



Universidade do Porto

FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**“A AMBICÃO PELA PREDETERMINAÇÃO
DA VARIABILIDADE DO JOGO”
*TENDÊNCIA (DES) EVOLUTIVA?***

Tese Monográfica realizada no âmbito da disciplina de Seminário do 5º ano da Licenciatura em Desporto e Educação Física, Opção de Rendimento - Futebol, da Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física.



Realizado por: Jorge Miguel Albergaria Rodrigues

Orientador: Prof. Vítor Frade

Porto, 2005



Universidade do Porto

FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**“A AMBICÃO PELA PREDETERMINAÇÃO
DA VARIABILIDADE DO JOGO”
*TENDÊNCIA (DES) EVOLUTIVA?***

Tese Monográfica realizada no âmbito da disciplina de Seminário do 5º ano da Licenciatura em Desporto e Educação Física, Opção de Rendimento - Futebol, da Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física.



Realizado por: Jorge Miguel Albergaria Rodrigues

Orientador: Prof. Vítor Frade

Porto, 2005

*"Triste de quem vive em casa,
Contente com o seu lar,
Sem que um sonho, no erguer da asa,
Faça até mais rubra a brasa
Da lareira a abandonar*

*Triste de quem é feliz!
Vive porque a vida dura.
Nada na alma lhe diz
Mais que a lição de raiz –
Ter por vida a sepultura"*

(Fernando Pessoa)

*"Tristes das almas humanas,
Que põe tudo em ordem,
Que traçam linhas de coisa a coisa,
Que põem letreiros com nomes nas
Árvores absolutamente reais,
E desenharam paralelos de latitude e longitude
Sobre a própria terra inocente e mais
Verde e florida do que isso!"*

(Alberto Caeiro)

"Quando todos pensam da mesma forma é porque ninguém está a pensar"
(Walter Lippman)

"A imaginação é mais importante do que a sabedoria"
(Albert Einstein)

"As diferenças são o verdadeiro traço da união"
(Voltaire)

1 – Índice geral

2 – Índice de quadros	6
3 – Índice de figuras	7
4 - Resumo	8
5 - Introdução	9
6 - Revisão bibliográfica e documental	12
6.1 - Futebol mecânico Ânsia pela predeterminação dum sistema multivariável	12
6.2 - Catenaccio O “patinho feio” ou a “deformação do futebol”	16
6.2.1 - O factor sócio-cultural...	21
6.3 - Entre o “vínculo” e a “possibilidade” Lugar aos comportamentos imprevisíveis, à criatividade e variações	24
6.3.1 - Pensamento criador: expressão livre ou privilégio aristocrata?	28
6.3.2 - Criatividade...	28
6.4 - Os princípios de jogo A conveniência dos mecanismos de auto-organização	31
6.5 - O desenvolvimento da atitude criativa A desordem relativa e o apelo ao pensamento divergente versus o pensamento convergente preconizado pelos princípios de jogo	34
6.5.1 - Predisposição para a divergência	34
6.5.2 - A inteligência como contraponto à obediência	36
6.5.3 - Inteligência criativa	39
6.5.3.1 - Competência cognitiva	42
6.5.4 - Ordem e liberdade na especificidade do futebol	42
6.5.4.1 - A especificidade do futebol	43
6.5.4.2 - A cultura tática e a emergência do novo	44
6.5.5 - Padrões escondidos na imprevisibilidade do jogo – caos determinista	53
6.5.5.1 - Agir com base no reconhecimento de padrões de semelhança na dinâmica caótica do jogo – operacionalização dos princípios de jogo como inadequação parcial que produz/altera os modelos gerais de percepção	54
6.6 - Treino específico: o jogo como elemento primário de todo o processo Uma necessidade	58

6.6.1 - Modelação sistémica – tornar a imprevisibilidade inteligível	61
6.6.1.1 - A fragmentação do real...	63
6.7 - Observação e Análise do Jogo	66
6.7.1 - Análise do jogo	67
6.7.2 - A supra - dimensão táctica	68
7 - Material e métodos	70
7.1 - Objectivos	70
7.2 - Metodologia	72
7.2.1 - Amostra e critérios de selecção da amostra	72
7.3 - Recolha e registo das imagens	73
7.3.1 - Os meios audiovisuais	73
7.3.2 - Os procedimentos da observação	74
7.4 - Explicitação das variáveis	75
7.5 - Fiabilidade da observação	83
7.6 - Procedimentos estatísticos	84
7.7 - Hipóteses	84
8 - Apresentação e interpretação de resultados	85
9 - Conclusões	101
10 - Considerações finais	105
11 - Bibliografia	106
12 - Anexos	109

2 – Índice de quadros

Quadro 1: Representação esquemática das equipas e jogos constantes da nossa amostra	73
Quadro 2: Representação sucinta das variáveis em estudo	75
Quadro 3: Fórmula utilizada para apurar a fiabilidade intra-observador (Bellack et al, 1966)	83
Quadro 4: Percentagem de acordos intra-observador registados para as variáveis em estudo	83
Quadro 5: Representação das SOP analisadas, média e amplitude de variação	85
Quadro 6: Dados referentes ao número de golos observados	86
Quadro 7: dados referentes ao NJC por SOP	88
Quadro 8: dados referentes ao NJA	89
Quadro 9: dados referentes NVC	90
Quadro 10: dados referentes à posição ocupada pelo JFA no sistema de jogo da sua equipa	90
Quadro 11: dados referentes à ZUP – Série A	92
Quadro 12: dados referentes à ZUP - LE	93
Quadro 13: dados referentes à VTB	94
Quadro 14: dados referentes ao NVR nas equipas da nossa amostra	95
Quadro 15: dados referentes ao TRA	95
Quadro 16: dados referentes ao número de passes	96
Quadro 17: dados referentes ao NVPd/s	97
Quadro 18: dados referentes NVPa	97
Quadro 19: dados referentes às AR observadas nas SOP analisadas	98
Quadro 20: dados referentes às situações de 1x1	99

3 – Índice de figuras

Figura A: campograma correspondente à divisão topográfica do terreno em doze zonas	80
Gráfico 1: dados referentes ao MJO utilizado pelas duas amostras	87
Gráficos 2 e 3: dados referentes à posição ocupada pelo JFA	91
Gráfico 4: dados referentes à ZUP nas equipas da nossa amostra	93

4 - Resumo

Numa análise ao jogo de futebol, parecem-nos fundamentais as acções que, embora não representem regularidades ou invariâncias, assumam, pelo seu carácter não redundante e imprevisto, uma importância particular na história do jogo, condicionando o rumo dos acontecimentos. Partimos de um entendimento do jogo de futebol enquanto fenómeno de natureza complexa e aleatória, de desfecho incerto e no qual toda a acção contém incerteza, para uma análise de padrões de jogo ofensivo, na tentativa de reconhecer aí a diversidade e variabilidade do processo ofensivo dos dois grupos de equipas constantes da nossa amostra (série A e liga espanhola). Considerando a necessidade de um enquadramento e da percepção de conceitos associados ao tema, realizamos uma revisão bibliográfica e documental que antecedeu e assistiu a definição das categorias e variáveis para a posterior análise do jogo. O jogo de futebol decorre num contexto fortemente aleatório e incerto pelo que se torna necessário um conjunto de conhecimentos e princípios que orientem a acção dos atletas, permitindo a sua reorganização como resposta a alterações constantes no contexto (desordem/ordem/organização). Esses conhecimentos acerca de determinado “jogar” (princípios) concretizam-se como aglutinadores dos jogadores em torno de uma ordem (cultura, organização), aportando a necessária significação das acções dos atletas em jogo, edificando-se simultaneamente como promotores da inovação, da resolução criativa das situações do jogo, quando encarados como alvo de uma interiorização individual e logo subjectiva. Diferentes concepções da actividade dos jogadores em jogo e da abrangência e potencial determinante dos princípios de jogo – de rotinas a estereótipos dinâmicos, devem influir nos padrões de jogo evidenciados pela equipa. Ainda que individualmente apresentem valores aproximados, todas as variáveis consideradas denunciam uma tendência no sentido das equipas italianas da nossa amostra evidenciarem menor variabilidade e diversidade nas suas acções ofensivas; por outro lado, aspectos relacionados com o jogo de qualidade observam-se com maior regularidade nos jogos da liga espanhola; parece existir ainda uma relação entre a interpretação dos resultados obtidos e as características comumente imputadas ao “estilo de jogo” italiano.

Palavras-chave: Futebol – Variabilidade – Ordem – Criatividade – Catenaccio

5 - Introdução

*“Nenhum conhecimento científico é definitivo,
somente se admite provisoriamente enquanto não surge outro melhor.”*

(Sarramona, 1985)

Existe hoje como ontem uma prevalência do modelo da racionalidade científica que dá primazia à teoria, a tudo o que aparece sob a forma de **regularidade**, a tudo o que é quantificável. A ciência trouxe para o futebol um pouco dessa mentalidade, julgada erudita e única fonte do verdadeiro conhecimento, olvidando, no entanto, que o futebol é jogo e como tal aleatório, que se o quantificarmos estaremos a reduzir e não a explicar uma realidade que se apresenta complexa (Carvalho, 2001).

Ainda hoje observamos que a maioria dos estudos sobre o fenómeno futebolístico parte da decomposição do esforço do atleta em competição, procurando analiticamente melhorar as suas capacidades e assim compreender a complexidade do todo pela multiplicação das pseudo-partes constitutivas (Silva, 1998).

E o problema não é recente. A ciência clássica evitara o acidente, o acontecimento, o aleatório, o individual, daí que qualquer tentativa de os reintegrar nos pareça anti-científica no quadro do antigo paradigma. Ela evitara o cosmos e o sujeito, o alfa e o ómega para se manter numa onda média que, desde então, e à medida que se avançava no conhecimento do macro (astronomia, teoria da relatividade) ou do micro (física das partículas), se revelou simultaneamente miserável e mítica (Morin, 1995).

Parece contudo conveniente a análise de outras acções que, embora não representem regularidades ou invariâncias, assumam, pelo seu carácter não redundante e imprevisto, uma importância particular na história do jogo, condicionando claramente o rumo dos acontecimentos (Garganta, 1997).

O presente estudo procura edificar-se como um contributo para um entendimento do jogo de futebol enquanto fenómeno de natureza complexa e aleatória, de desfecho incerto e no qual toda a acção contém incerteza. Procuraremos disponibilizar um conjunto de dados que auxiliem o entendimento do futebol numa lógica baseada na sua dimensão táctica como estruturante do jogo, servindo-nos simultaneamente este entendimento como base para a concepção, realização e conclusões do nosso estudo.

No contexto da nossa civilização, é comumente aceite por diversos autores o facto de o desporto, fruto da sua popularidade e universalidade, se encontrar associado a todos os aspectos sociais e culturais das nossas sociedades (Castelo, 1996). Neste campo, o futebol é uma das modalidades desportivas com maior projecção a nível mundial, é praticado em todo o mundo, tem milhões de adeptos e praticantes e as sensações de paixão, ódio, alegria ou tristeza que provocam nos seus seguidores não deixam ninguém indiferente. Para além de treinadores e investigadores, todos nós, inconscientemente ou não, de forma mais ou menos parcial ou com maior ou menor conhecimento de causa, analisamos e concebemos um jogo. O futebol é considerado o “jogo de opiniões” e dos “treinadores de bancada” (Barros, 2002) e assim a análise do jogo adquire a sua importância, contribuindo para diferenciar as opiniões dos factos (Worthington, 1974 *in* Garganta, 1997), auxiliando treinadores e investigadores na compreensão da sua complexidade e na definição dos novos horizontes da modalidade.

O nosso **objectivo**, centrou-se na análise e comparação das acções de ataque finalizadas com remate, enquadrado ou não, a partir da recuperação ou aquisição da posse de bola até à sua finalização, na tentativa de reconhecer aí a diversidade das acções ofensivas dos dois grupos de equipas constantes da nossa amostra, procurando traços que caracterizem os seus padrões de jogo e comparando-os com aqueles que lhes são, como veremos durante a revisão bibliográfica, atribuídos à partida, considerando a sua origem geográfica e consequentemente cultural e social. E então, será que podemos afirmar existem diferenças significativas nos padrões de jogo ofensivo evidenciados pelas equipas observadas das duas ligas de futebol profissional consideradas, no que se refere à variabilidade e diversidade das acções de jogo no ataque? E da interpretação dos dados obtidos, poderemos verificar que aspectos relacionados com o jogo de qualidade se encontram presentes e se observam com maior regularidade nos jogos de uma ou outra amostra? Existirá alguma relação entre as interpretações dos resultados obtidos para as acções ofensivas das equipas e as características que lhes são comumente imputadas pela imprensa, diversos autores desportivos e opinião pública em geral? O que levará, objectivamente, a esta censura, que dados poderemos nós observar que distinga os seus padrões de jogo, o que levará Beckenbauer (2001) a referir “*é coisa boa que os clubes espanhóis tenham superado os Italianos*” ou Nesta (2002) e Zidane (2002) a preferirem o futebol praticado em Espanha ao do “cálcio”?

Foi daqui que nasceu a inquietação inicial e o factor que despoletou o interesse e motivação para o desenvolvimento deste trabalho. O adepto e estudante do fenómeno futebolístico

intrigava-se acerca do que ia lendo e observando sobre o “característico” futebol das equipas italianas, o famoso “catenaccio”, as declarações dos seus jogadores e exibições da sua selecção. As propriedades apontadas, as designações e comentários sofriam, na generalidade, duma subjectividade difícil de ignorar – o destrutivo, o belo, o monótono, não o são de forma inequívoca para todos os observadores do futebol.

No decorrer do nosso estudo procuramos ter abertura suficiente para permitir, sempre que necessário, uma reformulação de categorias e indicadores no sentido de garantir a sua permanente adequação, procurando conceder aos resultados da análise do jogo um significado e um sentido, explorando os dados pela sua informação.

No sentido de atingirmos os nossos propósitos, utilizamos uma **metodologia** que se constituiu numa revisão bibliográfica e documental onde procuramos enquadrar o tema e definir o estado actual do conhecimento que o sustenta. Mais do que isso, com o desenrolar do projecto, não nos detivemos no espectro do nosso objecto, procurando alargar a nossa pesquisa à medida que surgiam dúvidas e se levantavam questões, por vezes um pouco para além das fronteiras do nosso tema, mas sempre na perspectiva de absorver, e posteriormente oferecer, uma visão global que incluía o nosso particular. Posteriormente, e depois de definidas categorias, critérios e variáveis, assim como os procedimentos a seguir, partimos para a observação, registo e interpretação ou análise dos dados obtidos. Assim, a revisão bibliográfica e documental, a análise do jogo – incluindo a observação, notação e interpretação de resultados – e as conclusões perfazem as três partes fundamentais nas quais se divide o nosso trabalho.

6 - Revisão Bibliográfica e Documental

6.1 - Futebol mecânico

Ânsia pela predeterminação dum sistema multivariável

*“Os amigos da matemática,
crêem que o futebol é só uma expressão física
com movimentos colectivos simétricos”
(Valdano, 2001)*

*O mundo é um mundo aberto,
um mundo da liberdade potencial e do desenvolvimento,
no qual temos a possibilidade da escolha, no qual podemos sempre fazer novos projectos.
(Karl Popper, 1995)*

*“Não existem estatísticas do futuro”
(Godet, 1993)*

Será provavelmente mais fácil conceber, planear e sobretudo **controlar** o treino quando este se orienta para as “normalidades” ou “regularidades”, potenciando uma linha de conduta comum a todos ou ao maior número de atletas. Não existe treinador que no seu íntimo não anseie prever, com uma certeza infinitesimal, a evolução do jogo, controlar esse sistema multivariável, **substituindo a variabilidade pela estereotipia** na expectativa de predizer e articular as atitudes dos seus jogadores com a máxima certeza. Devemos no entanto apercebermo-nos de que a máxima estereotipia, correspondendo à mínima variabilidade, corresponde também à mínima adaptabilidade (Cunha e Silva, 1995). Araújo (1999), defende que o receio que nos provoca a incerteza do desconhecido, nunca deve ser maior que a vontade de nos adaptarmos às novas realidades.

Para Coca (1985), não podemos ignorar o facto de a excepção e as “não regularidades”, a incerteza e o imprevisto serem, como veremos, características determinantes do jogo, fazem parte da sua natureza intrínseca. Por outro lado, a excepção faz parte do jogo no sentido de uma equipa ser constituída por um conjunto de individualidades, ou seja, de todos os jogadores serem excepções em si mesmos.

No entanto, e com frequência, os jogadores são enquadrados num processo de treino onde dificilmente podem expressar as suas aptidões criativas através do gesto ou acção. Para isso, muito contribui a acção do treinador ao transformar o treino uma mera gestão de processologias técnicas e táticas limitadoras dos pressupostos para a autonomia do jogador em acção (Tavares e Faria, 1996). Araújo (1999), defende que é fundamental para o treinador entender

que “conduzir” em demasia os comportamentos dos jogadores torná-los-á cada vez mais dependentes em vez de criativos e autónomos. Cruyff cit. por Silva (1992), enquanto treinador do Barcelona, dizia existirem por todo o mundo jogadores que podiam rivalizar técnica e taticamente com os do Barcelona mas que fechados em sistemas negativos e rígidos só raramente o podiam demonstrar.

No mesmo sentido, Coca (1985) afirma existirem treinadores cuja concepção do jogo não engloba os chamados jogadores criativos ou para Castelo (1994) os “coordenadores de jogo”, cujas funções são, segundo o mesmo autor, adaptar de uma forma **criativa** e nas situações concretas de jogo, o plano táctico do ataque, com elevado raciocínio táctico e grande capacidade técnica. Coca (1985), continua afirmando que a irracionalidade dos mesmos treinadores cria obstáculos à dimensão criativa do atleta por forma a impor as suas inquestionáveis razões e ideias, observando nestes, traços comuns no seu discurso: falam de ¹ **continuidade**, como fonte de sucesso e soluções no futebol, ou seja, o que foi válido ontem continua sendo válido hoje e será válido amanhã rechaçando assim qualquer fonte de inovação que poderia colocar em evidência a fragilidade dos seus conhecimentos e a sua pouca adaptabilidade ao jogo. Estes opõem-se a novas formas criativas de transformar o futebol, apelidando-as de atrevimentos infundados ou riscos desnecessários. Por outro lado falam da ² **autoridade** como um laço que une todos os futebolistas no grupo e do potencial perigo que seria ter no grupo jogadores “especiais”, com personalidades próprias, evitando jogadores com personalidades e ideias vincadas que reagem mal a regimes demasiado autoritários na interpretação, concepção e aplicação dos conceitos de jogo. O mesmo autor refere ainda a necessidade, por parte desses treinadores, da ³ **normalidade e regularidade do planeamento**, evitando as excepções a que se veriam obrigados caso o jogador criativo não se adequasse a essa linha de conduta comum a todos, esquecendo-se que a excepção, o imprevisto, fazem parte da natureza do próprio jogo e deve estar presente quando treinamos de forma individualizada pelo que, cada jogador - a sua personalidade, capacidades, a sua função em campo - é uma excepção em si mesmo. Por último, estes falam-nos da ⁴ **racionalidade dos esquemas**, insistindo na estruturação rígida dos mesmos, sem riscos desnecessários, como se a adequação à realidade competitiva surgisse das repetições ensaiadas mais do que a adaptabilidade e modificações criativas postas em prática por um espírito criativo.

A nossa sociedade, através duma aprendizagem baseada no método de recompensas e punições, no qual o objectivo é ser recompensada e não a acção em si, incentiva uma

participação frívola em cada actividade, obstruindo a curiosidade e criatividade. Veja-se que a educação privilegia tradicionalmente os conhecimentos retidos e técnicas adquiridas. À autoridade (professor, treinador), é-lhe atribuída uma importância extrema, como fonte de conhecimentos que não deve ser posta em questão, mais ainda quando se encara como a fonte da verdade indiscutível e indubitável. Assim, a consequência é o bloqueamento do movimento livre da mente e a perda de autoconfiança, transportada para a figura da autoridade (Bohm e Peat, 1989), sendo reforçados pela necessidade de auto-afirmação pessoal desta e consciência de que “o soldado menos inteligente é o que obedece melhor” (Valdano, 2001).

A participação no mundo de forma criativa é uma necessidade maior para cada ser humano, além de essencial na inovação de qualquer área de desenvolvimento e na resposta adaptativa a qualquer contexto em mutação (Bohm e Peat, 1989).

Karl Popper (1995), afirma que onde quer que exista o elemento humano se torna impossível a aplicação de qualquer teoria determinista que, na sua essência, se refere a um mundo onde tudo se processa como num mecanismo de um relógio. Em oposição, o autor defende um mundo “*indeterminista*” que se concretiza nas invenções humanas e segundo o qual acontecem coisas que não são totalmente predetermináveis, que nos deixam, em qualquer circunstância, espaço para nele intervir.

Assim, a previsão que permite tipificar determinados comportamentos tácticos para a preparação táctica do jogador, a partir de um conjunto de situações previamente conhecidas, não pode significar futurologia – conceito que engloba um conjunto de pesquisas sobre o futuro mas sem referências aos critérios de globalidade, vontade e imprevisibilidade que lhe são próprios – mas antes uma atitude prospectiva, num combate pela antifatalidade e pelo anti-acaso num postulado de liberdade face a futuros múltiplos e indeterminados. A pluralidade do futuro e os graus de liberdade da acção humana explicam-se mutuamente: o futuro não está escrito, está por fazer (Godet, 1993).

No mesmo sentido, Popper (1995) defende um mundo aberto, um mundo da liberdade potencial e do desenvolvimento, no qual temos a possibilidade da escolha, no qual podemos sempre fazer novos projectos. O homem pode agir de forma criativa e, portanto, trazer ao mundo algo que anteriormente não existia, o que não é conciliável com concepções deterministas.

Apesar do descrito e como em qualquer circunstância, existem outras concepções. Trapattoni (1999), refere que “um centro campista que é difícil de lidar e de colocar em campo no futebol actual é o chamado *creative player*”, conferindo algum crédito às palavras de Valdano (2001)

quando este refere que em Itália se pratica um futebol destrutivo, com demasiados jogadores vulgares atrás da linha da bola e longe da área contrária.

