: 22 ago. 2010.