Coca (1985), apesar de observar nos jogadores com essas características uma personalidade superior à dos restantes companheiros, reconhece-lhes simultaneamente alguns traços que podem resultar em diversos tipos de problemas para um treinador – equipa. Estes, são por norma *psicologicamente complexos* – o que pode resultar numa faca de dois gumes, uma vez que essa complexidade é simultaneamente riqueza de atitudes e origem de conflitos, se a tolerância e a cooperação não se impuserem como norma na equipa, *são independentes nos seus juízos e auto afirmativos* com tendência a realizar o seu “eu” pessoal como expressão indubitável da sua valia e superioridade, sendo por outro lado *impugnadores acérrimos de qualquer imposição autoritária como mecanismo de controlo*.

Apesar disso, e apesar dum jogador criativo poder ser, eventualmente, mais “problemático” que outros futebolistas, dados os seus traços de personalidade, a sua qualidade deve prevalecer já que, segundo o mesmo autor (1985), os benefícios que aporta a uma equipa jogadores com estas qualidades são muito superiores aos problemas de integração que possam surgir. Araújo (1999), diz-nos que levou algum tempo a perceber que ser treinador lhe exigia ser capaz de criar condições para que os jogadores fossem criativos e responsáveis o quanto baste, para que dessa forma se encontrassem habilitados a responder às exigências das situações de jogo. O autor defende ainda não existirem equipas de sucesso sem individualidades cujo talento se destaque dos restantes companheiros de equipa.

Contra a originalidade dos “criativos” opõe-se por vezes a irracionalidade daqueles que se esforçam por impor a sua concepção única, inquestionável e supostamente convincente do jogo esquecendo que um criativo – devidamente enquadrado numa ordem – não a destrói, apenas rompe com os hábitos inoperantes, infrutuosos, despersonalizados que se vão acumulando com o medo de perder a comodidade frente ao novo. Devemos procurar compreender e organizar a personalidade do atleta, evitando a sua robotização e despersonalização sob pena de nos colocarmos num futebol com mentalidade de recapitulação e repetição de desenlaces. Devemos procurar uma opção de criatividade, um factor constantemente incorporado na novidade que não se detenha no previamente estabelecido e que se dedique sempre a procurar algo distinto e melhor. (Coca, 1985).

Como veremos mais à frente, não pensamos que a dinâmica do jogo permita a realização, com frequência, de acções demasiado preestabelecidas, que o jogador possa reproduzir sempre com

exactidão. No mesmo sentido, não nos parece benéfico apetrechar o jogador unicamente para as sequências estáveis e previsíveis de jogo, colidindo isto com o desenvolvimento da autonomia de decisão táctica do mesmo (Faria e Tavares cit. por Garganta e Oliveira 1996). Não nos parece, por outro lado, que um verdadeiro criativo se negue reforçar os projectos que se realizam nos treinos ou faça questão de jogar à margem da ordem da sua equipa. O que um criativo reclama é a sua liberdade criadora, a sua iniciativa perspicaz que dita a execução mais oportuna e mais adequada a cada situação do jogo. Ele exige a possibilidade de transformar o aprendido em operativo sempre que para ele o contexto o justifique uma vez que racionaliza em campo a sua conduta procurando as respostas mais eficazes. (Coca, 1985)

“Os jogadores demasiado livres dão medo aos treinadores (...). Essa paixão pelos jogadores fortes e obedientes faz com que prosperem os melhores medíocres e se releguem os pequenos, os lentos e os rebeldes que só sabem jogar muito bem futebol”.

(Valdano, 2001)

6.2 - Catenaccio

O “patinho feio” ou a “deformação do futebol”

“A qualidade do cálcio tornou-se num embuste”

(Oliveira, 2002)

Há uns anos atrás a liga Italiana era considerada a melhor liga do mundo e não havia jogador ou treinador que, por prestígio ou dinheiro, não desejasse participar no “cálcio”. No entanto, esta situação de solidez, quer financeira quer desportiva, tem-se degradado nos últimos anos com o aparecimento de problemas financeiros, casos de *doping*, maus espectáculos, a obsessão pelo resultado, a revelarem-se como alguns dos problemas emergentes. Segundo alguma imprensa transalpina, o estilo de ditar o esquema táctico e de o sobrepor a tudo o resto assim como o próprio “catenaccio” resultou no “*fracasso de uma escola*”, como se pôde ler num cabeçalho do desportivo italiano “*Gazzetta dello Sport*”.

O característico futebol italiano, comumente apelidado de “*catenaccio*”, que em português tem o sugestivo significado de “grande cadeado”, tem sido descrito como sendo um futebol desprovido de ideias, estéril, pouco imaginativo, demasiado concentrado na organização defensiva das suas equipas, pouco ambicioso e criativo na hora de atacar, cujas equipas se preocupam fundamentalmente em anular o adversário, anulando-se a si próprias no processo. A

designação “*short, tight and aggressive*” surge muitas vezes relacionada com os padrões de jogo observados em equipas do campeonato italiano e mesmo com a sua selecção, e a crítica tem surgido dos mais diversos quadrantes, inclusive da imprensa desportiva italiana e dos próprios jogadores.

Numa pesquisa pelos órgãos de comunicação escrita especializada, podemos observar que o fenómeno não tem passado despercebido a jornalistas, comentadores, opinião pública e adeptos em geral. Com o intuito de o demonstrar e sem qualquer pretensão de fundamento científico, colocamos em seguida alguns dos inúmeros títulos e comentários retirados da imprensa escrita e imprensa escrita on-line, mesmo para além das fronteiras italianas.

* «Da cobardia à coragem: A final da Liga dos Campeões foi triste. Não só pelo congestionamento futebolístico, pelo pára-arranca constante, que fizeram Old Trafford parecer o IC-19 em hora de ponta, mas sobretudo pelo descaramento de travestir a cobardia em coragem.»

«Muitos gabaram a coragem do técnico e o heroísmo do jogador, que seguiu ao pé-coxinho, dando um espectáculo de entrega de todo desnecessário se alguém tivesse tentado ganhar o jogo antes.»

(O Jornalista António Tadeia do “Record”, 30/05/03)

* “Assassinamos a beleza do jogo, o prazer da invenção, o respeito pelo espectador. Inventámos as posições do delito: o caçador de bolas, o especialista da tática. Cinquenta faltas por jogo, quando o jogo corre bem...”

“Que Baggio seja um mítico pedaço de arqueologia ou que Zidane fuja para Espanha não espanta ninguém. Aqui joga-se o futebol do resultado e da matança. O prazer, sal da vida, deixa o lugar à obsessão, ao drama da competição.”

“Personagens míticos do banco como Lippi e Capello, deviam auto – condenar-se à prisão domiciliária.”

(O Jornalista Cannavò do jornal “Gazzetta dello Sport”, 21/03/2002)

* «Lampejos de futebol-arte vencem massacre físico»

«O “A” empurrou a equipa “B” para as imediações da sua área, massacrrou fisicamente o meio-campo, mas não ganhou. Sobre tudo porque, além de físico, o futebol é sobre tudo jogado com a bola nos pés.»

«Mas se o futebol fosse apenas uma batalha territorial, as balizas não serviriam para nada.»

(O Jornalista António Tadeia do “Record”, 27/10/02)

* «O mundial fez nascer um fantasma: o do predomínio do físico.»

«Os italianos são prisioneiros de um sistema que não lhes permite utilizar os melhores jogadores.»

«A ordem também mata.»

(O Jornalista do “Record”, 11/06/02)

* “No plano puramente desportivo, Itália tem muito bons jogadores, qualidade não falta, mas acima de tudo estão os sistemas rígidos e físicos que impedem que esse talento seja aproveitado. Os treinadores continuam a ser os protagonistas absolutos e enquanto assim for a mudança não se dará”

(Editorial da Revista “Don Balon”, Março 2002)

* *Rápida difusão do futebol: variabilidade de estilo e padronização*

«Os defensores do estilo brasileiro, não raro, atribuem as mazelas do futebol à decadência do futebol arte. A polémica entre ambos pólos sempre está viva e disposta a desdobrar-se em dilemas como criatividade contra disciplina técnica, intuição contra raciocínio, invenção contra segurança.»

«Esse imaginário alimenta as elaborações e as reclamações sobre a morte do futebol arte, do drible, do lance inesperado, enfim, da criatividade do corpo que resolve sem esquema, sem jogada ensaiada. Resoluções que não se baseiam no trabalho duro, na repetição, na mentalização daquilo que deveria ser feito. Isto parece ser muito cerebral, bem mental, pouco corporal.»

«Contudo, as exigências de treino, de domínio dos fundamentos e de disciplinas táticas retornam em épocas de escolinhas, manuais e especialistas. Assim, tudo indica, os dois coros continuarão se desafiando como sintoma de uma época e de um desporto que, como a vida, entrelaça o passado com o presente, a intuição com o raciocínio, a paixão com a razão, o risco da criatividade com a segurança da jogada treinada até a exaustão.»

(http://www2.uerj.br/~labore/pole_futebol__cima_p9.htm)

* «Um jogo de futebol em Portugal é uma batalha campal. Por essa Europa fora, o único campeonato onde as coisas se passam quase analogamente é italiano. Aí, cada desafio é também uma refrega. Nada que se assemelhe o que acontece em Espanha ou Inglaterra.»

«O futebol da criatividade e da destreza converteu-se numa bagarre onde todos os golpes são consentidos e o tão aclamado fair play é mandado às urtigas.»

«A preparação física, que tudo nivela mas nada redime, anula a técnica e esmaga o talento.»

(O Jornalista do “Record”, 12/02/02)

* «As equipas demasiado mecânicas matam a criatividade, assassinam a individualidade, mutilam a espontaneidade, em suma, decapitam a irreverência.»

(O Jornalista José Manuel Ribeiro do jornal “O Jogo”, 14/06/05)

* «Uma equipa mais musculada mas privada da necessária fantasia. Um erro que saiu muito caro.»

«Tempos de fúria tresloucada, nos quais choques e correrias à toa superam em admiração exterior o valor supremo da inteligência.»

(O Jornalista do “Record”, 01/06/02)

* «Foi um jogo à italiana, o que significa que houve luta, pouco espaço para jogar e onde a componente física desempenhou um papel fundamental. Esse tipo de jogo não convoca grande espectáculo, mas é eficaz.»

«Ao longo do jogo tive de proceder a alterações pontuais para nivelar a luta física...»

(O treinador de uma equipa da 1ª Liga Portuguesa ao jornal "Record", 21/11/01)

Valdano (2001), um doutorado em futebol, ainda que não academicamente, classifica o característico futebol Italiano como "destrutivo, cada vez com mais jogadores vulgares atrás da linha da bola, e mais longe da área contrária". O autor descreve o campeonato italiano como mais controlado, com um futebol de risco mínimo e equipas mais preparadas para jogar quando a bola está na equipa contrária ao passo que, no futebol espanhol, existem todas as escolas.

Também os jogadores reconhecem a dureza e aridez do seu futebol. Alessandro Nesta (2002) considera-o um "futebol diferente. Aqui, enquanto tens a bola, te agridem. Em Espanha, vêem-se mais acções elaboradas, mais toque, mais bonito... eu gosto mais do futebol espanhol", diz o jogador italiano.

Zidane (2002), jogador que já passou pelo futebol Italiano, francês e espanhol, afirma: "o futebol mais difícil está em Itália, mas o mais belo e onde me divirto mais está em Espanha".

Numa alusão ao futebol da sua selecção, Fábio Cannavaro (2002) profere a seguinte afirmação: "Toda a gente critica Trapattoni, afirmando que a Itália joga um Futebol feio... mas, quando é que alguma vez a selecção Italiana jogou um futebol bonito?"

A este respeito, Kovacevic (2002) assegura que a liga espanhola é a mais bela, onde melhor se joga futebol, pelo que não lhe causa estranheza o facto de muitos dos melhores jogadores a actuar em Itália estarem dispostos a trocar euros pelo prazer de jogar em Espanha.

Numa entrevista ao "Don Balon" (2002), Carboni afirma a sua preferência pela liga espanhola, referindo-se ao "cálcio" com um estilo de futebol mais duro, mais feio para o espectador. "Para o adepto que paga o bilhete, a liga espanhola é melhor do que a italiana."

Para Rui Costa (2001), o campeonato italiano é realmente muito competitivo mas fundamentalmente na vertente física. Apesar de as suas equipas terem jogadores de enorme qualidade, o privilégio é dado aos jogadores que apresentam qualidades físicas superiores em detrimento das suas qualidades técnicas.

No mesmo sentido, Valdano (2001) defende que em Itália, os artistas não podem pisar o campo porque lá jogam um futebol desapreciando as ideias, a estética e o estilo, observando o problema também na sua selecção: "na selecção Italiana o bosque não deixa ver as árvores. Nos últimos anos têm trabalhado tanto sobre o funcionamento colectivo que desapareceram as individualidades. A mediocridade deste projecto provocou as piores das consequências: até os bons jogadores parecem maus." O mesmo autor continua dizendo, a título de exemplo, que

Roberto Baggio nunca seria feliz nesse tipo de futebol: “ele é um jogador criativo num futebol que tem medo da desordem relativa e como todos sabemos, o soldado menos inteligente é o que obedece melhor”.

Arrigo Sacchi (2002), um dos mais prestigiados treinadores italianos, refere a distância em termos de mentalidade, de didáctica e do tipo de treino em relação ao que se faz no resto da Europa como uma das principais razões para o futebol, que considera decrépito, praticado em Itália. Ele considera redutor pensar nos jogadores como a fonte destes problemas. As equipas do “cálcio” continuam a ser as que mais dinheiro gastam (Don Balon, 31/03/2002; Marca, 21/03/2002) na contratação de jogadores, representando muitos deles as suas selecções. Segundo o jornal “Marca” de 21 de Março de 2002, na época 2001/2002 as quatro equipas italianas que participaram na Liga dos Campeões da UEFA (Juventus, Parma, Roma, Lázio), investiram um total de 362 milhões de euros nos seus plantéis. O Inter contratou na mesma época 23 novos jogadores. No entanto, são os adversários, mesmo desfalcados dos seus melhores valores, entretanto transferidos para Itália, que continuam a vencer. Sacchi coloca a responsabilidade na falta de inovação do seu futebol, considerando-o antiquado e sem propor quase nada de novo desde o AC Milan dos anos 80.

Valdano (1998), parece concordar, ao afirmar que em Itália se afigura necessária uma revisão da sua cultura futebolística e na imprensa o sentimento é semelhante, propondo o jornalista Alberto Cerruti da “Gazzetta dello Sport” (2002), um sério exame de consciência, reconhecendo, em primeiro lugar, que em Itália se joga demasiado em função do resultado, sem que haja a preocupação de jogar bem. Capello (2002), aceita que em Espanha se trabalha muito bem e que talvez tenha chegado o momento para uma séria reflexão no futebol italiano.

Valdano (2001), afirma existirem cada vez menos treinadores “a aspirar à precisão luxuosa, à eficácia criativa, à estética ganhadora” dado o “momento suado” que vive o futebol. Um desses parece ser ainda Van Gaal (1999), que refere que as suas equipas jogam sempre ao ataque e no campo do adversário, considerando-o um feito difícil mas que é exigido pelo público. Ele defende que uma opção por um estilo de jogo com mais precauções defensivas seria mais fácil de conseguir, que já o fez com resultados positivos, mas que o encara apenas como uma solução de recurso, apostando antes num jogo vistoso para os adeptos. Além disso, reporta-se de forma depreciativa em relação às partidas dos campeonatos italiano e alemão, considerando que as suas equipas preferem adoptar um jogo baseado na organização defensiva e contra-ataque, ao

invés do jogo atractivo, no qual a técnica e tática desempenham um papel fundamental, que preconiza.

A este propósito, Cruyff (1997) também considera mais fácil organizar uma defesa forte, sendo que para tal bastaria colocar mais jogadores atrás da linha da bola. Para Cruyff o difícil é criar. O antigo capitão do Barcelona, Guardiola (1999), assinala o facto de as equipas italianas, na sua generalidade, se congratularem pela sua enorme capacidade tática, no entanto, na sua opinião, “a sua estratégia usual consiste simplesmente no amontoar de jogadores atrás e no chutar a bola para a frente à espera de um erro adversário ou de uma proeza de um companheiro”.

6.2.1 - O factor sócio-cultural...

O futebol é um fenómeno cultural e social e como tal é influenciado pela cultura característica da cada país. Nos países Sul-Americanos, onde as condições sociais não permitem a existência de outros equipamentos desportivos, é quase obrigatório jogar futebol, como de resto referia Valdano (1997). Os americanos, por seu lado, são fãs do espectáculo e criam as suas regras próprias na adaptação das modalidades desportivas europeias no sentido de proporcionar esse espectáculo aos espectadores. Veja-se o caso do “cricket” que virou “basebol” do “rugby” que virou “futebol americano” e das particularidades do basquetebol da NBA. Nós, Europeus, preferimos o futebol, mas mesmo esse é estimado de maneiras diferentes, conforme é diferente a cultura e valores sociais de cada país (Oliveira, 2002).

O futebol, e as diferentes formas de o conceber, assumem um carácter de fenómeno sócio-cultural. O contexto social, cultural, económico, os valores vigentes, tem bastante influência sobre todo o processo de “transformação”, do jogador à concepção e filosofias de jogo privilegiadas. Os ingleses, por exemplo, não podem querer jogar curto se, desde há muito tempo estão habituados a olhar para longe. O jogador britânico é demasiado sincero para o futebol de pequenos passes, querem toques suaves e um jogo pausado mas o “corpo” clama por intensidade (Valdano, 1998). Para alterar esse património histórico é necessário tempo, o tempo que é necessário para absorver uma “nova cultura”. O futebol é um fenómeno construído, é um hábito que se adquire na acção, o que promove uma determinada relação entre mente e hábito (Frade 1998 *in* Rocha, 2000).

Para o mesmo autor (1998), o futebol tem portanto uma geografia, uma história, não é um fenómeno natural mas sim construído, sendo necessário tempo para o construir. Trata-se de uma actividade cultural, dum fenómeno antro-po-social e construído face ao que é determinado em função das dominâncias actuais. As concepções e modelos de jogo são condicionados pela cultura e valores vigentes na sociedade em que se insere e assim, se a cultura dos povos se altera ao longo dos tempos, também esses necessariamente se alteram.

A génese da mentalidade ou cultura futebolística italiana parece ter surgido com os enormes interesses comerciais que contaminaram o futebol a partir dos anos 60, relegando para segundo plano o espírito desportivo e estético e acentuando o factor resultado. Neste ambiente marcadamente economicista, no qual os fins eram justificativos dos meios, surge em Itália o “Catenaccio” no Inter de Milão de Elenio Herrera. Este consistia num reforço defensivo do 1+4:4:2, sendo um dos avançados deslocado para o sector defensivo, com um ligeiro recuo dos outros avançados para funcionar como “ala tornante”, assim denominado por desempenhar as funções de avançado que, depois de baixar no meio campo, “tornava” para ajudar o sector atacante. Constituía-se mais como um 1+5:2:3, com a particularidade deste quinto defensor estar colocado atrás da linha dos quatro defensores, actuando em cobertura defensiva aos quatro defesas e sem funções de marcação directa. Por não exercer funções de marcação directa, este jogador foi designado de “libero”, ou jogador livre, designação que perdura até hoje (Oliveira, 2002).

Araújo (1998) remete mesmo a origem do contra ataque enquanto “método” de jogo ofensivo para as origens do catenaccio. Este sistema táctico seria fruto de uma linha evolutiva do dispositivo 4:2:4 e terá surgido no princípio da década de 60. Através de uma disposição dos jogadores no seu meio campo defensivo, o catenaccio tinha como objectivo principal, criar a possibilidade de organizar o CA, aproveitando rapidamente o espaço ofensivo.

Consequentemente, os clubes italianos, especialmente o Inter (anos 60), foram os primeiros a evidenciar este padrão de jogo e com bastante sucesso. Daí até aos nossos dias são várias as equipas que assentam aí a sua filosofia de jogo.

O contexto descrito apelou ao menor risco possível na demanda pelo resultado, acentuando o privilégio pelo jogo defensivo e directo, características até hoje imputadas à maioria das equipas italianas.

Por oposição a um tipo de futebol que Coca (1985) não qualifica nem identifica, mas reporta de mais regular (mais regularidades), mais metódico, mais consciente, menos imaginativo e mais

constante nas suas acções, este autor caracteriza o futebol espanhol, na sua globalidade, como emocionado, imaginativo, imprevisível e descontínuo, brusco e frágil. A par da atenção/concentração, desempenha um papel fundamental neste futebol, que considera imaginativo, a capacidade tipicamente latina de improvisação e iniciativa, que rompe as previsões da equipa contrária e encontra a genialidade rara noutros conceitos de futebol, talvez mais preparados, melhor organizados (ou organizados de forma diversa), mais regulares nas suas acções (mecanismo), mas também mais lentos mentalmente. Para o autor, o futebol espanhol deve explorar essa magnífica qualidade da imaginação que é capaz de descobrir numa fracção de segundo a solução para determinado problema (Coca, 1985).

Ao basear-se numa capacidade dos atletas que intitula de “tipicamente latina” para diferenciar duas correntes no futebol (para além da atenção e concentração), o autor ignora o facto de ser precisamente um país latino aquele que é apontado como principal fomentador do característico jogo que identifica como pouco imaginativo. Assim, o problema não parece ser, à imagem do que pensa Sacchi (2002), dos jogadores, mas fundamentalmente da filosofia que se encontra na base das concepções do jogo.

Para Oliveira (2002), grande parte das causas apontadas ao mau estado do futebol Italiano parecem relacionar-se com a exacerbação da tradicionalista noção de “carga”, que conduziu ao predomínio do “físico” sobre todas as componentes do rendimento. Este é apontado como o grande problema do “cálcio”. Da cópia deturpada dos métodos de Sacchi, resultou um tipo de futebol baseado num “pressing” fortíssimo, realizado na zona defensiva com o intuito de aproveitar o espaço e desequilíbrios do adversário. Esse “pressing” constante exige enorme esforço físico, o que terá contribuído para essa “vertigem pela fisicalidade”, ideia que encontra eco nas palavras de Paulo Sousa, *in* Oliveira (2002), que afirma que a importância que em Itália tem o “pressing”, determina a importância que estes dão ao trabalho físico nos treinos, os quais atingiam as duas horas e meia a três horas, ao passo que em Espanha, sempre que há um trabalho físico, este engloba todas as características (técnicas, táticas e físicas). Sousa pensa que o treino em Espanha é melhor para o jogador e que em Itália se trabalha mais ao nível físico. Para Oliveira (2002), a metodologia de treino em Itália está “engessada” pela noção de “carga” própria de uma “periodização convencional”, o que veicula o físico como coordenador do planeamento e avaliação do treino, relegando o desempenho das equipas para segundo plano. Esta noção de carga constitui-se assim num bloqueio ao desenvolvimento do futebol italiano. “Influenciado pela “carga”, a qualidade do *Cálcio* tornou-se num embuste”.

Apesar do descrito, o futebol italiano ganha na Europa. Desde a década de 90 três equipas italianas venceram a prova máxima europeia, o que até pode ser considerado escasso, tratando-se de um país importador, e do futebol que mais recursos financeiros coloca ao dispor das suas equipas. Esta é com certeza uma questão demasiado complexa e cuja análise exaustiva não se coaduna com o âmbito deste trabalho, no entanto, podemos encontrar algumas explicações simples e simultaneamente aceitáveis. Antes de mais, o poderio económico dos clubes italianos, que facilita a inclusão nas suas equipas de jogadores com enorme qualidade, debilitando simultaneamente os adversários, resultando numa espécie de “tinkering” (Popper, 1995) futebolístico, ou seja, num espaço favorável, onde não surja a denúncia, pode ocorrer qualquer disparate. Caso para dizer que no mundo dos cegos o torto é rei, mas não deixa de ser torto. Depois, não podemos ignorar as qualidades das suas equipas que, apesar de pretensamente defensivas e do futebol pouco “romântico” e apelativo, são geralmente muito eficazes no ataque e implacáveis a defender.

6.3 - Entre o “vínculo” e a “possibilidade”

Lugar aos comportamentos imprevisíveis, à criatividade e variações

*“Em vez da eternidade, a história; em vez do determinismo a imprevisibilidade;
em vez do mecanismo a interpretação, a espontaneidade e a auto-organização;
em vez da reversibilidade a necessidade a criatividade e o acidente”.*

Boaventura Santos (1989)

Todos os que pretendam predizer ou prever o futuro são impostores, pois o futuro não está escrito em parte nenhuma, está por fazer e é decididamente diferente do passado, pois os problemas têm tendência a alterar-se mais depressa do que se resolve e, tentar prever essas mudanças, é mais importante do que encontrar soluções para problemas do passado. O futuro não deve ser encarado como uma linha única e pré-determinada no prolongamento do passado mas antes múltiplo e indeterminado (Godet, 1993).

No caso do futebol, serão então necessários comportamentos técnico-táticos que se caracterizem ¹ pela sua **adaptabilidade** às situações momentâneas de jogo, na procura de soluções **heterogéneas** e eficientes, ² pela sua antecipação, enquanto capacidade de discernir e

prever as modificações das situações de jogo e ³ pela sua **criatividade**, que consubstancia a capacidade de idealizar e executar novas soluções que sejam **imprevisíveis**, aumentando o factor surpresa (iniciativa) do jogo (Castelo, 1994).

Não podemos ignorar o facto de que os comportamentos dos jogadores e das equipas em jogo, embora repousem numa organização subjacente, se movem entre o **vínculo** – o estabelecido, as regras, o imutável – e a **possibilidade** – a inovação, o novo, a criação (Garganta, 2001). A prática do futebol ao mais alto nível impõe aos jogadores e às equipas, para além de uma forte disciplina táctica e sólida automatização das habilidades, uma **capacidade criativa** que permita, respeitando o “*vínculo*”, potenciar a “*possibilidade*” através da surpresa, do inesperado, provocando rupturas na organização da equipa adversária, criando-lhes dificuldades de adaptação. O objectivo de cada acção ofensiva será o de provocar ou explorar um desequilíbrio do adversário, o de criar o efeito **surpresa**, a **imprevisibilidade** que permita a finalização com sucesso (Gréhaigne, 1992).

A grande maioria das equipas de hoje é já muito evoluídas taticamente e imprimem grande pressão sobre o jogador com bola e mesmo na zona da bola, dificultando e reduzindo cada vez mais os espaços para jogar aos adversários (Queiróz, 2001). A capacidade dos jogadores e equipas para inventar, ocultar os seus verdadeiros propósitos, na realização de acções velozes e surpreendentes tem uma influência cada vez maior nos resultados dos jogos e não é por acaso que jogadores como Figo, Zidane, Ronaldinho, Deco, Totti... são considerados dos melhores do mundo, actuando nas melhores equipas do mundo.

Para Coca (1985), o tema da criatividade e variações no jogo reveste-se de grande interesse, uma vez que nos últimos anos, tem-se assistido a uma uniformização da performance dos jogadores mas também das equipas, fruto do domínio do “futebol força”. A **atitude criativa** em jogo surge então, como algo que algumas equipas e alguns jogadores de alto nível apresentam com maior frequência - e que as diferencia - em relação às equipas ou jogadores cujas acções no jogo regularmente se “adivinham” numa espécie de “comportamentos óbvios” (Silva, 1992).

No entanto, segundo Bacconi e Marella (1995) em Garganta e Cunha e Silva (1997), a incerteza e a surpresa consubstanciam-se nas acções e reacções dos jogadores que, na procura da resolução eficaz das situações de jogo, criam uma margem considerável de imprevisibilidade correspondente às atitudes e decisões tomadas em cada momento do jogo. A criatividade e o inesperado estão assim relacionados com a capacidade de, a partir de acções ambíguas e

simulações, criar surpresa no adversário. Os jogadores tendem a agir no sentido de produzir configurações de jogo **inesperadas** e assim abalar a organização da equipa adversária, ainda que para ele e para a sua equipa esses comportamentos tenham uma codificação que se insere numa determinada lógica conferida por um conjunto de princípios específicos da sua equipa (Garganta e Cunha e Silva, 1997). Os jogadores avaliam as suas possibilidades de êxito, preparando mentalmente a sua acção futura e orientando-se para respostas que sejam previsíveis aos olhos dos companheiros e imprevisíveis aos dos adversários (Castelo, 1994).

Bengt Johansson (s.d.), treinador da selecção sueca de andebol, refere a forma colectiva como a sua equipa joga, defendendo que ele e os seus jogadores possuem ideias concretas de como jogar, das quais surgiu um livro intitulado *“como jogar andebol na selecção sueca”*. Desta forma os jogadores têm a noção do significado das movimentações dos companheiros, ou seja, os seus comportamentos encontram-se referenciados num conjunto de valores que decorrem do corpo de significações criado (princípios de “seu” jogo). No entanto, quando um jogador percebe que o adversário sabe o que a equipa se prepara para fazer tem licença (liberdade) para fazer o que julgar ser melhor pois, diz Johansson, “tenho confiança nas suas capacidades e **inteligência**”.

Encarando o jogo como uma sequência de sequências é de admitir que cada uma dessas sequências ou episódios só possa ser jogada enquanto retiver alguns **elementos criativos** e inesperados, o que implica que os jogadores se encontrem em condições de inventar novos jogos durante o jogo, sendo nas zonas de **incerteza** que se jogam as fases críticas do jogo. Garganta (2001), diz-nos que a solução encontrada por um jogador para resolver uma situação de jogo, comporta quase sempre uma margem considerável de subjectividade. A par de um jogo que é partilhado por todos existem então estratégias pessoais, e logo originais, resultantes duma percepção individual, subjectiva do jogo e das suas configurações actuais, e sem as quais o jogo não poderia existir.

Mas uma equipa criativa não é um somatório de jogadores criativos. Não devemos isolar completamente o indivíduo num desporto com as características do futebol onde se torna difícil definir a fronteira individual – colectivo, sob pena de nos reportarmos erradamente ao “tecnicismo” como sendo criatividade ou tática individual. Este não é mais do que uma componente exacerbada do jogo, desrespeitando o que é tático, estratégico e criativo. Quantas vezes não se aplaudem fintas sucessivas e inconsequentes, sendo o seu autor apelidado de jogador criativo (Silva (1992).

A este respeito, Araújo (1999), diz-nos que a técnica pela técnica não faz qualquer sentido e Artur Jorge (1989) *in* Silva (1992), defende que o conceito de técnica muitas vezes apregoadado, enferma de uma deturpação do sentido de jogo. Assim, pensamos que o conceito de **táctica individual** é mais abrangente uma vez que transmite uma opção de contexto face ao que o jogo exige, em que o objecto bola deve ser dominado em função do binómio espaço-tempo.

Ainda da conveniência das “não regularidades” no jogo, Byshovets (2000) considera necessários sistemas multifacetados de ataque que não limitem a capacidade de improvisação individual dos jogadores que se devem sentir livres na criação. Mais do que movimentos pré-determinados e demasiado condicionados, o autor defende a assimilação de automatismos que permitam a variedade e dinamismo dos jogadores, considerando a natureza do próprio jogo.

Também Mourinho (2002), refere não fazer sentido, haver só jogadores com capacidade defensiva. Os jogadores têm de ser multifuncionais: têm de ter capacidade para defender e para criar, ao passo que Queiroz (2001), apesar de defender a utilização de exercícios estruturados a partir de combinações concretas e perfeitamente definidas, afirma ser mais importante, em qualquer situação de jogo, o respeito pela liberdade e responsabilidade de decisão do jogador. As estruturas privilegiadas nos exercícios não podem ser fixas, rígidas ou obrigatórias porque isso não existe no futebol. É necessária uma estrutura, mas o jogador deve ter a liberdade suficiente para que, nos limites do ensaiado e da disciplina colectiva (ordem), possa actuar segundo os seus critérios na resposta às situações de jogo.

O mesmo autor (2001), expõe a ideia do que para ele é uma “linha” que define a disciplina colectiva, dentro da qual os jogadores têm total liberdade e responsabilidade. O jogo tem princípios que servem de orientação mas sempre respeitando a liberdade e criatividade que os jogadores têm que ter em todo o momento.

Navarra (1983) *in* Castelo (1994), evidencia a cooperação consciente dos jogadores, de forma a resolucioarem **criativamente** as diferentes situações de jogo como uma das características evolutivas do jogo enquanto Castelo (1994), defende a evolução da noção estática de “posto” para um conceito de função (missão), que consubstancie amplos limites para que cada jogador possa exprimir a sua iniciativa, improvisação, criatividade e autonomia. O mesmo autor, citando Palfai (1982), defende que mesmo nas melhores equipas do mundo, onde se actua de acordo e com base em planos previamente estabelecidos, os jogadores deverão ser capazes de iniciar acções de forma independente e de se adaptarem às situações do jogo.

Dado o descrito, torna-se conveniente considerar acções que, embora não representem regularidades ou invariâncias, contribuem para abalar a organização da equipa adversária, acções que pela sua espontaneidade e imprevisibilidade se constituem como potenciais desequilibradoras. Garganta e Cunha e Silva (1997) referem que é nessas zonas de incerteza que se jogam as fases críticas do jogo, sendo que se privarmos os jogadores duma estratégia pessoal, o jogo não poderá mais existir, desaparecerá.

6.3.1 - Pensamento criador: expressão livre ou privilégio aristocrata...

*Ora eu digo que todos nós somos criativos e originais.
Todas as nossas reacções são reacções criativas que produzem algo de novo,
E de entre estas muitas criações novas é depois, por meio da selecção, escolhida a melhor.
(Popper, 1995)*

6.3.2 - Criatividade...

*É importante levar a criatividade além das esferas em que,
por tradição, supomos dever ela encontrar-se.
(Bohm e Peat, 1989)*

Ainda que concordemos com Silva (1992), quando nos diz que não devemos isolar completamente o indivíduo num desporto com as características do futebol, procuramos em todos os caminhos conhecimentos que pudessem contribuir para a clarificação da nossa problemática, e a criatividade, na sua vertente mais conceptual e individualizada, mereceu também alguma da nossa atenção.

O termo “criatividade” ou “criação” provém de “criar”, da capacidade de dar existência a alguma coisa, de tirar algo do nada, de estabelecer relações até aí não concebidas no e com o meio, de inventar, de descobrir algo novo, de inovar. Esta foi, desde o início dos tempos, uma capacidade associada a divindades (criadores do mundo) e, generalizando, podemos afirmar que ao criar, o homem se aproxima do divino, se imortaliza, supera a própria vida e assim se valoriza e é valorizado (Fonseca, 1998).

Muito se escreveu e se escreve sobre a criatividade num mundo como o nosso onde a investigação adquire a sua razão pelo facto de caminhar ao lado de homens que procuram um sentido para a vida. Sem investigação não há possibilidade de crescimento, de evolução, de desenvolvimento, e a ela conduz o espírito criativo, inquieto e ávido na procura de respostas e

soluções mais completas (Coca, 1985). Enquadrados nesta perspectiva, também nós procuramos respostas, através duma observação futebolística, e esgrimimos o nosso direito para encontrar as chaves dum futebol criativo. Sem homens criativos não há futebol de qualidade, existirá o de sempre, a reiteração de gestos que a nada conduzem e conhecidos por todos.

São inúmeras as **definições de** criatividade que podemos encontrar, variando de autor para autor. Fonseca (1998) alerta para a dificuldade de encontrar a definição e amplitude certa a imputar ao conceito de criatividade. Muitos podem ser os sentidos em que tal conceito pode ser encarado e levará ainda muito tempo, e é possível que nunca lá chegaremos, a compreender inteiramente quais são, de um ponto de vista psicofisiológico, os verdadeiros factores que condicionam a génese da criação. Este fenómeno tem escapado a todas as tentativas de uma análise inteiramente compreensiva, tantos são os factores que para ela contribuem e tão multidimensional parece ser o problema da sua causalidade.

Para este autor (1998), sabemos apenas que, quando um grande artista cria, o faz obedecendo à sua voz interior, aos seus impulsos e apoiado numa emoção. O criador expressa, assim, através da sua inteligência e do seu sentimento a sua criação, que será tanto mais rica quanto mais autêntica e quanto mais consiga identificar-se com a realidade, adquirindo um **significado que ultrapassa o criador**.

Quanto à sua definição, Laurier (1989) *in* Silva (1992), compara um jogador a um pintor que dispõe de uma paleta de soluções, cabendo-lhe a ele fazer a escolha certa no momento certo. O jogador criativo dá no momento oportuno a resposta que ninguém esperava. Rouquette (1973) *in* Silva (1992), por outro lado, diz-nos que a intuição se manifesta no comportamento como uma ruptura do processo de aprendizagem, como uma verdadeira emergência da solução: a boa resposta, adaptativa, aparece bruscamente sem que possamos situar na dependência directa das tentativas e erros que precederam. Para Assunção (1981), esta representa uma resposta adequada a uma nova situação e uma resposta mais construtiva e adequada a uma situação antiga, devendo o criador ser capaz de modificar o seu comportamento em resposta a novas informações, desenvolvendo perspectivas a fim de progredir por si mesmo num estímulo único de aprendizagem.

No entanto, a definição de criatividade que parece melhor contemplar a especificidade do fenómeno desportivo é de Coca (1985): dizer criatividade é incorporar no futebol todo o novo em proveito de todos, trazer valores exemplares, concluir com um gesto original as combinações de movimentos físicos e de acções técnicas.

A génese criativa tem sido interpretada, essencialmente, segundo três perspectivas fundamentais: a via estruturalista, a via antropológico-existencialista e a via psicanalítica. Na primeira, a mente criativa apareceria dotada de uma capacidade de orientar, de corrigir ou transformar a riqueza de estruturas/configurações originais e de organizar, a partir delas, novos sistemas de um significado novo, que se tornariam explícitos através da comunicação e da linguagem. A segunda, parte de uma perspectiva que se baseia no facto de que o homem só existe autenticamente quando integrado na sua circunstância. O criador seria um indivíduo que, através de uma espécie de intuição, possuiria uma grande capacidade ou uma forma especial de percepção do mundo (contexto). Assim, para esta perspectiva, os sistemas lógicos e a razão não constituem as estruturas fundamentais da criatividade mas sim uma função integrativa da própria vida. A terceira perspectiva parte do princípio de que a natureza erótica constituiria a principal fonte energética de toda a actividade humana que, organizada a partir do inconsciente, seria responsável por todo o funcionamento psicológico do indivíduo, tanto na sua expressão normal como na expressão talentosa ou criativa. Independentemente da via interpretativa, todas confluem no facto do processo criativo se basear, fundamentalmente, na singularidade de determinado indivíduo e na sua relação com acontecimentos contextuais que intervêm na sua vida e desta forma todas concebem a possibilidade de “todo o homem levar dentro de si a possibilidade de aumentar o peso metafísico da terra” (Fonseca, 1998).

Segundo Coca (1985), o acto criativo no jogo comporta em si uma componente de vantagem para a equipa, no entanto, a sua fonte “primária” é o atleta ou indivíduo, ainda que perspectivado enquanto individualidade integrante de um todo – equipa. Desta forma, parece-nos interessante colocar uma questão em relação à capacidade criadora no jogador de futebol. Trata-se de algo comum a todos os atletas ou de um privilégio monopolizado por uma elite?

Todo o indivíduo dispõe de forças suficientes para o seu desenvolvimento criativo, ou seja, para aquisição de uma cultura e para a sua adaptação ao meio. Todo o homem possui um certo instinto de criatividade, de aventura imaginativa, mas existem, como se compreende, seres humanos que são mais criativos do que outros e será dentro desse primeiro grupo que se integram as chamadas personalidades geniais (Fonseca, 1998).

Na mesma linha de pensamento, Popper (1995) afirma que todos nós somos claramente seres criativos, reportando-se a Mozart, Einstein ou Beethoven como pessoas que descobriram algo de novo que, com certeza, não ocorreu apenas por mera reunião de elementos singulares e que

também não lhes era inato, foi realmente produzido por eles. Todos temos potencial criador, reagindo criativamente a qualquer coisa do mundo, sendo esta reacção criativa posteriormente examinada e, eventualmente, estilizada. O contexto diz-nos da validade da nossa criação. O mesmo autor defende que aquilo que experimentamos através dos nossos sentidos só é criativo se o concretizarmos, ou seja, os processos criativos do cérebro estão relacionados com a **interpretação** daquilo que sentimos.

Tecendo algumas considerações a respeito do talento criativo dos atletas, Coca (1985) afirma existir em cada um de nós um certo grau de capacidade criativa, ainda que reconheça que não se é criativo por simples vontade, defendendo a necessidade de jogadores que, com menor potencial criativo no desenvolvimento das acções ofensivas, concedam à equipa a sua unidade, a sua coesão, contribuindo para aglutinar as suas individualidades numa multiplicidade de “criatividades contextuais”. Um atleta pode ser extremamente criativo na sua contribuição para as acções ofensivas da equipa e um outro atleta criativo no campo das relações pessoais, contribuindo para o espírito de equipa e motivação dos restantes membros da equipa. Assim, nem todos serão futebolistas criadores com o mesmo grau de participação original. No entanto podem sê-lo cada um à sua maneira, sendo que o treinador deve potenciar e assegurar a continuidade de qualquer manifestação de criatividade nos seus jogadores.

Esta assume diversas formas de manifestação, as quais devem funcionar racionalizadas e referenciadas ao modelo de jogo e jogador adoptados por forma a aportar à equipa a sua diversidade fundamental, a sua impressão digital (cultura), o que verdadeiramente a distingue das restantes, o que lhe é *sui generis* (Oliveira, 1991).

6.4 - Os princípios de jogo

A conveniência dos mecanismos de auto-organização

***“O acto de jogar para a equipa torna todo o indivíduo mais forte”
(Arsene Wenger)***

Falemos então da necessidade de racionalizar e referenciar qualquer manifestação de criatividade, de variabilidade, qualquer comportamento imprevisível, ao modelo de jogo e jogador adoptados. Karl Popper (1995), defende que o próprio conceito de liberdade exige, ainda assim, que se seja dominado tão pouco quanto possível e tão pouco quanto seja conciliável com as

nossas ideias de igualdade e liberdade. Por forma a evitar o anarquismo, que considera um exagero desse conceito, a liberdade de cada indivíduo tem de ser limitada quando queremos viver (jogar) em sociedade, mas limitada tão pouco quanto possível.

As equipas de futebol de alto nível operam num estado de não – equilíbrio, procurando interagir com o meio de forma a criar os ambientes ou condições que à partida se afiguram como os mais favoráveis, procurando impor a sua forma de jogar, nomeadamente através da variação do tipo de passe, dos espaços de circulação da bola e do controlo do ritmo de jogo. É este funcionamento em estado de não – equilíbrio que permite desenvolver mecanismos de auto-organização que criem estrutura a partir da aleatoriedade, desenvolvendo no jogo uma “ordem pelo ruído”. Num jogo de futebol a ordem parece nascer do caos. Consoante o tipo de perturbação aleatória que o sistema sofre, no momento em que se torna instável, surge outro tipo de organização e estruturas que apresentam novamente uma certa ordem (Garganta e Cunha e Silva, 1997).

Uma equipa constitui assim um sistema adaptativo complexo, ou seja, um elevado número de agentes interrelacionados de modo não-linear (cujo comportamento dinâmico varia não linearmente com o tempo), em que a acção de um pode provocar mais do que uma resposta por parte dos outros agentes e que, para além disso, se caracterizam pelo facto dos seus elementos identificarem regularidades na informação que obtêm, condensando-a posteriormente sob a forma de modelos (Garganta, 1997). Assim podemos afirmar que numa equipa existem múltiplas inteligências que, perante determinada situação identificam a informação e deverão agir em função da compreensão (que deverá ser idêntica entre os diversos elementos de uma equipa) de uma determinada forma de jogar – tanto mais potenciada quanto mais rico for o treino enquanto antecipação das situações de jogo (Carvalho, 2001).

Ainda que a aleatoriedade caracterize muitos dos acontecimentos numa partida de futebol, a interacção que se estabelece em relação às equipas em confronto não depende exclusivamente de factores como a sorte ou o azar. Se assim fosse o processo de preparação e treino não faria sentido. As equipas, enquanto sistemas auto-organizados, demonstram uma ordem que parece irromper do ruído e imprevisibilidade envolvente. As acções numa equipa revelam princípios de acção e regras de gestão, decorrentes de concepções e modelos de jogo, em relação aos quais pode ser aferida a coerência das acções dos jogadores. Estes, concretizam as suas intenções nos seus comportamentos tácticos, revelando a forma de organização particular da sua equipa inserida num contexto de confronto e cooperação (Garganta, 1997).

Cada sujeito percebe o jogo consoante as suas aquisições anteriores e o seu estado presente e assim podemos afirmar que, perante o fenómeno jogo, o observador constrói uma paisagem de observação entendida como um conjunto de estímulos organizados na sua compreensão, ou seja, retém o que se lhe afigura pertinente, interpretando os dados desordenados organizando-os e conferindo-lhes um sentido próprio. Assim, o processo de interpretação e reflexão sobre o jogo decorre em primeira análise da natureza dos modelos (representações) do observador (Garganta, 1997). Importa então fornecer aos jogadores bases comuns (coerência das representações) para que atribuam significados semelhantes a cada episódio de jogo, mesmo que adoptando estilos de jogo distintos, no fundo, para que **sintam e pensem** o jogo de forma similar e assim estructurem as suas acções no plano estratégico da equipa.

Tomando emprestada uma famosa frase do mundo empresarial, é necessária visão global para a acção local. Devendo cada um, ao seu nível, poder compreender o sentido das suas acções, isto é, “ressituá-las” no projecto mais global que se inserem, dado que a mobilização das várias inteligências é tanto mais eficaz quanto se inscreve no quadro de um projecto explícito e conhecido por todos (Godet, 1993).

Para (Garganta 1997) a eficácia dos jogadores depende em larga medida da definição de princípios que permitam a adopção de uma linguagem (ou mais do que isso, algo estrutural que ultrapassa esse nível, uma cultura) comum e assim uma melhor compreensão entre os elementos da mesma. Esta encontra-se na base das relações que se estabelecem entre os elementos constituintes e permite a transmissão e compreensão das intenções respectivas dos jogadores.

Castelo (1994) afirma que cada atitude, cada comportamento de qualquer jogador deverá reflectir no entendimento dos companheiros e adversários, um significado e uma intenção, a qual determina que eles assumam igualmente atitudes e comportamentos em conformidade com a modificação da situação. Esta deverá ser estabilizadora da sua própria equipa e destabilizadora da equipa adversária.

O mesmo autor (1994), diz-nos que a construção do conjunto de princípios de jogo, se consubstancia a partir da semelhança de um conjunto de problemas e da sua “relativa” estabilidade. Os jogadores de alto nível conseguem compreender as acções dos seus companheiros (e adversários), criando uma rede de comunicação que coordena e sintoniza as acções de cada jogador. Assim a equipa reage às perturbações aleatórias do seu equilíbrio,

emergindo, como resultado das reacções que se processam, outro tipo de organização, buscando novamente uma certa ordem.

Os princípios de jogo asseguram as linhas orientadoras dos comportamentos dos jogadores (uma significação comum), para que situações de jogo passem a ser apreendidas e compreendidas pela estrutura tácita da equipa de forma relativamente homogénea:

- * Todos os jogadores compreendem a sua função e dos companheiros para o desenvolvimento eficaz tanto das acções ofensivas como defensivas;

- * Esta visão não restringe a liberdade de acção dos jogadores: *“tudo no Futebol, incluindo a criatividade, necessita apoiar-se numa ordem”*, mesmo *“as virtudes do engano”* (Valdano, 1998).

A aprendizagem é um processo activo condicionado por experiências passadas em determinado meio cultural pelo que não é possível encontrar indivíduos com disposições totalmente idiossincráticas. Assim, seria apenas natural que as individualidades de um grupo, perante determinadas situações **pensassem** o jogo de forma diversa, sendo tarefa do treinador criar exercícios e regularidades que permitam aos atletas pensar as situações de jogo de maneira semelhante (Carvalho, 2001), e estruturar a partir daí a sua decisão/acção.

6.5 - O desenvolvimento da atitude criativa

A desordem relativa e o apelo ao pensamento divergente versus o pensamento convergente preconizado pelos princípios de jogo

*“...a deformação do futebol, que começou há certo tempo
e que consiste em substituir a espontaneidade pela memória.
Aos jogadores, por meio de repetições, fazem-nos memorizar as respostas.
Grave erro: há que ensinar a jogar, não a fazer jogadas”
(Valdano, 2001)*

6.5.1 - Predisposição para a divergência

*“Se não somos capazes de dar valor àqueles que são diferentes
aquilo que logramos é mediocrizar o futebol.”
(Valdano, s. d.)*

O caminho da excelência só será trilhado pelo grupo de atletas que verdadeiramente o desejem. Por melhor que seja a metodologia prosseguida pelo treinador, sem essa vontade própria

possibilitadora de uma superação constante, não haverá progresso, muito menos estarão criadas condições para a responsabilização, participação e auto preparação dos atletas (Araújo, 1999).

Antes de mais à que eliminar qualquer temor de ser original por parte dos atletas, para que desbloqueiem a sua inteligência e vontade e eliminem os obstáculos que possam inibir a sua disponibilidade para criar. Se o treinador/treino conseguir isto, obtém logo à partida um dos fundamentos para a atitude criativa dos seus jogadores/equipa.

Caso conseguíssemos definir ou dividir o acto criativo em etapas – apenas como processo facilitador do seu entendimento, certamente que o primeiro momento se referiria à ***predisposição*** tanto mental como afectiva, para a criação, ou seja, uma abertura sem limitações ao que pode ser entendido como criatividade no seu mais amplo sentido, estar disposto e disponível para se manifestar. Para tal à que libertar o atleta de eventuais prejuízos inerentes à sua conduta (Coca, 1985).

Inventar, criar, inovar, comporta um significativo grau de risco e uma enorme responsabilidade. O atleta deve conseguir conviver com os juízos de valor alheios ao grupo que lhe criticam a atitude de sobressair, de se assumir pela diferença, de errar, porque como diz Cruyff, “*criar é difícil*”.

Para Coca (1985), é o treinador o responsável pela audácia dos seus jogadores em termos criativos. Isto é fundamental uma vez que a atitude criativa comporta em si riscos e quem os assume expõe-se mais do que outros ao fracasso. O treinador deve estar preparado e preparar os seus jogadores para assumirem o risco, dar-lhes essa confiança. Caso contrário, atletas capacitados para assumirem o risco de determinadas acções criativas podem renunciá-las preferindo passar inadvertidos pelo jogo.

Mesmo que táctica e tecnicamente dotados, no momento da decisão/acção os jogadores continuam a necessitar de confiança para o fazerem sem medo. Face ao carácter extremamente dinâmico do jogo, a via da tentativa e do erro continua fundamental para o desenvolvimento da capacidade de decisão. O erro deve apartar-se de uma conotação negativa e passar a constituir um importante meio de aprendizagem. O treinador desempenha assim um papel fundamental no processo de preparação que conduz equipas e jogadores a um estado de rendimento óptimo, pertence-lhe a acção fundamental que é a de conferir confiança e apoio sempre que os atletas necessitem (Araújo, 1999).

Morin (1999), considera o erro inevitável numa organização. A maravilha de uma organização viva é ser capaz de funcionar apesar do erro e com o erro. Na base da filosofia onde cada erro

deve ser detectado, explicado e corrigido, esta não funcionaria, daí que uma organização viva possa tolerar erros, resistir-lhes, detectá-los e corrigi-los, tirar lições do erro, induzir em erro e mesmo utilizar positivamente determinados erros.

Como refere Faria e Tavares (1996), é ao treinador que cabe criar no terreno os pressupostos para a emergência de um clima tendente à manifestação de comportamentos autónomos e criativos; só a praxis (reprodução de rotina pelo fazer) que o contemple poderá criar os pressupostos que favoreçam a originalidade dos seus processos adaptativos.

6.5.2 - A inteligência como contraponto à obediência

*“Os amigos da matemática,
Crêem que o futebol é só uma expressão física
Com movimentos colectivos simétricos”
(Valdano, 2001)*

*Os homens só fazem verdadeiramente bem
O que compreendem.
(Godet, 1993)*

O jogo de futebol manifesta uma soma de decisões e estes actos de vontade parecem monopolizar toda a actividade do jogador, afastando-o do pensamento, das ideias, da actividade mental ou inteligência, supostamente localizados na sua habitação natural, nas escolas, bibliotecas ou universidades. No entanto, nada é mais grave para um futebolista do que prescindir do seu factor inteligente, motor autêntico da sua conduta desportiva. Valdano (2001), concebe mesmo o cansaço, o medo e a **excessiva obediência** dos jogadores como contributos para o mau jogo. Cruyff (2002), reclama para o futebol a inteligência como valor máximo e a liberdade para os jogadores, afirmando que o jogo não pode passar sem tática, mas que não temos de nos “limitar” a esta.

A dimensão cognitiva é cada vez mais um indispensável campo de estudo associada aos desportos colectivos, dada a singular importância que adquire na competência dos praticantes. Esta é apontada como o aspecto que marca a diferença entre os atletas e a que mais parece influenciar o seu grau de sucesso em competição, especialmente em situações de equilíbrio entre todas as componentes do rendimento desportivo. Assim, a literatura sugere insistentemente o enorme destaque que deve ser dado ao desenvolvimento dos processos

cognitivos dos jogadores quer ao nível do treino quer ao nível dos processos de ensino aprendizagem (Garganta, 1997).

Frade (2004) cit. por Leal (2004) entende o jogo como uma realidade de natureza intelectual, que tem a ver com decisão. Conhecimentos, capacidade de resolução de problemas, capacidade de compreensão são requisitos para uma participação eficaz no jogo, são a base da cooperação entre os elementos de uma equipa e o que lhes permite encarar de forma organizada o adversário.

Ao contrário do que possa parecer aos mais incautos, a inteligência não é património de alguns jogadores excepcionais, sendo que os restantes se limitariam a jogar “mecanicamente”, numa reprodução de gestos previamente ensaiados. Todos os futebolistas, como todas as pessoas são inteligentes, a inteligência é património de todos os seres racionais, temos apenas de considerar o grau e tipo de inteligência de cada um na perspectiva de que a inteligência é contextual, procurando a integração dessas múltiplas inteligências de forma a que cada uma contribua, à sua maneira, para a equipa (Coca, 1985).

Valdano (1998), refere-se ao futebol matemático ou estatístico, ao “futebol computador”, como incompatível com a imprevisibilidade do jogo. Ou se faz um ditado ou se dão as ferramentas conceptuais aos jogadores para que estes saibam ler um desafio e se dêem ao trabalho de pensar. O mesmo autor alerta para os inconvenientes da esterilização do jogo preconizada pelo denominado “tacticismo”, pois este parece retirar o jogo aos futebolistas, suprimindo-lhes o cérebro em nome da ciência.

Uma característica da actividade futebolística reporta-se ao facto das suas acções, decorrentes num ambiente de diversos constrangimentos e **inúmeras possibilidades**, serem determinadas taticamente (Faria, 1999) e, como tal, nos parecer óbvio o **recurso à inteligência** como primeira condição para encarar com êxito essa larga sucessão de conflitos que a competição origina, mais ainda quando atentamos na definição de inteligência como a “capacidade geral para se adaptar com o pensamento às exigências e situações novas que a vida oferece, dispondo-se a resolvê-las” (Antonelli cit. por Coca, 1985).

Mahlo (1969) cit por Garganta (1997), afirma que qualitativamente, as acções tácticas se distinguem de todas as outras acções desportivas porque o seu desenvolvimento faz um apelo superior aos processos intelectuais. O jogo implica uma solicitação importante das **capacidades cognitivas** enquanto subestruturas da táctica, na medida em que a proficiência dos jogadores é

reflectida pela sua habilidade de perceber as alterações do envolvimento e de a elas se adaptarem rapidamente.

Harris (1980) cit. por Tavares e Faria (1996), considera que em termos de rendimento desportivo não será a componente física a determinar a diferença entre os atletas, mas sim a componente cognitiva que determinará o seu grau de sucesso na competição. O mesmo parece evidenciar também o teste elaborado por Konzag (1990) e referido por Tavares e Faria (1996), que revelou que os jogadores de futebol utilizam 75% do tempo de acção para decidir a finalidade do programa de acção (processo cognitivo preparatório) e somente 25% para a execução motora.

Como nos diz Coca (1985), o jogo de futebol não se trata de “dar pontapés em tudo o que salta”, as relações humanas que comporta, a execução adequada, no espaço e no tempo, das habilidades técnico-táticas e a necessidade do ajuste, da adaptação constante a um contexto em permanente mutação, exigem comportamentos inteligentes dos participantes.

Garganta (1997) evidencia então o facto de o futebol envolver não apenas skills motores mas também **skills perceptivos e cognitivos**, identificando-os como **skills táticos**, destacando a sua importância enquanto capacidade para realizar decisões rapidamente numa forma apropriada e no momento certo. Assim, é a configuração da observação da **expressão tática** dos comportamentos dos jogadores que se afigura fundamental para procurar inteligir a lógica subjacente ao desenvolvimento do jogo, de acordo com as particularidades situacionais e com as respectivas respostas realizadas pelos jogadores e equipas.

Podemos então afirmar que, dada a enorme diversidade e complexidade de situações durante um jogo, sendo impossível a sua automatização através da sua reprodução e repetição em condições analíticas, a participação em jogo requer numerosos e adequados programas de acção. A implicação do processo cognitivo é, por essa razão, uma condição indispensável para o sucesso das acções motoras, não apenas na sua concepção – percepção-análise da situação mental – mas também durante a própria execução. A investigação tem evidenciado que a capacidade cognitiva (selecção da resposta e tomada de decisão) e a capacidade para executar eficientemente as habilidades que requisita, são condições imprescindíveis para se alcançar a optimização do rendimento em diversas modalidades (Garganta, 1997).

Tavares e Faria (1996), referem que a capacidade de rendimento do atleta numa perspectiva de cooperação é determinante porque, em muitos casos, o resultado positivo de situações tático-técnicas não depende das capacidades condicionais, nem tão pouco da combatividade: “*agir bem no momento certo é mais eficaz*”. A percepção da acção correcta e do momento certo para

a acção, num contexto de cooperação/oposição e constante mutação, apela assim à capacidade cognitiva dos atletas.

Neste contexto, a actividade cognitiva do jogador ocupa um papel de relevo face à continuidade, velocidade, amplitude, variabilidade e número de mudanças que ocorrem durante o jogo, encontrando-se o atleta numa posição em que se vê compelido a decidir adequadamente em função das sucessivas configurações que o jogo vai apresentando.

6.5.3 - Inteligência criativa

*“A melhor maneira de prever o futuro é inventá-lo”
(Alan Kaye)*

A **inteligência** é descrita como um acto **dinâmico e criativo** de percepção pela mente, que assim cria categorias a partir da acção combinada da selecção (coisas que são seleccionadas mediante a percepção mental das suas diferenças) e colecção (dos objectos anteriormente seleccionados) com base na sua diferença em relação a um “fundo comum”, considerando insignificantes as diferenças que existem entre eles. Na sua maioria, as categorias presentes no nosso intelecto (esquema de categorias pré-existentes), são-nos tão familiares que as usamos quase inconscientemente. No entanto, **contextos em constante mutação** implicam que o acto de percepção (inteligência) seja criativo, por forma a categorizar o contexto a partir dos novos conjuntos de semelhanças e diferenças. As categorias emergem do “jogo livre da mente”, em que novas formas são percebidas e categorizadas através da acção criativa da inteligência, sendo esta identificada como fundamental para a “significação” do meio e criação de novas ordens a partir das novas configurações do contexto. Como nos parece evidente, **nenhuma ordem cobrirá toda a experiência humana** e, quando os contextos se alteram têm as ordens de ser constantemente modificadas ou criadas (Bohm e Peat, 1989).

Esta asserção parece identificar-se com a realidade do jogo. Este é reconhecidamente um contexto imprevisível em constante mutação implicando uma inteligência criativa, que categorize o contexto, com base no seu sistema de categorias pré-existentes ou intelecto, ou no caso do jogador de futebol, na sua cultura táctica. As novas configurações do meio são, então, categorizadas à luz do nosso intelecto na procura de uma nova ordem que nos permita basear as nossas decisões/acções.

Ora, esta categorização do mundo que nos rodeia, resulta num sistema de categorias que, em princípio se deverá manter sempre fluido e aberto a posteriores alterações, desde que a mente

se mantenha aberta à acção criativa da **inteligência**. Uma das manifestações de inteligência refere-se, exactamente, à organização **diferente** de categorias, ordens e estruturas. No entanto, não há dúvida que toda a acção de categorização se encontra inseparavelmente associada à percepção privilegiada no contexto de cada estrutura dinâmica social. Por outras palavras, somos influenciados pela cultura vigente na nossa sociedade, no nosso grupo ou, em última instância, na nossa equipa e este princípio de abertura e percepção inteligente da realidade pode ser distorcido. Pode acontecer que algumas categorias se tornem tão fixas no intelecto que a mente distorça parcialmente a percepção do contexto para as manter. Essas categorias são introduzidas na estrutura global da linguagem desse grupo ou sociedade (ou equipa), tornando-se rígidas e persistindo de modo parcialmente inapropriado ou inapropriado no novo contexto, o que a leva à ignorância de novas e significativas conexões entre categorias. Só quando a inteligência opera de modo livre e criativo é que a mente pode libertar-se das estruturas rígidas de categorias, ficando assim habilitada a lançar-se na criação de novas ordens (Bohm e Peat, 1989)

O mesmo autor (1989), alerta para o facto de o potencial criativo ser um atributo natural de todos os humanos cuja submissão excessiva a “programas” fixados na infra-estrutura tácita da consciência, pode constituir um obstáculo ao pleno actuar da criatividade. O estabelecimento de objectivos e padrões de comportamento, impostos maquinalmente ou do exterior e sem serem compreendidos, produz uma estrutura rígida na consciência que bloqueia o jogo livre do pensamento e o movimento livre do alerta e da atenção necessárias para a participação criativa e inteligente numa actividade.

Daqui se extrai, por exemplo, a importância do comprometimento cognitivo dos atletas na sua participação nos exercícios assim como o cuidado que devemos colocar na sua concepção e condução por forma a que não se apresentem ao atleta como “programas” ou operações de repetição mecânica.

Para os autores (1989), a rigidez na ordem generativa da psique pode ter outras consequências para além da mera obstrução da criatividade. O resultado dessa estrutura rígida na (sub)consciência pode revelar-se na presença real da “destrutividade”. A actividade deixa de ter significado em si própria, sendo os comportamentos orientados apenas para a recompensa ou fuga a punições. A longo prazo, tal processo de negação criativa pode induzir um estado de aborrecimento e insatisfação profunda e mesmo violenta, uma vez que a criatividade é uma necessidade primária no funcionamento da psique humana.

Procurando observar o “nosso” fenómeno à luz destes conceitos e pegando nas palavras de Valdano (2001) quando refere que Baggio, para ele um jogador criativo, nunca seria feliz num futebol que tem medo da desordem relativa, desprovido de ideias, pouco imaginativo e demasiado concentrado na organização defensiva das suas equipas, podemos vislumbrar uma objectivação das consequências de eventuais bloqueios de criatividade. E a indisciplina recente de Totti (AS Roma), não se poderá relacionar com a “destrutividade” consequência da incapacidade de se realizar criativamente, considerando a criatividade “uma necessidade primária para os seres humanos” (Bohm e Peat, 1989) e estes jogadores impugnadores acérrimos de qualquer imposição autoritária como mecanismo de controlo (Coca, 1985)? Afinal, como referem Bohm e Peat (1989), “a criatividade é uma necessidade maior para cada ser humano e o seu bloqueamento (...) deriva, em última análise, numa penetrante destrutividade”. Não fazemos aqui uma apologia à total subjugação de todo e qualquer constrangimento à liberdade do atleta. O que afirmamos não implica que as regras e ordens externas sejam incompatíveis com a criatividade ou que alguém verdadeiramente criativo deva viver (jogar) de modo totalmente arbitrário. Pelo contrário, agir de modo criativo requer uma percepção extremamente sensível da ordem e estrutura vigente em determinado contexto. O artista deve trabalhar apoiando-se em fontes criativas na ordem generativa (Bohm e Peat, 1989), como veremos mais à frente, quanto maior o conhecimento do jogo enquanto fenómeno construído, quanto mais “cultura” enquanto factor proponente de determinada organização, possuírem os atletas, maior o potencial de se servirem desta “ordem” para criar, para inovar, para que o individual se registre.

6.5.3.1 - Competência cognitiva

A identificação e definição do processo criativo não é ainda algo claro para os investigadores e psicólogos que abordam o assunto (Fonseca, 1998) e a sua relação com a inteligência geral tem sido defendida por diversos autores (Wallach, 1997), que relatam a correlação entre indicadores de criatividade e várias medidas de inteligência como os testes de QI.

A partir da revisão de diversas pesquisas e estudos, o autor (1997) defende a ideia de uma espécie de **competência cognitiva** que não só pode ser empiricamente diferenciada do pensamento convergente, mas também possui alguma validade aparente em relação ao termo criatividade. Esta competência cognitiva a que se refere, diz respeito à capacidade para produzir um grande número de ideias diante de uma determinada tarefa, cujo conteúdo ideativo é

razoavelmente adequado à tarefa em questão e que, simultaneamente, abranja uma quantidade considerável de conteúdo relativamente único ou original.

Adequando, podemos então falar duma competência cognitiva como uma capacidade para perceber novas formas (novas configurações do contexto – jogo) e categorizá-las de forma criativa, na perspectiva da geração de novas ordens que baseiem a nossa decisão/acção. No fundo, trata-se de um acto de inteligência criativa.

6.5.4 - Ordem e liberdade na especificidade do futebol

*“Tudo no futebol,
incluindo a criatividade,
necessita apoiar-se numa ordem”.
(Valdano, 1998)*

Torna-se difícil desenvolver as capacidades de decisão autónoma e criativa dos jogadores quando se parte do princípio de que são os treinadores que tomam todas as decisões ao apresentar-lhes um conjunto de regras e soluções que lhes determinam o que fazer e quando o fazer. Esta é uma perspectiva redutora da natureza quer do jogo quer da actividade dos seus participantes pois apenas concebe e prepara o atleta para as sequências estáveis do jogo, ignorando o seu carácter complexo e a sua componente aleatória (Pruden, cit. por Faria e Tavares, 1996). O futebolista não é um robot que repete até a exaustão uma série de gestos técnicos que nunca serão idênticos e que exigirão sempre esse toque especial, adequado ao momento e ao oponente (Coca, 1985).

A ordem que uma equipa de top necessita é uma ordem complexa e torna-se difícil encontrar o ponto de equilíbrio entre esta e a criatividade, a liberdade e autonomia de acção concedida aos jogadores, sendo muitos os treinadores que exageram e que têm a “ordem” como ponto de partida e de chegada, ou seja, tudo é ordem (Oliveira, 2002). Os principais prejudicados são os adeptos, aqueles que gostam de bom futebol, mas também o instinto do jogador (Valdano, 1997).

6.5.4.1 - A especificidade do futebol

“No futebol tudo se complica pela presença da equipa adversária”

(Jean-Paul Sartre)

O futebol enquadra-se nos designados desportos de “situação”. A natureza destes é complexa e determina sempre alguma forma de imprevisibilidade e simultaneamente a “emergência plausível do novo”, sendo que devemos entender as suas ‘situações’ como unidades de acção **irredutíveis a um único elemento** (Pittera e Morino, 1984 cit. por Faria e Tavares, 1996). É uma actividade potencialmente **rica em situações imprevistas e aleatórias**, em que a plasticidade adaptativa, ao nível comportamental, desempenha um papel de relevo (Garganta, 1985). Por detrás da sua aparência simples, oculta-se um **fenómeno que tem por base uma lógica complexa**, decorrente da elevada **imprevisibilidade e aleatoriedade de cada episódio** de jogo, sendo que, o que faz o jogo é a transformação da causalidade em casualidade (Garganta e Cunha e Silva, 1997).

Nos sistemas complexos a causalidade linear não existe (Frade, 1985). A observação do jogo rapidamente nos sugere da impossibilidade de prever o acontecimento seguinte em cada momento do jogo, sendo que este depende de uma multiplicidade de factores, imputando a este fenómeno a imprevisibilidade como sua característica natural. Cunha e Silva (1995) afirma que os sistemas caóticos são extremamente sensíveis a pequenas perturbações. Este é um dos princípios fundamentais do caos e conduz-nos para a sua natureza complexa e similitude com o jogo de futebol.

O futebol é assim uma actividade que se caracteriza e concretiza em acções de jogo impossíveis de codificar numa sequência única (Garganta, 1996), exigindo aos participantes a interacção em constantes relações de oposição/cooperação, num contexto que Faria (1999) descreve como um ambiente de diversos constrangimentos e inúmeras possibilidades. As capacidades dos atletas são condicionadas pelas imposições do meio, ou seja, pelas sucessivas configurações que o jogo vai experimentando e pelos seus acontecimentos, cuja frequência, ordem cronológica e complexidade são impossíveis de prever antecipadamente (Garganta, 2001). A imprevisibilidade e a aleatoriedade próprios do futebol, fazem deste uma estrutura multifactorial de grande complexidade (Dufor cit. por Carvalhal, 2001).

O acaso – enquanto sequência de acontecimentos em que nenhum deles ocupa a posição que ocupara anteriormente – e as regras, são elementos que caracterizam qualquer jogo. A existência de determinadas regras que impõem aos participantes limites para sua acção em

jogo, não impedem que um acontecimento casual possa alterar a qualquer momento o curso do jogo, impelindo-o numa nova direcção. Assim, o atleta – enquanto elemento constitutivo do sistema dinâmico equipa – participa num jogo cujo desfecho é para todos incerto, procurando através das suas capacidades interferir no seu resultado final (Garganta e Cunha e Silva, 1997), um contexto de final aberto onde se torna inglória a busca de laços directos causa/efeito (Garganta, 2001).

As acções de jogo realizam-se num contexto permanentemente variável de oposição e cooperação no qual cada um dos elementos das equipas em confronto tem uma percepção particular do jogo, da sua configuração e das acções dos restantes participantes, resultante das aprendizagens, vivências e conhecimentos anteriores e do seu estado presente. Esta permanente relação de sinal contrário, impõe mudanças alternadas e constantes de comportamentos e atitudes, de acordo com o objectivo do jogo e com as finalidades e configurações de cada fase ou situação, conferindo ao jogo uma clara determinação sob o ponto de vista **tático** no qual o jogador interfere através do seu processo **auto-organizativo**. Por tudo o descrito, surge-nos um fenómeno de contornos variáveis, complexo, no qual as ocorrências se intrincam umas nas outras e toda a acção contém incerteza. (Garganta e Cunha e Silva, 1997).

6.5.4.2 – A cultura táctica e a emergência do novo

Como JDC, o futebol ocorre num contexto de elevada variabilidade, imprevisibilidade e aleatoriedade, no qual duas equipas se confrontam realizando a cada momento acções reversíveis de sinal contrário, alicerçadas em relações de oposição – cooperação que, para ser sustentável e eficaz, exige dos jogadores comportamentos congruentes com as sucessivas situações de jogo, de acordo com os respectivos objectivos. Deste tipo de conflituosidade decorre então um forte pendor estratégico-tático que emerge como factor preponderante no comportamento e preparação dos jogadores e equipas (Garganta, 1997).

Como actividade complexa que se caracteriza pelas suas acções de jogo cuja sequência é impossível de codificar, o jogo de futebol exige dos jogadores uma eficácia de desempenho que se relaciona com os aspectos de processamento de informação e decisão. O domínio das técnicas específicas e a capacidade de tomada de decisão dependem do seu grau de adequabilidade à situação concreta de jogo. Esta capacidade de decisão, que é táctica, refere-se

sobretudo ao “quê” e “como” dos seus comportamentos face às constantes alterações do contexto (Garganta, 1997).

Num ambiente de diversos constrangimentos e inúmeras possibilidades, mais do que agir segundo um determinado conjunto de regras, importa que as acções dos jogadores sejam determinadas pela situação de jogo e pela sua capacidade de decidir autónoma e racionalmente considerando as suas **capacidades táctico – técnicas** (Caron e Pelchat, 1975, cit. por Faria e Tavares, 1996). É importante compreender que, quanto mais complexo e dinâmico é o contexto organizacional de uma organização, mais adaptável e abrangente deve ser a sua estrutura (Pinto, 1996).

O **pensamento** ou **atitude táctica** revela-se assim como extremamente importante, quer para a correcta orientação dos jogadores quer para a sua organização criativa e realização das acções tácticas relativamente à complexidade do jogo (Faria e Tavares, 1996). Garganta (1997), refere que as condições de grande variabilidade nas quais se desenrola a competição conferem à formação táctica específica um teor imprescindível para o êxito desportivo.

Nos JDC torna-se fundamental que o jogador evidencie inteligência táctica, que seja capaz de detectar em pleno jogo, as situações decorrentes da complexidade das relações de oposição e deduzir as escolhas sucessivamente mais apropriadas às situações que se materializam, instante a instante no jogo. No sentido de responder à contínua instabilidade do contexto, à contínua variabilidade das configurações e à interdependência das acções no jogo, é fundamental que o desenvolvimento dos comportamentos dos jogadores resulte da adopção de uma atitude táctico-estratégica fortemente vinculada aos pressupostos cognitivos da prestação. O comportamento dos jogadores num jogo de futebol situa-se numa tensão permanente entre conhecimento e acção, encontrando-se o saber táctico e a performance intimamente ligados (Garganta, 1997).

Por outras palavras, podemos afirmar que o futebol é uma actividade fértil em acontecimentos cuja frequência, ordem cronológica e complexidade não podem ser previstas antecipadamente exigindo dos jogadores uma **permanente atitude táctico – estratégica** (Garganta, 1994).

Garganta (1997), aponta para vários autores que têm vindo a realçar a preponderância da dimensão táctica configurada nas relações de oposição e cooperação que os jogadores estabelecem num contexto aleatório. Este (o jogo) não oferece automaticamente as soluções aos jogadores, mas reclama destes comportamentos inteligentes e para que exista essa

disponibilidade torna-se necessário desenvolver nos atletas uma **atitude táctica** que lhes permita orientar-se e tomar decisões num contexto complexo.

Para Gréhaigne (1992), o desenvolvimento da atitude táctica supõe o desenvolvimento da **capacidade de decisão** estando esta dependente da capacidade de **conceber soluções**, sendo que para tal são necessários **conhecimentos sobre o jogo**. A actividade do jogador não se restringe a comportamentos “condutivistas”, esta é referenciada a modelos e princípios de comportamento e logo implica compreensão e conhecimentos. A compreensão envolve actos de cognição, envolve comportamentos inteligentes o que implica a existência de conhecimentos. “Para jogar correctamente é necessário compreender, para compreender é necessário saber, para compreender e saber é necessário definir princípios de jogo” (Teissie, 1970 cit. por Castelo, 1994). Os conhecimentos, sob a forma de “princípios de jogo”, funcionam como ingredientes indispensáveis para a compreensão do jogo (Garganta, 1997).

Os jogadores, ao adquirirem essas informações ou conhecimentos de forma consciente, podem orientar-se mais correctamente durante o jogo e manifestar mais êxito nas suas acções tácticas. Para a correcta orientação dos jogadores/equipas e para a realização das acções tácticas individuais e colectivas no jogo, os jogadores devem possuir um elevado nível de preparação intelectual, o qual se manifesta principalmente no pensamento táctico. Este estado de preparação permite uma avaliação mais correcta e segura do ambiente de jogo e uma decisão e programação da acção mais eficaz.

Uma perspectiva semelhante defende Temprado (1991), cit. por Tavares (1996), referindo ainda que os conhecimentos que constituem o pensamento táctico se encontram organizados sob a forma de **cenários**, ou seja, organizados segundo um conjunto de indicadores, de objectivos a alcançar e de efeitos a produzir. De uma forma simplista podemos encarar cada cenário como uma **possibilidade futura** e o caminho a ela associada. Assim, perante determinada situação de jogo, o atleta encara um certo número de cenários para a acção, que podem ser modificados segundo as informações que vão chegando no decurso da mesma. São os conhecimentos de que o atleta dispõe que o conduzem a orientar-se para determinados cenários e a evitar outros (Tavares, 1996), são estes a base que permite a um bom jogador ajustar-se não apenas às situações que vê mas também aquelas que **prevê**, decidindo em função das probabilidades de evolução do jogo (Garganta e Pinto, 1995).

Garganta e Pinto (1994) dizem-nos que, na **construção de uma atitude táctica**, o desenvolvimento das possibilidades de escolha do jogador (cenários) depende do

conhecimento que ele tem do jogo. Quer isto dizer que a sua actuação é fortemente condicionada pelos seus **modelos de explicação**, ou seja, pelo modo como ele concebe e percebe o jogo. São esses modelos que condicionam a organização **da percepção**, a **compreensão das informações** e a **resposta motora** do atleta, orientando assim as suas decisões.

Godet (1993) afirma que a imagem ou representação que fazemos do futuro condiciona o presente, ou seja, não é apenas o passado que explica o futuro mas também a imagem do futuro que se imprime no presente. Aquilo que fazemos parece explicar-se, não só pelos condicionalismos a que estamos sujeitos, mas sobretudo pelo objectivo que explicitamos e para o qual tendemos. O futuro torna-se assim a razão de ser do presente.

Popper (1995), por seu lado, defende que a percepção é influenciada por hipóteses que já possuímos no nosso entendimento. Nem tudo vem a posteriori da observação, mas há algo que brota de nós próprios. Nós colocamos hipóteses na antecipação da realidade (à priori e, em parte, em conexão com ideias mais antigas). Esta antecipação é imposta ao nosso cérebro que classifica e ordena a nossa percepção e condiciona a nossa experiência. “É a estrutura do espírito que modifica as experiências”.

É então natural que uma **alteração individual** se imponha como necessária para o jogo colectivo de qualidade – para a equipa aparecer é fundamental que a alteração individual se registre (Frade cit. por Leal 2004), na medida em que:

¹ os **princípios de jogo** de uma equipa – encarados como conhecimentos acerca do seu “jogar” específico, se assimilados correctamente, **sintonizam** os – à partida distintos – modelos de explicação dos atletas, aportando à equipa uma **ordem**, uma organização, um “jogar”, uma **cultura**, edificando-se como um guia de escolhas de acção, referenciado ao conjunto de valores que decorrem do corpo de significações criado (princípios, modelo de jogo).

Essa **cultura táctica** fornece ao atleta um conjunto de conhecimentos do jogo que lhe permite, conforme as dificuldades surgidas, dar as respostas apropriadas, permitindo que os seus comportamentos sejam determinados pela situação de jogo e pela sua capacidade de decidir autónoma e racionalmente, considerando as suas capacidades táctico – técnicas e não determinados por programas previsionais que, em situações ricas em *áleas* são pouco adaptados às necessidades de acção.

Não nos esqueçamos que quando a dinâmica é “caótica” – significando abertura – as soluções resultantes do raciocínio inspirado na relação causa/efeito podem ser indícios perigosos para uma escolha/decisão (Garganta e Cunha e Silva, 1997).

Se todos os membros de uma equipa tivessem uma formação idêntica existiria entre eles uma compreensão quase cega e todos optariam pela mesma acção colectiva para resolver determinada situação de jogo, adaptando as suas acções individuais. Isto pressupõe pensamento colectivo e reporta-se às aquisições «auto/hetero» com repercussões em cada um mas, sobretudo resultantes da presença colectiva (Oliveira, 2002).

O fundamental é ter quatro ou cinco jogadores a encarem a mesma coisa ao mesmo tempo (Valdano, 1997) ou conseguir que perante uma situação, num determinado momento de jogo, todos os jogadores pensem da mesma maneira (Mourinho, 2002).

Van Gaal (1999), considera que o mais importante numa equipa é a sua filosofia enquanto coordenadora da compreensão do jogo, uma vez que cada jogador tem a sua própria ideia do que este é e deve ser. Teodorescu cit. por Garganta (1997) defende que as acções de jogo dependem de um pensamento táctico que deve ser coordenado entre os jogadores da mesma equipa.

A alteração individual a que nos referimos pressupõe simultaneamente ² uma **interiorização subjectiva** dos princípios, que tem de estar presente porque se torna fundamental no plano da diversidade, do detalhe, do imprevisto. Esse plano é o próprio jogador que o promove em jogo sem qualquer participação significativa do treinador e dessa forma é fundamental que no treino essa autonomia – apoiada na equipa – seja requisitada. Frade (1985), diz-nos que o jogo cresce tanto mais quanto mais a capacidade individual for capaz de interferir no colectivo – sem ignorar as regras gerais, preconizadas pelo modelo de jogo.

Aquilo que é válido para o pensamento táctico-estratégico de uma organização que enfrenta um sistema caótico, não serão os raciocínios inspirados na relação directa causa-efeito, mas sim as descrições **qualitativas** dos seus desenvolvimentos. Estas serão tanto mais pertinentes e úteis se passíveis de serem aplicadas, não apenas às categorias de estrutura e estratégia da organização, mas também às suas categorias de personalidade e de dinâmica de grupo (Stacey, 1995).

As características individuais dos jogadores devem assentar num plano de jogo, numa pauta, como quando um músico vai tocar, criando música (Frade cit. por Rocha, 2000). O “todo” é

composto por indivíduos que, aquando no “todo” perdem qualquer coisa de si, mas também ganham qualquer coisa do “todo” (Frade cit. por Leal, 2004).

A desordem (eventualidade, imprevisibilidade), presente no desenrolar do jogo, permite a liberdade mas não é liberdade, podendo mesmo destruir as condições para a organização da liberdade. É a cooperação desordem/ordem/organização que produz as condições da liberdade, a qual por sua vez, produz ordem, desordem e organização. A desordem, permite a invenção e a criação, sendo estas, não só fruto da cooperação que referimos, mas também resultado das respostas às desordens. A desordem é complexidade potencial, mas só se torna complexa se associada às virtudes ordenadoras, organizadoras, estratégicas, inventivas que a supõem – assim como não existe ordem soberana também **não existe desordem criadora sem organização** (Morin, 1999).

Temos então os conhecimentos acerca de determinado “jogar” (princípios) como **aglutinadores** dos jogadores em torno de uma ordem (cultura, organização, fornece um meio de comunicação) e simultaneamente como **promotores da inovação**, da resolução criativa das situações do jogo, quando encarados como alvo de uma interiorização individual e logo subjectiva.

Popper (1995) diz-nos que os processos criativos do cérebro estão relacionados com a interpretação daquilo que sentimos do exterior, enquanto Damásio (2001), refere que a nossa aprendizagem modela o mais particular e único que há em nós. Assim, a evolução de uma equipa espelha a evolução individual dos sujeitos que a compõe e a evolução destes só pode ser considerada à luz de um determinado “jogar”, específico de uma equipa.

Para Ramos (2003), a construção de uma equipa deve assentar no estabelecimento de “*estereótipos dinâmicos*”, ou seja, princípios de jogo que sirvam de orientação para a acção consoante as condições do jogo, permitindo e estimulando simultaneamente a iniciativa criadora e inovadora de cada um, naquilo que encara como o conciliar de duas concepções antagonistas da actividade dos jogadores: uma mais estereotipada (definição de estereótipos rígidos, movimentos previamente definidos) e outra mais livre, sem qualquer restrição à livre iniciativa dos atletas.

A grande riqueza dos modelos de jogo, fundamentados nos seus princípios, é a possibilidade de transgredirem a norma, a regra e, posteriormente, criarem uma nova competição, uma competição que até aí não existia (Oliveira, 2002).

Os jogadores devem jogar segundo princípios, em vez de movimentações rígidas e previamente determinadas (e totalmente fora do contexto em que a competição decorre), permitindo-lhes assim a liberdade de tomarem as decisões que lhes pareçam mais correctas relativamente a cada situação de jogo, sem no entanto contrariar os princípios básicos que devem presidir a cada uma das soluções a empregar (Araújo, 1999).

Os sistemas que dispõem de uma organização activa, são sistemas cujo trabalho que provoca desorganização, produz simultaneamente reorganização permanente. Além disso, quanto mais complexo é o sistema, maior é não apenas a sua tolerância da desordem mas a sua utilização heurística (arte de inventar, de fazer descobertas) da desordem para desenvolver a sua organização. Aqui **as noções de liberdade e de escolha são inseparáveis da noção de desordem** (Morin, 2002).

Cruyff (2002), defende que é a partir da tática que surge a criatividade, referindo a inteligência e liberdade dos jogadores como valores máximos para o futebol.

Num contexto que coloca vários problemas, o importante é a capacidade de propor várias hipóteses para a sua solução, sendo aqui que reside a essência da criatividade. Não se trata de inventar “uma” solução para o problema, mas de propor criativamente várias soluções de entre as quais uma, várias, ou mesmo nenhuma será a mais correcta num determinado contexto. Cada hipótese, cada teoria, concorre apenas como uma tentativa de solucionar o problema, com várias concorrentes e outras possivelmente melhores; cada tentativa de solução cria novas situações e consequentemente novos problemas e estímulos para novas hipóteses para a sua resolução (Popper, 1995). É na colocação e selecção dessas “possibilidades de resolução” que são fundamentais os conhecimentos do jogo e do “jogar”.

“A inteligência de um sistema complexo depende da sua capacidade de elaborar e conceber de modo endógeno ou interno os seus próprios comportamentos: as suas respostas adaptativas e logo projectivas (intencionais) ao que ele percebe como solicitações do seu envolvimento”
(Moigne, 1990)

Como vimos anteriormente, a criatividade é tática, comporta em si uma componente de vantagem para a equipa é, como nos diz Coca, (1985) incorporar no futebol o novo em proveito de todos, e como tal, quanto maior o conhecimento do jogo (enquanto fenómeno construído), quanto mais consonantes e evoluídos os modelos de explicação, quanto mais “cultura”

possuírem os atletas, maior o potencial de se servirem desta para criar, para inovar, para que o individual se registre.

Oliveira (2000), defende que quanto mais cultura tática e disciplina o atleta tiver ou reflectir, mais isso se sente na actuação geral da equipa e, simultaneamente, quanto mais conhecimento tiver, mais espaço tem para experimentar, para inovar, para ser criativo e inventar, no melhor sentido. Frade cit. por Leal (2004), refere que esses conhecimentos, essa cultura, resulta da quantidade de **treino** e competição num contexto determinado e que, **à medida que é “absorvida”, se torna um “hábito” e possibilita a emergência do “novo”**.

Silva (1992) defende a racionalização da criatividade em jogo em consonância com a eficácia, com o objectivo do próprio jogo. O modelo de jogo, com os seus princípios de jogo específicos, colocar-se-á então como referencial e balizará o desempenho da equipa e do jogador oferecendo-lhes a ordem na qual se apoiarão para criar. O mesmo autor continua afirmando que a evolução do futebol e dos jogos desportivos colectivos acontecerá pela espetacularidade da performance ao nível individual e colectivo, estando sempre presente uma dialéctica na relação jogador-equipa e equipa-jogador. Entende-se por esta relação dialéctica que um jogador não pode perder a noção de equipa e que a equipa não pode esquecer a individualidade de cada um dos seus constituintes, apontando para uma concepção e uma metodologia de treino onde os **comportamentos colectivos sejam determinantes**, deixando que o **individual apareça no acaso**, onde a individualização se comprometa com referências que são colectivas.

Liberdade e criatividade são inconcebíveis sem aptidão para utilizar a eventualidade ou acaso (Morin, 1999).

Desponta então um caminho que, mais do que contrariar a esterilização e estereotipação de um “futebol matemático” e previsível que evita os “riscos” do individual, parece promover a decisão autónoma e racional, uma participação criativa, o detalhe e a diversidade. Este passa por munir os atletas dum conjunto de conhecimentos acerca do jogar pretendido (princípios), que através da sua operacionalização (treino) resultam numa organização característica, numa **cultura**, um modo diferenciado de jogar e que tem necessariamente especificidade, em função dos princípios que lhe estão subjacentes e das individualidades que compõe a equipa.

Esta **cultura**, que se considera **táctica** – porque a expressão do jogo é a tática, é o jogar (Frade cit. por Leal, 2004), porque uma das características das acções de jogo é a sua clara determinação tática e porque as exigências da participação em jogo (análise e interpretação dos

contextos de jogo percebidos e a execução da resposta motora seleccionada) determinam a designação de qualquer comportamento voluntário de “acto táctico” (Tavares, 1996) – proporciona ao atleta um conjunto de conhecimentos do jogo que lhe permite, conforme as dificuldades surgidas, dar as respostas apropriadas, fazendo com que os seus comportamentos sejam determinados pela situação de jogo e pela sua capacidade de decidir autónoma e racionalmente, considerando as suas capacidades táctico – técnicas e não determinados por programas previsionais que, em situações ricas em *áreas* são pouco adaptados às necessidades de acção (Frade cit. por Garganta e Oliveira, 1996). Edificando-se como um conjunto de orientações para a acção e não como regras, concebe a sua **interiorização subjectiva** e a sua integração em personalidades distintas cultivando aí o espaço para o detalhe, para a inovação, para que o individual se registre.

6.5.5 – Padrões escondidos na imprevisibilidade do jogo – caos determinista

As teorias do caos surgiram com o intuito de identificar padrões ou invariantes no meio de uma dispersão aparente, de um mundo fragmentário dispersivo, tentando encontrar elementos de regularidade que lhes permitissem identificar padrões. Por outras palavras, acontecimentos no tempo e espaço que, apesar das irregularidades, das formas inexplicáveis através da modelização clássica, pudessem ser explicados nessa modelização mais complexa (Cunha e Silva *in* Oliveira, 2002).

Stacey (1995) enuncia três características fundamentais do caos, que relaciona com os sistemas que se caracterizam pela sua dinâmica complexa não-linear: **padrões de comportamentos complexos** – movimentos muito simples podem produzir padrões de comportamento surpreendentemente complexos, alguns dos quais aleatórios; um sistema com estas características é atraído para um estado final de comportamento que é caótico (fractal ou factor de atracção estranho ou caótico), o caos existe no seu interior, advém da sua própria estrutura, não é provocado pelo exterior.

A **extrema sensibilidade a mudanças** – os sistemas que operam longe dos estados de equilíbrio são sensíveis às condições iniciais onde pequenas mudanças no sistema vão dar origem a grandes mudanças imprevisíveis a longo prazo. Estas duas características referem-se fundamentalmente ao facto de a ordem gerar desordem. No entanto, o autor (1995) defende a existência de um **padrão “escondido” no caos** de um sistema que persegue um factor de atracção estranho. Existe ordem na desordem.

Como vimos, pequenas diferenças podem transformar-se em grandes mudanças de comportamento dos sistemas, no entanto, isto requer algum tempo, o que significa que, a curto prazo, o comportamento específico de um sistema caótico pode ser previsto, dependendo o alcance e qualidade desta previsão do sistema a que nos referimos. Por outro lado, as regras que alimentam o sistema e geram o comportamento caótico são deterministas, podem ser identificadas e medidas, o que torna possível, pelo menos em princípio, identificar as condições que podem levar um sistema a tornar-se caótico, ainda que nunca consigamos prever o caminho específico que este vai seguir. Existe então um padrão regular na sequência de comportamentos que os sistemas da mesma categoria seguem (Stacey, 1995).

Há um limite onde o jogo de futebol funciona. Os comportamentos sempre diferentes que evidencia acabam por cair num universo de determinadas possibilidades (**bacia de atracção**). Apesar de funcionar sempre de forma diferente, funciona sempre de forma parecida porque está

sujeito a um conjunto de contingências semelhantes em todos os jogos. Portanto, se modelizarmos o jogo de futebol a partir desta instrumentação, verificamos que, a informação que à partida parecia desconexa, acaba por evidenciar uma certa regularidade, uma certa periodicidade (Cunha e Silva *in* Oliveira, 2002).

Na fronteira entre o equilíbrio estável e os factores de atracção instável, temos uma “factor de atracção estranho” ou caos. Embora o caminho específico do comportamento seguido pelo “factor de atracção estranho” seja essencialmente aleatório, esse comportamento possui uma ordem “escondida” expressa sob uma “forma global determinada”, aspecto esse que Stacey (1995) considera o mais importante da ordem no interior da desordem. Devido a esta ordem escondida, o sistema regista **padrões típicos** ou **categorias reconhecíveis** de comportamento. Estes padrões que tendem a repetir-se de modo semelhante, nunca são exactamente iguais, mas existe sempre alguma semelhança entre eles. No fundo, são semelhantes ao que aconteceu anteriormente e àquilo que voltará a acontecer noutro ponto espaço-temporal do sistema, o que lhe confere a propriedade da **auto-semelhança**.

Chegamos também a um conceito mais claro de caos: não se trata apenas dos caminhos imprevisíveis no comportamento específico de um sistema, mas antes uma combinação da desordem com uma forma indefinida de ordem designada auto-semelhança (Stacey, 1995).

Reconhecendo no Futebol traços de um sistema caótico, podemos afirmar que nos é impossível prever e predeterminar o desenrolar de todos os acontecimentos, a evolução de todas as variáveis *à priori*. No entanto, conseguimos encontrar categorias típicas ou padrões de comportamentos que se repetem. Carvalhal (2001) fala-nos de problemas semelhantes que se colocam perante os jogadores em todos os jogos.

6.5.5.1 – Agir com base no reconhecimento de padrões de semelhança na dinâmica caótica do jogo – operacionalização dos princípios de jogo como inadequação parcial que produz/altera os modelos gerais de percepção

*Os homens julgam as coisas
segundo a disposição do cérebro
(B. Spinoza)*

Como já vimos, as interacções nas suas componentes de adversidade e cooperação típicas das acções de jogo no futebol, conferem-lhe uma clara determinação táctica. Apreender as acções tácticas supõe uma transformação das condições iniciais para atingir um objectivo, tendo em

conta os meios empregues e as consequências das suas próprias acções, sabendo que o adversário elabora pela sua parte um programa de acção com o mesmo objectivo. Assim é necessário antecipar a consequência das suas próprias acções como das acções do seu adversário (Stein, 1987 cit. por Faria e Tavares, 1996).

Um jogador de futebol deve identificar factores críticos, realizar escolhas rápida e eficazmente, operando face a situações de final aberto. Em face a este tipo de problemas, quando é necessário racionalizar o aleatório e o acaso, o raciocínio do tipo algorítmico, realizando um número pré estabelecido de passos, entra em colapso, impondo-se o recurso a um pensamento estratégico (Garganta, 1997).

Neste contexto, a capacidade de inter-relacionar as componentes táctico-técnicas durante o desenrolar da acção pressupõe uma ampla automatização na realização da mesma por parte do jogador. Esta automatização resulta da experiência acumulada pelos jogadores, da quantidade de treino e competição num contexto determinado. As **limitações temporais** para a acção, óbvias em competição, exigem do atleta uma acção tão rápida que impossibilita um processo consciente de apreensão, tratamento e tomada de decisão prévia à realização do movimento.

Desta forma, e mantendo em mente a posição proeminente que o pressuposto cognitivo ocupa no quadro da estrutura complexa do rendimento no jogo, parecer-nos-ia evidente que a preparação táctica do jogador fosse feita em função da previsão de um conjunto de situações previamente conhecidas, as quais permitissem tipificar um determinado comportamento táctico para o jogador. Ora, se considerarmos a **imprevisibilidade e aleatoriedade** própria dos JDC, ocorre-nos a ideia da **impossibilidade** deste processo, **de estabelecer um conjunto de normas reguladoras da acção do jogador** por forma a preparar o atleta para um contexto em mutação constante (Faria e Tavares, 1996).

Para que as previsões relativas aos acontecimentos e resultado de um jogo pudessem atingir alguma fiabilidade, teríamos de introduzir uma quantidade tal de informação que o seu sistema controlador de informação sucumbiria perante tal exercício (Cunha e Silva *in* Oliveira, 2002).

O futebol é um jogo complexo, que envolve uma enorme quantidade de movimentos diversos e nesse sentido não permite estandardizar as acções a desenvolver o que, portanto, inviabiliza a reprodução exacta da sua estrutura em situação de treino (Garganta, 1997), além de que, quando a dinâmica é eminentemente caótica, as soluções resultantes do raciocínio inspirado na

relação directa entre causa e efeito podem ser pistas perigosas para a tomada de decisão (Stacey, 1995).

No entanto, o que parece acontecer, segundo Stacey (1995) é que, quando nos defrontamos com uma **situação nova**, impossível de prever, não deixamos de detectar **alguma semelhança com acontecimentos anteriores**, de a associar a outra situação de alguma forma similar, reconhecendo **padrões qualitativamente semelhantes** que usamos para desenvolver novos modelos mentais através dos quais nos orientamos numa nova situação. No fundo, fazemos uso de analogias, baseadas nas semelhanças, para lidar com o inesperado e transformar o ruído em sinal através de associações entre acontecimentos frequentes (Frade, 1985). Um pouco à semelhança da categorização a partir dos novos conjuntos de semelhanças e diferenças proposta por Bohm e Peat (1989).

Cada vez que nos deparamos com uma nova situação, projectamos sobre ela formas que já se encontram em nós mesmos, ou seja, formas de representação. Nós ensaiamos a aplicação dessas formas, que já possuímos, sobre o que se nos depara ou sobre o que nos apercebemos. A **inadequação parcial** entre a situação ou objecto que se nos apresenta e as formas que sobre ele projectamos, proporciona um sentimento de novidade que permite a alteração da imagem que tínhamos anteriormente e que projectamos novamente sobre o envolvimento (Frade, 1985). Assim, podemos influir na *alteração individual* dos jogadores através da **operacionalização dos princípios de jogo de determinado “jogar”** (modelo de jogo adoptado), que se lhes apresenta como uns **padrões de comportamento futebolístico** que reconhecem como **inadequação parcial, alterando as futuras projecções sobre situações semelhantes** (Frade, 1985).

A similitude específica do desenrolar de acontecimentos inesperados cria **modelos gerais de percepção reconhecíveis**, que constituem a **experiência**, pelo que se torna decisivo reunir material com potencial informativo, o que se consegue através da classificação de símbolos e suas ligações numa relação que exprime a organização de um sistema (Garganta, 2001)

Dado que se impõe a necessidade de discriminar as acções mais representativas da complexidade do jogo importa utilizar, a par do raciocínio analógico, um **raciocínio discriminante**, isto é, o raciocínio por abdução que consiste em concentrar-se, entre o grande número de situações e soluções, naquelas que parecem evidenciar maior pertinência, de acordo com determinado entendimento do fenómeno (Durand, 1992 cit. por Garganta, 1997)

O jogador constrói assim o seu sistema de **hábitos**, adquirindo um repertório de saberes e com os seus recursos procura a resolução das situações de jogo. Em cada uma dessas situações, a informação captada por um jogador é consequência de uma analogia circunstancial entre a situação real e a situação percebida (construída) (Garganta, 1997).

Desta forma, no caso do futebol, em que não podemos decidir antecipadamente qual a acção específica a realizar perante a necessidade de acção ou reacção a novas situações, orientamo-nos através da experiência obtida na participação (com comprometimento cognitivo) em situações semelhantes. Ou seja, a similitude específica do desenrolar de acontecimentos inesperados cria **modelos gerais de percepção reconhecíveis**, que se constituem como experiência. Esta experiência geral é depois aplicada a situações específicas, que nunca tinham sido observadas sob essa forma. Assim, como os jogadores “não podem prever”, utilizam a sua experiência prévia, constituída por esses **padrões gerais de similitudes**, para construir novos modelos mentais com os quais planeiam a acção (Faria e Tavares, 1996).

Considerando as perturbações aleatórias e imprevisibilidade de cada acção de jogo, o processo de intervenção (treino) deve reportar-se então a uma simulação de comportamentos auto-organizadores, ou seja, deve utilizar processos probabilísticos em vez de processos estritamente deterministas, potenciando a significação dos episódios de jogo e novas performances (organização) como resposta a perturbações aleatórias (desordem) (Frade, 1985).

“A fonte mais importante de vantagem competitiva, reside nos modelos existentes na mente dos jogadores e no modo como eles desenvolvem continuamente esses modelos para lidar com situações altamente incertas através de raciocínios analógicos.” (Faria e Tavares, 1996)

6.6 - Treino específico: o jogo como elemento primário de todo o processo

Uma necessidade

*"Treinar significa melhorar
sob o ponto de vista do jogo."
(Faria, 2003)*

Considerando o descrito, apercebemo-nos da importância, ou mesmo da exigência, de cada exercício utilizado no treino reproduzir fielmente a necessidade expressa de, parcial ou integralmente reflectir o sistema de relações individuais e colectivas da modalidade. O treino deve recorrer a exercícios que provoquem uma mobilização importante da atenção e um aumento da “carga” (desempenho) perceptiva. Tal estratégia de intervenção, ao induzir nos jogadores a construção de memórias mais versáteis, materializadas num aumento da significação e da capacidade de discriminação das informações percebidas como pertinentes, permite-lhes alargar o seu espectro de respostas e **prepara-os para enfrentar as situações imprevistas** do próprio jogo (Garganta 1997).

Nos JDC as situações desportivas apresentam um enorme grau de variabilidade e instabilidade. Os atletas e treinadores encontram-se permanentemente perante a necessidade de gerirem o inesperado procurando consistências num contexto complexo e em constante mutação. Assim, a preparação desportiva não deve apontar para a aquisição mecânica de automatismos técnicos, mas sim para a adaptação constante às perturbações que as situações de jogo impõem (Araújo, 1999).

A automatização de qualquer movimento ou acção de jogo, individual ou colectiva, através da sua reprodução e repetição em condições analíticas não garante a sua adequação à situação particular do jogo. Torna-se necessário entender o objectivo da acção, decifrar o momento propício para a sua realização e conhecer as formas de o regular (Garganta, 1997).

Faria (2003), diz-nos que o que acontece é que o objectivo final é jogar. E se é esse o objectivo, treinar só pode ter um significado: fazê-lo a jogar. Se o objectivo é a melhoria da qualidade do jogo e de organização, a concretização desses parâmetros só se consegue através de situações de treino ou de exercícios onde se consiga trabalhar essa organização. Perante isso, só através de uma especificidade do treino é que se consegue gerir esses mesmos objectivos.

A preparação táctica e técnica de um jogador deve-se centrar na exigência de corresponder àquilo que o jogo solicita. Treinamos para sermos eficazes quando jogamos (Araújo, 1987).

O processo de intervenção (treino), deverá decorrer da reflexão metódica e organizada da análise competitiva do conteúdo do jogo, ajustando-se e adaptando-se a essa realidade. O treino fundamenta-se e desenvolve-se a partir do elemento primário de todo o processo, que o mesmo é dizer o jogo. Este assume-se assim como gerador de todo o processo de rendimento e exige de si próprio que sejam definidos os objectivos e conteúdos a ministrar com o intuito de criar adaptações à equipa, através de um conjunto de exercícios que exigem enorme especificidade e situacionalidade. Os exercícios devem reproduzir, de forma parcial ou integral, o conteúdo e a estrutura do jogo (Faria, 1999).

“Nós dizemos, eles esquecem, nós demonstramos e eles recordar-se-ão vagamente do que lhes mostrámos, mas se os obrigarmos a viver e a fazer no treino aquilo a que o jogo os obriga, então sim eles compreenderão e ficarão mais aptos a dar as respostas pretendidas.” É fundamental treinar em condições de exigência no mínimo idênticas às do jogo. (Araújo, s.d.)

Oliveira (1991), afirma que treinar é trazer para o treino situações tático-técnicas e tática-individual que o nosso jogo requisita, requisitando aos jogadores todas as capacidades, tendo como referência o modelo de jogo e respectivos princípios. Então devemos retirar do nosso jogo (pretendido) partes, no sentido de privilegiar determinadas relações e hábitos (reduzir sem empobrecer).

Para Castelo (1998) cit. por Silva (1998), as equipas caem porque se separam as coisas, porque os treinadores pensam que se pode construir o jogo treinando diferentes partes da competição, integrando-as mais tarde. “Eu nunca vi um pianista a treinar correndo à volta do piano, a fazer flexões nas pontas dos dedos ou a treinar no violoncelo ou no violino. Um bom pianista treina nas teclas do piano.” Para este autor o treino específico é “treinar o jogo, o núcleo central é o jogo”.

Também McGown (1991) defende não haver “transfer” para o jogo na execução de exercícios descontextualizados, sendo que estes se devem encontrar estruturados para reproduzir, de forma bastante aproximada, as situações competitivas. O autor defende mesmo que as equipas cujos treinos contenham maior percentagem de situações com “transfer” para o jogo, tal como ele é praticado, venham a ser superiores aos seus rivais.

A memória encontra-se muito dependente da situação. Quando uma pessoa aprende algo que como tal passa a fazer parte da sua memória, a informação relativa à disposição daquele que aprende, assim como o próprio contexto da aprendizagem, são também armazenados na memória junto da respectiva informação. O rendimento é significativamente melhorado quando o

contexto no qual a aprendizagem decorreu se adequar ao estado emocional e contexto que se verifica na actividade competitiva (McGown, 1991).

O treino deve, então, basear-se em exercícios específicos, que simulem “momentos” da competição, e essa simulação tem que se traduzir em exercícios que, na sua essência, não desvirtuem aquilo que é (ou vai ser) a realidade competitiva (Carvalho, 2001). Ele exige da equipa técnica a preocupação de engendrar exercícios o mais ajustados possível a um “jogar” específico, no sentido de se criar nos treinos a competição que desejam que aconteça (Frade, 1998 in Rocha, 2000). Como reforça Moigne (1994), neste processo (treino) terá de existir algo de futuro, que nós pretendemos que venha a acontecer.

“Encontrar o que não existe, a isso chama-se criar, inventar, construir na cabeça antes de o fazer na colmeia, conceber, apelar à inteligência da complexidade e portanto à inteligência da concepção.”

(Le Moigne, 1994)

Mas importa clarificar que “só se poderá chamar especificidade à Especificidade, se houver uma permanente e constante relação entre as componentes psico-cognitivas, táctico-técnicas, físicas e coordenativas, em correlação permanente e constante com o modelo de jogo adoptado e respectivos princípios”. Esta tem que “passar a ser uma metodologia, uma forma de estar, essencialmente uma filosofia de treino, em que os objectivos e conteúdos não basta serem situacionais, têm que estar ligados a um processo em espiral que forma toda uma realidade, que já na sua essência é complexa, o Modelo de Jogo” (Oliveira, J. 1991).

Numa alusão à frase de Jorge Araújo (1999), “joga-se como se treina”, perspectivando o jogo como um produto do processo de treino, podemos afirmar que a autonomia, a criatividade, a inteligência dos jogadores e da equipa, ou qualquer outra característica que queiramos que desenvolvam, deve ser antes de mais, concebida no treino para que se possa manifestar no jogo, é condição para que exista também no jogo, uma vez que os efeitos da adaptação se encontram em estreita relação com os estímulos que a provocam (especificidade das adaptações). Se o jogo é o espelho exequível do treino, então para o jogo ser jogo o treino não pode ser outra coisa senão a exacerbação do jogo (através dos seus princípios) que pretendemos (Oliveira, 1991).

Conhecendo-se então a importância da especificidade e da dependência face à situação verificada, tanto para a aprendizagem como na memória, parece evidente que os exercícios utilizados no treino introduzam ou incluam os aspectos de variedade e aleatoriedade que normalmente se encontram no jogo (McGown, 1991)

O treinador deve procurar criar no terreno os pressupostos para emergência de um clima tendente à manifestação de comportamentos autónomos e criativos como resposta a essa imprevisibilidade; só a praxis que contemple esta dinâmica relacional poderá criar os pressupostos que favoreçam a originalidade dos seus processos adaptativos. (Faria e Tavares, 1996).

Para Teodorescu (1983) cit. por Faria (1999), a tarefa mais importante e difícil que se coloca no treino é a de correlacionar a lógica didáctica com a lógica interior do jogo, tornando-se necessária uma análise sistemática da estrutura do mesmo por forma a definir, clara e inequivocamente, a sua complexa lógica interior. Surge assim o conceito de **modelação sistémica** como forma de entender, perceber e tratar um fenómeno complexo (jogo), sem haver a necessidade de o decompor analiticamente (Moigne, 1994), respondendo à especificidade do futebol.

6.6.1 - Modelação sistémica – tornar a imprevisibilidade inteligível

*Infelizmente a natureza não foi suficientemente amável
para fazer as coisas tão simples como gostaríamos.
Temos de enfrentar as complexidades.
(T. Dobzhansky)*

*“A sistémica defende um mundo conhecível construído pelo sujeito conhecedor que projecta conhecê-lo e que, dessa forma o assume como inteligível, apesar de complexo, em oposição ao mundo submetido e entendido à luz de algumas leis eternas; concebe-o feito de possibilidades entre as quais se estabelecerão escolhas, ao invés de necessidades (determinantes); no fundo, escolhe a hipótese de um mundo de possíveis sem opções postuladas à priori”
(Moigne, 1994).*

O cerne da questão parece centrar-se assim na complexidade. O termo complexidade provém de *plexus*, que significa manter juntos. Trata-se de um princípio que nos impõe a consideração dos vários níveis de um sistema assim como das articulações entre esses diversos níveis. Isto significa que ao tentarmos simplificar um sistema que é complexo, estamos a destruir, à partida, a sua essência e aquilo que procurávamos perceber, a sua inteligibilidade. Não deve por isso confundir-se complexidade com complicação. O complicado pode reduzir-se a um princípio simples o que não acontece com o complexo. A incomensurabilidade e multidependência de interações entre uma variedade muito grande de componentes promove o futebol como sistema

não linear, ou seja, cujo comportamento dinâmico varia não linearmente com o tempo, onde é o futuro que condiciona o processo e os procedimentos de causa/efeito, próprios de um sistema linear, não têm significado (Garganta, 2001).

A complexidade apresenta-se aos nossos olhos “científicos” como regressão, perda, confusão, dificuldade, é contra-natura à vocação vital de todo o cérebro, de toda a inteligência viva: desambiguar o ambiente (Morin, 1999).

Não admira que Godet (1993) defenda que estamos ainda longe da “ciência da complexidade” e que é sobretudo a complicação que vai estando na ordem do dia. No entanto, mesmo que traga, eventualmente, a “perda das certezas ilusórias, obscurecimento das evidências, confusão das ideias até então claras e distintas porque dissocia perfeitamente os objectos uns dos outros e do seu ambiente”, a complexidade é essencial na compreensão do mundo e na conquista da natureza, ela não é um fim mas um meio necessário para conceber o fundamental, o emergente, o ambíguo, o indivíduo, a invenção (Morin, 1999).

Como procurámos demonstrar, a diversidade dos factores que concorrem para o rendimento desportivo faz do jogo de futebol uma estrutura multifactorial de enorme complexidade pelo que a tentativa de o compreender através da divisão e descontextualização das pseudo partes que o constituem (físico, técnico, tático, estratégico, psicológico), insistindo na ideia de que quanto melhor conhecermos cada parte melhor conheceremos o todo, ignora a impossibilidade de conceber um objecto ou um sistema independentemente do seu ambiente, o qual participa da sua definição interna ainda que permaneça exterior, assim como o facto de toda a organização apresentar caracteres de complexidade, sendo assim impassível de redução a um princípio simples (Morin, 1999).

Na análise de um sistema complexo, não se deve reduzir ou subordinar qualquer um dos factores que o compõe: o factor central encontra-se na organização desses factores ao se tornarem interdependentes. O problema de fundo é o da organização dinâmica constituída, não por elementos, mas por interacções. O núcleo de explicação deve residir na organização das interacções que constituem o fenómeno na sua totalidade (Morin, 2002).

A periodização convencional, vigente ainda em algumas situações, resulta dum entendimento construtivista da estrutura de rendimento entre as suas diferentes dimensões: energético-funcionais, coordenativas, cognitivas e emotiva. Continua-se sem entender que um fenómeno biológico é sempre produto duma situação complexa. No futebol, dada a sua complexidade, este referencial parece já não dar resposta aos problemas que a prática coloca (Carvalho, 2001).

Devemos perceber que o futebol apresenta uma especificidade, uma essencialidade tática decorrente do universo cujas fronteiras configuram a sua identidade, distinguindo-o das demais actividades. O seu entendimento implica a adopção dum pensamento adequado e reclama a adopção de estratégias de compreensão edificadas a partir dessa especificidade (Garganta, 1997).

Hoje há a necessidade de substituir esta perspectiva construída a partir dum paradigma disjuntivo por uma nova que se adeque mais à especificidade do futebol e ao entendimento que temos actualmente da **acção de jogo** em si mesma (Faria e Tavares, 1996). De acordo com este entendimento, a problemática volta-se fundamentalmente para as capacidades de auto-organização concebidas e modeladas como um sistema complexo respondendo os princípios da dinâmica não linear. É necessária uma modelização ou periodização que revele suficiente entendimento do fenómeno, permitindo uma compreensão da sua complexidade.

6.6.1.1 - A fragmentação do real...

Várias personalidades têm chamado a atenção para o facto de a ciência, na procura quase obsessiva de objectivar o objecto de estudo, correr o risco de o implicar numa condição de tal distância e exterioridade que conflitue com a representação objectiva da prática (Garganta, 2001).

As grandes conquistas do século XX parecem confirmar o paradigma de simplificação que guiou a ciência ocidental a partir do século XVII (Morin, 1999). Esta buscou desenfreadamente quantificações e generalizações. A matematização e a formalização desintegraram os seres para apenas considerarem como únicas realidades fórmulas e equações que governam as entidades quantificadas. Também no futebol a busca do número, da generalização, se tornou uma obsessão, desvirtuando por completo a natureza complexa do jogo (Carvalho, 2001).

Para Damásio (2001), a ciência não é a única forma de conhecimento e segundo Moigne (1994), os axiomas da analítica não permitem modelizar sistematicamente a complexidade dos fenómenos apercebidos (jogo). “Quanto mais se pretende clarificar disjuntando conceitos imbricados mais se empobrece a inteligibilidade do conhecimento construída pela interacção deliberada desses conceitos” (Moigne, 1994).

Para Morin (1999), o pensamento complexo, por seu lado, rejeita quer a simplificação atomizante (redução às partes) quer a simplificação globalizante (redução ao todo), visando fundamentalmente as relações entre os diferentes níveis do sistema. O pensamento complexo

visa o “radical”, onde aparecem as incertezas e antinomias, ao invés do elementar onde tudo se baseia na unidade simples e no pensamento claro, visa a multidimensionalidade. Ele concebe as desordens do universo físico não só como inelimináveis mas como necessárias para o conceber. O jogo assume-se como mais do que o evidente conjunto de factores que o fundamentam e a sua organização, enquanto sistema, transcende aquilo que pode ser visível pela soma das suas partes quando consideradas isoladamente (Frade, 1985). “O todo está na parte que está no todo” (Morin, citado por Moigne, 1994). Existe em si uma relação dialéctica (inseparabilidade) a todos os níveis, como “um sistema em rede cuja estrutura não é hierárquica, já que nenhum nível é mais fundamental que outros” (Morin cit. por Moigne, 1994).

Dividir o nosso objecto em “partições estanques” esteriliza a inteligibilidade do conhecimento construído pela interacção desses conceitos. É necessário um conceito mais geral de interactividade (interacção todo – parte e parte – partes). À alternativa “reducionismo – interacionismo” corresponderá uma alternativa “decomposição – articulação: ao “decomponhamos primeiro o objecto” da analítica facilmente se sobrepõe o “começemos por articular o projecto” (Moigne, 1994).

Qualquer abordagem da realidade implica a utilização de um filtro, de um modo de organizar a informação de acordo com um modelo – uma representação – coerente com o tipo de informação que se pretende obter. A qualidade do conhecimento depende da qualidade (adequação ou coerência) do modelo utilizado. No entanto, essa **modelação** do real complexo implica selecção e interpretação da realidade e variáveis que são preteridas em detrimento de outras, uma vez que nenhum sistema verdadeiramente complexo pode ser redutível a um modelo explicativo. Contudo, a modelação adquire a sua utilidade no aumento da eficácia da acção de aproximação ao real (compreensão do real complexo) (Garganta, 1997).

Faria (1999), faz referência a vários autores que abordam este conceito:

* A modelação é o processo através do qual se procura correlacionar o treino com as exigências e especificidades sugeridas pelo jogo e competição; o grau de significação de tal correlação fundamenta o processo de optimização do treino, isto é, no treino quanto maior for o grau de correspondência entre os modelos utilizados e o jogo, melhores e mais eficazes serão os seus efeitos (Queiroz, 1986);

* Para Teodorescu (1981, cit. Queiroz, 1986) a modelação do treino consiste, em última análise, no processo de aproximação das condições e conteúdo do treino às do jogo, com base nas componentes do rendimento.

* Para Bompa (1983, cit. Queiroz, 1986) um modelo é uma imitação, uma simulação da realidade, constituída por elementos específicos do fenómeno que se observa ou investiga. Para o autor a formação de um modelo implica a representação de algo que é semelhante e consiste com uma realidade prévia, na qual se eliminam as variáveis de importância secundária.

Para Garganta (1997), o conhecimento, a identificação e a definição do jogo passam pela utilização de modelos capazes de interpretar e explicar a lógica do seu conteúdo, a partir da integração das dimensões consideradas essenciais do fenómeno. A modelação do jogo permite fazer emergir problemas, determinar os objectivos de aprendizagem e de treino e constatar os progressos dos praticantes em relação aos modelos de referência, permitindo a configuração de padrões de jogo a partir da observação dos comportamentos dos jogadores nas partidas.

O futebol necessita então de uma nova abordagem que expresse uma compreensão da realidade complexa que é, ao invés de a decompor em fragmentos que facilmente perdem identidade. Assim, Moigne (1994) propõe a **simplificação dos sistemas complicados** e a **modelação dos sistemas complexos** para que os possamos compreender. Uma modelização inteligível da realidade, ciente de que uma oposição, diferenciação ou disjunção não são possíveis sem uma conjunção preliminar no campo da consciência: a **sistémica**, disciplina científica (na tentativa de a distinguir do sistemismo enquanto ideologia, o autor refere-a claramente como uma disciplina científica) cujas escolhas ideológicas se baseiam no carácter dialéctico, irreversível, teleológico e fenomenológico da realidade (Moigne, 1994). Surge assim o conceito de **modelação sistémica** que segundo Moigne (1994) é uma forma de entender, perceber e tratar um fenómeno complexo (jogo), **sem haver a necessidade de o decompor analiticamente**. Esta desenvolveu-se para facilitar uma passagem reflectida do complicado ao complexo, da previsibilidade certa à custa de muito cálculo à imprevisibilidade essencial e inteligível, permitindo a deliberação racionada, a invenção e a avaliação dos seus projectos de acção (Moigne, 1994).

6.7 - Observação e análise do jogo

*Para que os nossos sentidos nos digam algo,
temos de possuir conhecimento prévio:
para podermos ver uma “coisa”,
temos de saber o que são “coisas”.
(Popper, 1995)*

Considerada a forma mais primitiva de aquisição de conhecimentos, a **observação** foi e continua a ser um importante guia para a acção e um meio privilegiado a que o ser humano tem recorrido para aceder ao conhecimento. Fazemos constantemente uso do nosso “olhar” para observar, para colher a realidade, sem por vezes nos apercebermos de que este não é um olhar inocente ou distraído, antes orientado pelos nossos desejos e projectos. A observação não se esgota, então, no simples olhar, mas é sobretudo uma experiência de conhecimento. Esta, é susceptível de maior ou menor subjectividade do observador, de se curvar perante os propósitos da sua observação e pelos seus planos de referência, impondo-se assim que o observador explicita o **seu modelo de entendimento do objecto**: aquilo que observamos não é a própria natureza mas antes a natureza determinada pela índole das nossas perguntas (Garganta, 2001).

O conhecimento do objecto não pode dissociar-se dum sujeito-que-conhece, enraizado numa cultura, numa sociedade (Morin, 2002). Como nos diz Popper (1995), para que os nossos sentidos nos digam algo, temos de possuir conhecimento prévio: para podermos ver uma “coisa”, temos de saber o que são “coisas”.

Os estudos realizados no âmbito do futebol, têm incidido fundamentalmente sobre a manifestação da técnica, os aspectos tácticos e a actividade física desenvolvida pelos jogadores. Estes são normalmente qualificados através de diferentes expressões, de entre as quais as mais comuns: observação do jogo, análise do jogo e análise notacional.

Esta designação terminológica, tem sido preterida e defendida por diferentes autores, alguns dos quais consideram que a observação do jogo se reporta a determinados aspectos colectados e registados durante a partida em tempo real, enquanto a análise do jogo diz respeito à recolha e colecção de dados em tempo diferido. No entanto, aquilo que podemos constatar, é que a colecção, registo e análise de dados se reportam a diferentes fases dum mesmo processo, ou seja, quando se pretende analisar o conteúdo de um jogo é necessário observá-lo, para notar ou registar as informações pretendidas para posterior análise. Assim, a designação de **análise de jogo** parece ser a mais correcta uma vez que, pelo seu alcance semântico, este termo engloba

diferentes fases do processo, nomeadamente a observação dos acontecimentos do jogo, a notação dos dados e a sua interpretação (Garganta, 1997).

6.7.1 - Análise do jogo...

A análise do jogo, realizada a partir da observação da prestação dos jogadores e das equipas, tem-se constituído como um importante meio para aceder ao conhecimento do jogo e dos factores que concorrem para a sua qualidade, quer no que concerne às exigências físicas quer no que respeita à expressão técnica e táctica necessárias à participação em jogo. Esta contribui com informações importantes para diferenciar as opiniões dos factos, pondo a nu as fragilidades das observações subjectivas e desmistificando a lenda dos treinadores experientes que conseguiriam observar o fundamental do jogo sem qualquer sistema de apoio à observação, retendo com precisão os elementos críticos do desempenho da sua equipa (Garganta, 1997).

A este propósito, sabe-se que a informação retida após uma partida de futebol é limitada e influenciada por apreciações subjectivas e que, mesmo os treinadores experientes, retêm apenas uma restrita imagem dos detalhes que ocorrem ao longo de uma partida. Por isso, a caracterização da estrutura da actividade e a análise do conteúdo do jogo têm vindo a revelar uma importância e influência crescentes na estruturação e na organização do treino desta modalidade (Garganta, 1997).

Ainda assim, não podemos ignorar algumas limitações na utilização da análise do jogo. Os principais problemas passam, não apenas pela impossibilidade de identificar a lógica integral ou a totalidade dos condicionalismos a que o sistema **jogo** se encontra submetido, tratando-se este de uma actividade que se caracteriza e concretiza em acções de jogo impossíveis de codificar numa sequência única (Garganta, 1996), mas também pela dificuldade de detectar os constrangimentos fundamentais que induzem alterações importantes no decurso dos acontecimentos. Assim, a análise sistemática do jogo apenas será viável se os propósitos da observação estiverem claramente definidos, se os critérios de observação forem definidos em função dos objectivos perseguidos. Trata-se assim dum processo que capta e regista fenómenos que não existem senão na sequência de relações particulares que são percebidos a partir de determinado **modelo de entendimento** ou grelha de descodificação (Garganta, 1997).

Considerando os três eixos fundamentais em que análise do jogo de futebol pode assentar, propostos por Garganta (1997),

- análise centrada no jogador,

- análise centrada nas acções ofensivas e
- análise centrada no jogo,

podemos considerar que o presente estudo assenta fundamentalmente nos dois últimos, enfatizando a organização ofensiva como um dos momentos fundamentais do jogo e o único que pode conter em si uma acção ou fim verdadeiramente positivo. (Castelo, 1996).

A análise do jogo é um instrumento fundamental para qualquer treinador, fornecendo informações importantes no sentido de definir, por exemplo, as estratégias adequadas. É um importante auxílio que, no entanto, não nos deve fazer esquecer que, no terreno, os jogadores serão sempre confrontados com novos problemas, novas configurações nas relações de cooperação e oposição próprias de um jogo de futebol e da imprevisibilidade que lhe está associada (Barros, 2002).

6.7.2 - A supra - dimensão táctica...

Há já muitos anos que treinadores e investigadores vêm tentando perceber a hierarquia e interacção dos diversos factores que concorrem para o sucesso competitivo.

No âmbito do futebol, os factores de natureza técnica, táctica, psicológica e física têm sido apontados como os que mais directamente contribuem para a expressão do comportamento dos jogadores e das equipas (Carvalho, 2001) e, ainda que reconheçamos a multidimensionalidade e irredutibilidade do fenómeno a qualquer uma das suas dimensões, a relevância ou preponderância de cada uma no rendimento continua a não ser consensual.

Garganta (1997) refere que investigadores notabilizados pelos seus estudos na área da fisiologia do futebol, têm alertado para o facto das exigências colocadas ao nível da actividade do jogador de futebol decorrem, em larga medida, do nível da competição e das **imposições tácticas**, citando um conceituado autor neste campo (Bangsboo, 1993) quando este refere ser possível compensar uma inadequada expressão do desenvolvimento físico através da astúcia táctica e de um elevado grau de motivação. O mesmo autor (1993) reconhece ainda que os padrões de actividade demonstrados pelos jogadores durante uma partida são influenciados pelo estilo de jogo da equipa e pelo sistema táctico aplicado, concluindo que as atribuições tácticas e as habilidades motoras dos jogadores devem ser tomadas em consideração porquanto tem implicações importantes ao nível das exigências fisiológicas do futebol.

Torna-se evidente que, tanto no processo de preparação como em competição, a dimensão táctica funciona como configuradora do sentido dos comportamentos dos jogadores,

nomeadamente nas facetas relacionadas com o desenvolvimento e aplicação dos designados modelos e concepções de jogo das equipas. O futebol tem um núcleo e uma essencialidade táctica que confere ou retira sentido aos comportamentos assumidos pelos jogadores e pelas equipas no decorrer de uma partida, sendo fundamentalmente os diferentes especialistas no terreno e também o teor dos estudos e reflexões sobre esta matéria que apontam para esse papel predominante da táctica sobre os outros aspectos, ainda que todos concordem da sua relação de interdependência (Garganta, 1997).

Ainda Garganta (1997) concluiu que no plano da investigação, as **dimensões táctica e psicológica** parecem apresentar uma expressão diminuta e desproporcionada face à importância que investigadores e treinadores lhe atribuem, no âmbito do rendimento desportivo. Embora os especialistas considerem que a dimensão táctica tem um peso importante no rendimento em futebol, os mesmos reconhecem nela a dimensão menos investigada, referindo que tal se possa eventualmente dever às dificuldades que o seu estudo envolve:

- limitações decorrentes da dificuldade de controlar objectivamente algumas variáveis e mesmo de as identificar face à sua relativa subjectividade;
- o estatuto de “menoridade científica” atribuído normalmente a trabalhos desta natureza, por forte influência dos quadros de investigação importados de outras áreas científicas, assim como pelas características da estrutura tradicional dos trabalhos considerados científicos, o que se traduz simultaneamente numa diminuta relevância internacional.

O mesmo autor (1997) constata ainda que os estudos que se enquadram na análise táctica envolvem dificuldades próprias derivadas do número de elementos a observar, da enorme variabilidade de comportamentos e acções que ocorrem nas partidas e dos múltiplos critérios existentes para os definir e identificar, que dificultam antes de mais a definição de categorias de observação relativas à dimensão táctica além da recolha de dados e torna muito complexa a tarefa de entender qual a quota-parte de responsabilidade de cada uma dessas variáveis no rendimento.

Ainda que não seja nosso propósito esgotar o jogo de futebol na sua dimensão táctica, entendemos que a abordagem ao jogo se afigura claramente mais fecunda e ajustada se perspectivada a partir de contextos nos quais a componente táctica funcione como coordenadora da acção e reflexão, no fundo, como elemento basilar do rendimento.

7 - Material e métodos

Depois da revisão bibliográfica, contextualizando à luz dos conhecimentos actuais o mote do nosso estudo, importa agora referir os objectivos e hipóteses que o orientam.

A descrição da amostra e os critérios de selecção da mesma, a metodologia e instrumentos para a concretizar, as variáveis e sua explicitação, a fiabilidade da observação assim como algumas considerações sobre os métodos de recolha de dados e parâmetros de observação, auxiliarão no processo de contextualização, compreensão e fundamentação do trabalho realizado e resultados obtidos.

7.1 - Objectivos...

Para Barros (2002), uma das tendências que se perfilam na observação e análise do jogo, refere-se à detecção das acções de jogo mais representativas ou determinantes para o resultado da partida, sendo normal que esta se venha a dirigir para as **acções ofensivas** das equipas e que o aspecto do jogo que menos é influenciado pela análise do jogo seja a organização defensiva.

A **organização ofensiva** de uma equipa adquire um significado de especial importância num jogo de futebol. É neste momento que as acções podem dar origem ao golo, que as decisões são mais contundentes e é sem dúvida o mais apreciado, dado o seu elevado grau de emoção e espetacularidade (Castelo, 1994).

Garganta (1997), refere que a interpretação das acções e dos comportamentos dos jogadores e das equipas é fértil sobretudo a partir da análise dos processos que conduzem a certos produtos, enfatizando a organização ofensiva como um dos momentos fundamentais do jogo e o único que pode conter em si uma acção ou fim verdadeiramente positivo (Castelo, 1996).

Considerando o jogo uma “sequência de sequências” (Garganta e Cunha e Silva, 1995), afigura-se vantajoso contextualizar as acções de jogo em referência a unidades tácticas sequenciais, para a partir delas inteligir da organização das equipas. As **sequências** constituem unidades funcionais do jogo ou formas que, no seu conjunto, encerram informação que, exprimindo uma funcionalidade característica, permite identificar uma “matriz organizacional” das equipas.

Assim, neste estudo, propomo-nos a análise das **sequências ofensivas** (SO) enquanto processo que conduz a determinado produto (finalização), procurando nelas um conjunto de acções que permitam aferir de algumas características da organização da equipa.

O nosso **objectivo geral** centra-se fundamentalmente na análise e comparação das acções de ataque finalizadas com remate, enquadrado ou não, a partir da recuperação ou aquisição da posse de bola até à sua finalização, a fim de evidenciar e comparar o grau de variações ou diversidade do processo ofensivo das equipas, nos dois momentos que o compõe, procurando traços que caracterizem os padrões de jogo identificados com aqueles que lhes são, como vimos durante a revisão bibliográfica, atribuídos à partida, considerando a sua origem geográfica e consequentemente cultural e social.

Para Gréhaigne (1992), o objectivo de cada acção ofensiva é o de provocar ou explorar um desequilíbrio do adversário, o de criar o efeito surpresa, a imprevisibilidade que permita a finalização com sucesso. Pensamos que a surpresa, a imprevisibilidade, será tanto maior quanto mais variadas forem as acções de uma equipa na transição para o ataque e organização ofensiva, ou seja, quanto mais variações (de ritmo, de direcção e alcance do passe, de padrão de jogo ofensivo...) revelarem nas suas acções de ataque.

Vários autores têm tentado perceber os constrangimentos que caracterizam o futebol a partir da identificação de certas acções que ocorrem com carácter de **regularidade**, no sentido de modular um quadro de exigências que se constitua como referência fundamental para o ensino e treino. As regras, o regulamento que se apresenta sob a forma de um conjunto de limitações e prescrições, geram invariantes sobre as quais os jogadores alicerçam os seus comportamentos. Assim, habitualmente, a atenção do analista é dirigida para as regularidades ou para as invariantes dos comportamentos dos jogadores e das equipas numa perspectiva de quase modelação matemática do jogo.

No entanto, parece-nos esta uma visão redutora da realidade complexa, e até certo ponto imprevisível, do jogo. As análises que salientam o comportamento de equipas e jogadores, através da identificação, **não só de regularidades**, mas também de **variações** nas acções de jogo, são as mais proveitosas quer para treinadores quer para investigadores.

Para treinadores e investigadores, as análises que salientam o comportamento das equipas e dos jogadores, através da identificação das regularidades e **variações das acções de jogo**, bem como da eficácia e eficiência da fase ofensiva e defensiva, afiguram-se claramente mais profícuas do que a exaustividade de dados exclusivamente quantitativos, relativos a acções não contextualizadas Garganta (2001).

Os nossos objectivos serão então:

- Caracterizar os padrões de jogo ofensivos das duas ligas em questão no que se refere à sua variabilidade, com base nas equipas que nos servem de amostra e nas variáveis consideradas.
- Observar a existência de diferenças objectivas nos padrões de jogo ofensivo, mais concretamente, a maior ou menor diversidade ou variação nas acções de jogo ofensivo, da liga italiana e da liga que se encontra no primeiro lugar do ranking da UEFA – liga espanhola;
- Reconhecer traços do jogo de qualidade nas equipas consideradas através da interpretação dos resultados obtidos na análise dos jogos;
- Aferir da relação entre os resultados obtidos e as diversas considerações tecidas, por diferentes autores, imprensa e opinião geral, acerca do “estilo de jogo” italiano;

7.2 - Metodologia...

Partimos então para a observação de jogos de equipas italianas e equipas do campeonato que ocupa actualmente o primeiro lugar do ranking da FIFA, a liga espanhola. O critério de selecção das equipas baseou-se no facto de participarem na Liga dos Campeões na época da observação.

7.2.1 - Amostra e critérios de selecção da amostra

A amostra é composta por equipas que disputam, nas épocas consideradas (2003/2004 e 2004/2005), a Liga dos Campeões da UEFA, representando as ligas de futebol italiana (“Série A”) e espanhola (“LE”), num total de cinco equipas espanholas e cinco italianas para as épocas em questão.

Dependentes de transmissões televisivas, os jogos considerados no nosso estudo foram determinados de forma aleatória, obedecendo apenas ao critério de se tratarem de equipas na Liga dos Campeões e procurando uma equitativa distribuição de jogos disputados em casa e em terreno alheio. Resultaram daí dezoito jogos, dos quais foram observadas 202 sequências ofensivas positivas, 108 das equipas espanholas e 94 das equipas italianas.

Série A Italiana		Liga Espanhola	
- Bolonha Vs AC Milan	03/04	- Real Madrid Vs Valência	03/04
- Lázio Vs Roma	03/04	- Deportivo Vs Barcelona	03/04
- Parma Vs Inter Milan	04/05	- Celta de Vigo Vs Valência	03/04
- Roma Vs AC Milan	04/05	- Villareal Vs Real Madrid	04/05
- AC Milan Vs Lázio	04/05	- Real Madrid Vs Barcelona	04/05
- Roma Vs Juventus	04/05	- Saragoça Vs Barcelona	04/05
- Juventus Vs AC Milan	04/05	- Barcelona Vs Real Madrid	04/05
- Roma Vs Sampdoria	04/05	- Atlético de Madrid Vs Valência	04/05
- AC Milan Vs Roma	04/05	- Valência Vs Real Madrid	04/05

Quadro 1: Representação esquemática das equipas e jogos constantes da nossa amostra

7.3 - Recolha e registo das imagens...

A actividade de jogo é fértil em acções ou sequências imprevistas e aleatórias. Todavia, mesmo nestes contextos, o jogador recorre, na sua acção, a referências (modelos) baseadas em memórias ligadas a experiências activas que lhe permitam orientar-se e responder às situações de jogo com eficácia (Garganta, 1997). No presente estudo, restringimos a análise à exterioridade dos comportamentos dos jogadores nas suas dimensões táctico-técnicas, embora não ignoremos a importância que representa a actividade perceptivo – cognitiva no processo de decisão/acção.

7.3.1 - Os meios audiovisuais

Recorremos à observação de imagens gravadas, em suporte digital (DVD), de jogos transmitidos por estações de televisão nacionais. Uma das desvantagens das gravações efectuadas a partir de transmissões televisivas é o facto de estas se centrarem nos jogadores relativamente perto da bola e como tal, correremos o risco de perder informações importantes. Não nos esqueçamos que a maior parte do tempo um jogador realiza movimentos sem bola. No entanto e apesar disso, o jogador em posse de bola encontra-se no centro do jogo porquanto os momentos críticos são gerados em função da sua posição (Garganta, 1997).

Existem, por outro lado, algumas vantagens na utilização de imagens gravadas. O recurso a meios técnicos audiovisuais, como o dvd ou vídeo, porque permite a visualização repetida e pormenorizada das acções e sequências de jogo, tantas vezes quanto necessário, pode contribuir para diminuir a possibilidade de ocorrência de erros de observação, ainda que não descartemos a possibilidade de, pela mesma medida, conter em si o potencial para o adensar de eventuais erros resultantes das limitações de uma observação em vídeo.

Dada a impossibilidade de recorrer a uma observação “ao vivo” dos jogos em questão, muito mais proveitosa e certamente mais fiel, partimos conscientes dos benefícios e desvantagens desta metodologia...

7.3.2 - Os procedimentos da observação...

A observação dos jogos e respectiva recolha de dados será efectuada recorrendo à sua observação em diferido, através de imagens gravadas em suporte DVD a partir de transmissões televisivas. A notação será manual em grelhas elaboradas para o efeito.

Cada **sequência ofensiva positiva** (SOP) será observada tantas vezes quantas as consideradas necessárias para uma correcta compreensão da realidade observada e aplicação dos critérios de observação e sempre que se justificou, no sentido de tornar mais eficaz e exacto o processo de observação, as imagens das sequências consideradas foram passadas em *slow motion*, procurando a acuidade necessária na análise das mesmas.

As SOP consideradas no âmbito do nosso estudo são aquelas que consideramos existir finalização e que podem ter três resultados: **êxito total**, quando a SO termina com golo; **êxito parcial**, quando termina com remate enquadrado com a baliza, sem obtenção de golo; **sem êxito**, quando o ataque é finalizado com remate não enquadrado (Garganta, 1997). O seu início é observado quando um dos jogadores da equipa considerada conquista a posse de bola conforme determinado na *explicitação das variáveis*.

Serão analisadas as acções ofensivas que resultem em finalização, uma vez que, independentemente de conseguirem ou não o golo, são acções que conseguiram a ruptura ou o desequilíbrio no balanço defesa/ataque que permite uma aproximação efectiva ao objectivo fundamental do ataque, o golo.

A finalização através do remate refere-se à acção táctico-técnica executada pelo jogador com bola, com o objectivo de a introduzir na baliza adversária (Castelo, 1994).

As interrupções, como livres directos e indirectos, lançamentos de linha lateral, cantos e outros, que sucedam durante o decurso das SOP analisadas serão assinaladas. Sempre que uma SO for “quebrada” ou interrompida por acção do adversário, corte, falta, ou qualquer outra acção, desde que a bola se mantenha na posse da mesma equipa, as acções subsequentes serão registadas como fazendo parte da mesma sequência.

Variáveis Em Estudo
<ul style="list-style-type: none"> - Padrão de jogo ofensivo evidenciado (PJO) - Numero de jogadores que participam no ataque (NJA) - Nº de variações de ritmo nas acções de jogo (NVR) - Acções de Ruptura (AR) - Número de variações de corredor (NVC) - Jogador que finaliza o ataque (JFA) - Zona utilizada para o último passe (ZUP) - Velocidade de transmissão da bola (VTB) - Tempo de realização do ataque (TRA) - Número de variações de passe (NVP) <ul style="list-style-type: none"> - NVP direcção/sentido - NVP alcance - Nº Passes - Dribles / situação de 1x1 - Número de jogadores que contactaram a bola (NJC)

Quadro 2: Representação sucinta das variáveis em estudo

7.4 - Explicitação das variáveis da observação...

Para um entendimento claro e correcto das variáveis em causa, importa defini-las claramente e esclarecer conceitos e procedimentos por forma a clarificar também os nossos resultados:

Sequência ofensiva...

Uma SO reporta-se a uma acção ofensiva constituída por uma ou várias acções individuais unidas e encadeadas de acordo com uma lógica organizacional própria. O seu início é

observado quando um dos jogadores de determinada equipa conquista a posse de bola (Pinheiro, 2001).

Para uma correcta definição de SO necessitamos de explicitar o conceito de posse de bola, o qual determinará o início e o término de cada SO considerada. Em estudos já realizados observaram-se situações que poderiam resultar ambíguas sem uma clara determinação deste conceito: se um jogador da equipa em processo defensivo toca a bola acidentalmente ou a intercepta voltando esta para o adversário, se a envia para fora do terreno, se uma equipa não demonstra intenção de atacar a baliza adversária aquando da posse de bola, são algumas situações que podem resultar em dificuldades no momento da observação se não definirmos claramente todos os critérios de observação à priori. Assim, decidimos utilizar os critérios para a definição de posse de bola adoptados por Garganta (1997): uma equipa encontra-se em posse de bola quando qualquer um dos seus jogadores respeita pelo menos uma das seguintes condições: ¹ realiza pelo menos três contactos consecutivos com a bola; ² executa um passe positivo (passe que permite manter a posse de bola); ³ realiza um remate (finalização).

Macrodimensão Organização...

→ Padrão de jogo ofensivo evidenciado (PJO)

⇒ Na perspectiva de tornar o ataque mais eficaz, mais concretizador e objectivo, através da criação dum maior número de situações de finalização, torna-se importante conhecer, não apenas o ponto culminante mas também todo o processo que lhe deu origem. Para Castelo (1994), os PJO representam a forma geral de organização das acções das equipas e dos jogadores no ataque, estabelecendo um conjunto de princípios que visam a racionalização deste nos dois momentos que o compõe, para assegurar a progressão/finalização e a manutenção da posse de bola.

⇒ Quando observamos uma equipa, verificamos que emergem certos padrões de jogo para os quatro momentos. Podemos afirmar que o PJO corresponde à forma como os jogadores de uma equipa desenvolvem dois desses momentos: a transição defesa/ataque e organização ofensiva, ou seja, desde o momento da aquisição ou recuperação da bola, até ao momento de finalização ou perda da posse de bola Garganta (1997).

⇒ Ainda que possamos discordar com a determinação e catalogação estrita de métodos de jogo, pela sua parcial incongruência com a realidade do jogo, foram consideradas, de forma a definir critérios de observação e permitir o estabelecimento de possíveis relações

com estudos anteriores, três formas básicas de padrões ofensivos e características que lhes são imputadas, propostas por Castelo (1994) e Garganta (1997), como **referencial** para a codificação dos padrões de jogo ofensivo emergentes em cada SOP:

Contra-ataque (CA)

- o número de passes não deverá ser superior a cinco;
- a bola é conquistada no meio campo defensivo e a equipa adversária apresenta-se avançada no terreno de jogo e desequilibrada defensivamente;
- utilizam-se sobretudo passes longos em profundidade;
- rápida transição da zona de conquista da bola para a zona de finalização: baixo tempo de realização do ataque (inferior a 12");
- número reduzido de jogadores que intervêm directamente sobre a bola (normalmente até 4)
- ritmo de jogo elevado (fundamentalmente a circulação da bola).

Ataque rápido (ARp)

- bola conquistada no meio campo defensivo ou ofensivo com a equipa adversária equilibrada defensivamente;
- circulação da bola acontece em largura e profundidade com passes rápidos;
- ritmo de jogo elevado (elevada circulação da bola e dos jogadores);
- o número máximo de passes realizados é 7 passes;
- o tempo de realização do ataque não ultrapassa, em regra, os 18".

Ataque posicional (AP)

- bola conquistada no meio campo defensivo ou ofensivo com a equipa adversária equilibrada defensivamente;
- circulação da bola acontece mais em largura do que em profundidade com passes curtos e desmarcações de apoio;
- elevado número de passes (superior a 7);
- tempo de realização do ataque elevado (superior a 18");
- ritmo de jogo lento relativamente aos PJO anteriores (menor velocidade de circulação da bola e dos jogadores);
- intervêm normalmente mais de 6 jogadores sobre a bola.

Uma equipa evidencia, ao longo de uma partida, um padrão de jogo ofensivo característico e preferencial, que deverá corresponder à preparação dos jogadores. No entanto isto não significa que consoante as circunstâncias do momento, não se procure tirar o máximo de vantagens e eficiência, através da variação das acções de jogo e PJO. Esta utilização é condicionada pelas situações de jogo, que por sua vez é determinada pelas situações de organização do ataque.

→ **Número de jogadores que participam no ataque (NJA)**

⇒ A variação deste indicador pode considerar-se basilar na definição do potencial ofensivo da equipa e determinante na capacidade desta variar as acções de jogo ofensivo na procura do seu objectivo.

⇒ Pode revelar-se como mais um indicador da participação dos jogadores nas acções ofensivas da sua equipa, fornecendo pistas sobre o seu padrão de jogo.

⇒ O observador deverá registar o número de jogadores que se encontra no 1/4 ofensivo do terreno de jogo aquando da finalização.

→ **Nº de variações de ritmo nas acções de jogo (NVR)**

⇒ Para Garganta (1997), o ritmo de jogo é uma variável que representa o intervalo de tempo que medeia entre o início de uma acção e a acção subsequente. Estas podem caracterizar-se em acções fortes (intensas, rápidas) ou acções fracas (pouco intensas ou lentas).

⇒ Partimos do princípio de que a capacidade para variar o ritmo de jogo ao longo de uma partida de futebol constitui um importante argumento táctico das equipas de alto nível (Castelo, 1996; Garganta e al., 1995). Esta capacidade é materializada através das variações (aceleração / desaceleração) da **velocidade de jogo**, fundamentalmente através de variações da **velocidade táctico-técnica** (segundo Oliveira (1991), a velocidade, o ritmo e intensidade de jogo que a equipa consegue imprimir durante o jogo ou momentos deste) dependente da **velocidade táctica-individual** (que o mesmo autor (1991), considera a rapidez pela qual os jogadores conseguem realizar determinado princípio táctico-técnico que o modelo de jogo exige), as quais induzem variações no ritmo de jogo, provocando um **aumento da margem de incerteza** para o adversário.

⇒ Assim, foram consideradas para este estudo as acelerações e desacelerações da velocidade de jogo como variações do ritmo de jogo de uma equipa, evidenciadas fundamentalmente pela variação da velocidade táctica-individual na execução das acções ofensivas.

→ **Acções de Ruptura (AR)**

⇒ A criação de oportunidades para finalização resulta, em situações normais, de acções que induzem alterações no equilíbrio de forças do ataque em relação à defesa contrária, em favor do ataque. Toda a acção que desencadeie o desequilíbrio no balanço ataque defesa,

provocando uma configuração de jogo ofensivo claramente favorável, conduzindo à finalização (remate) é designada acção de ruptura. Neste estudo consideramos acção de ruptura, aquelas que motivaram, directa ou indirectamente a finalização da SO considerada. Foram consideradas cinco tipos de acções de ruptura para cada SO analisada, segundo Garganta (1997): 1/passe (curto/médio ou longo); 2/combinção 1-2 (tabelinha); 3/ drible; 4/erro defensivo do adversário; 5/falta do adversário.

Macrodimensão Espaço...

→ Número de variações de corredor (NVC)

⇒ NVC pode fornecer informações importantes em relação à amplitude das acções ofensivas, assim como em relação à organização privilegiada pela equipa na procura do desequilíbrio da equipa adversária. Esta variável diz respeito ao número de vezes que na SO a bola circula, através de passe, para um corredor diferente (Garganta, 1997).

→ Jogador que finaliza o ataque (JFA)

⇒ Com este indicador, procurámos aferir da liberdade e mobilidade dos jogadores das equipas presentes na nossa amostra para finalizarem e aparecerem em zonas de finalização, assim como da variação do jogador que finaliza, enquanto factor potenciador de incerteza na equipa adversária. Assim, distinguimos os jogadores consoante a sua colocação no terreno de jogo, a partir da posição ocupada no sistema táctico da sua equipa, elemento básico a partir do qual se concretiza a construção de uma equipa (Ramos, 2003), anotando-a de acordo com o finalizador do ataque, em cada SOP analisada.

→ Zona utilizada para o último passe (ZUP)

⇒ Este pode revelar-se um indicador da variação de processos e nos processos ofensivos de uma equipa. A variação das zonas utilizadas para o último passe, pode constituir-se num aumento da margem de **incerteza** para o adversário.

⇒ O observador regista a zona do terreno de jogo (fig. A) de onde parte o passe que antecede a finalização.

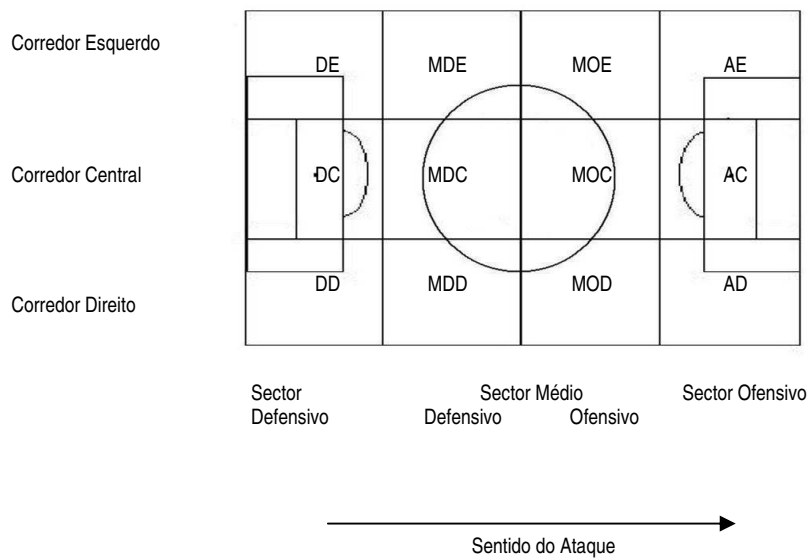


Figura A: Campograma correspondente à divisão topográfica do terreno em doze zonas, a partir da justaposição de quatro sectores transversais e três corredores longitudinais (adaptado de Garganta, 1997).

Macrodimensão Tempo...

→ Velocidade de transmissão da bola (VTB)

⇒ De acordo com Garganta (1997), a VTB é determinada a partir do quociente entre o número de bolas recebidas (NR) por um jogador e o número de contactos (NC) por ele realizados quando em posse de bola e é tanto mais elevada quanto o seu valor se aproxime da unidade: $VTB = NR/NC$.

⇒ Para este estudo será registada a VTB das equipas para cada SOP analisada.

→ Tempo de realização do ataque (TRA)

⇒ Corresponde ao período de tempo que medeia entre o início da SO considerada (posse de bola) e a sua conclusão através remate (enquadrado ou não).

⇒ O tempo de cada SO foi contabilizado recorrendo ao cronómetro integrado na transmissão televisiva.

Macrodimensão Tarefa...

→ Nº de jogadores que contactaram a bola (NJC)

⇒ Nos JDC o número de jogadores directamente envolvidos nas diferentes acções de jogo torna-se uma variável fundamental, na medida em que a sua transformação influi na

variabilidade das acções de jogo desenvolvidas (Garganta, 1997). O NJC constitui um indicador da participação dos jogadores nas acções ofensivas da sua equipa, fornecendo pistas sobre o padrão de jogo ofensivo privilegiado e da intencionalidade e riscos assumidos.

⇒ O observador deverá registar, em relação à equipa que ataca, o número de jogadores que contactam a bola em cada SOP analisada.

→ **Número de variações de passe (NVP)**

⇒ Reporta-se ao número de variações de passe para cada sequência ofensiva analisada, relativamente às dimensões alcance (NVPa) e direcção/sentido (NVPd/s). Esta variável pode-nos fornecer indicações importantes quanto à variabilidade das acções ofensivas de uma equipa (amplitude e profundidade) (Garganta, 1997).

⇒ É registado o número de variações do alcance e da direcção/sentido dos passes em cada SO considerada.

⇒ *Passe*: (direcção/sentido, número e alcance dos passes em cada SO)

O passe é de facto o gesto táctico-técnico que melhor e mais depressa faz avançar a bola na direcção pretendida, sendo o gesto táctico-técnico mais utilizado no término de uma acção de posse de bola (Barros, 2002)

O passe representa uma das acções mais frequentes no jogo de futebol, tratando-se do elemento de comunicação por excelência. Este confere unidade e identidade colectiva às equipas e constitui um instrumento privilegiado no combate à organização defensiva adversária (Garganta, 1997).

Uma vez que, para que o passe possa ser considerado na análise táctica da fase ofensiva de uma equipa, a sua análise não deve restringir-se ao plano quantitativo, em cada SO considerada, para além do número de passes (NP) foram ainda anotados os respectivos alcances (curto/médio, longo) e direcção/sentido (frente, trás, lateral).

Considerou-se passe curto/médio sempre que a bola foi transmitida na mesma zona topográfica ou em zona contígua conforme campograma apresentado. Quando a bola, transmitida entre dois elementos da mesma equipa, cruzar uma das zonas contíguas à da origem da acção registou-se um passe longo (Garganta, 1997).

→ **Situação de 1x1**

⇒ O jogo de futebol é realizado a partir do confronto de duas equipas, ainda que possamos identificar vários jogos dentro do jogo, o que significa que existem vários planos de confronto. Assim, o duelo 1x1 adquire a sua importância no facto de permitir a criação de desequilíbrios e rupturas na estrutura defensiva adversária, podendo revelar-se como um potente argumento ofensivo (Garganta, 1999).

⇒ Acção em que o portador da bola procura: ¹ ultrapassar o(s) seus adversários directos em determinado sentido do campo de jogo; ² manter a posse de bola; ³ ganhar espaço sobre o seu adversário directo para realização de uma acção posterior (cruzamento, remate, passe...).

⇒ Acções táctico-técnicas em que o portador da bola (em penetração) tenta ultrapassar o seu adversário directo no cumprimento dos objectivos de jogo ofensivo.

7.5 - Fiabilidade da observação...

Como já vimos, a observação é susceptível de maior ou menor subjectividade do observador, de se curvar perante os propósitos da sua observação. Aquilo que observamos não é a natureza, mas antes a natureza determinada pela índole das nossas perguntas (Garganta, 2001).

É esta consciência das limitações do processo de observação que nos leva a questionar a fiabilidade dos dados obtidos através deste processo. Para estabelecer a fiabilidade da observação procuramos assegurar que, em diferentes momentos, o mesmo observador identifique e assinale, da mesma forma, um ou vários comportamentos (fiabilidade intra-observador), procurando aferir da uniformização de critérios para reduzir a possibilidade de discrepâncias e realizar observações fiáveis.

A fiabilidade intra-observador é, para o nosso estudo e observação que o sustenta, fundamental, na medida em que o seu objectivo primário será a comparação das variáveis observadas entre as duas ligas e não tanto entre estas e resultados de outros estudos. Daí que, mais do que uma fiabilidade inter-observador, nos tenhamos debruçado sobre a congruência das observações de um observador em diferentes momentos por forma a garantir a virtuosidade e pertinência da comparação e seus resultados.

Para o efeito foram observados os primeiros 45' de uma das partidas da Série A (Lázio - Roma), assim como da Liga Espanhola (Real Madrid - Valência) e consideradas todas as variáveis propostas para este estudo, após o que se compararam os valores obtidos em duas

observações, realizadas pelo mesmo observador, com um intervalo de quinze dias. A fiabilidade intra-observador foi apurada com base na relação percentual entre o número de acordos e desacordos registados, segundo a fórmula proposta por Bellack et al. (1966):

$$\% \text{ acordos} = \frac{\text{n}^\circ \text{ de acordos}}{\text{n}^\circ \text{ acordos} + \text{n}^\circ \text{ desacordos}} \times 100$$

Nota: As observações podem ser consideradas fiáveis se o percentual de acordos não for inferior a 80% (Bellack et al. 1966)

Quadro 3: Fórmula utilizada para apurar a fiabilidade intra-observador (Bellack et al, 1966)

O número de SOP que resultaram para a determinação da fiabilidade da observação foi de 10 SOP nos primeiros 45' das duas partidas. A fiabilidade pode ser demonstrada pela elevada percentagem de acordos registados, na medida em que os resultados (quadro 4) mostram que todos os valores se situam acima dos 80%.

Série A – (Lázio – Roma) LE – (Real Madrid – Valência)	
Variáveis Observadas	% Acordos Intra-observador
PJO	100%
NJA	90%
NVR	80%
AR	90%
NVC	90%
JFA	100%
ZUP	100%
VTB	90%
TRA	100%
Nº PASSES	100%
NVP (direcção/sentido)	80%
NVP (alcance)	100%
1x1	100%
NJC	90%

Quadro 4: Percentagem de acordos intra-observador registados para as variáveis em estudo

7.6 - Procedimentos estatísticos...

Para além da média e desvio-padrão, utilizamos ainda a amplitude de variação e a percentagem, de forma a caracterizar as distribuições das variáveis em estudo.

7.7 - Hipóteses...

- Da interpretação dos dados obtidos, podemos inferir diferenças nos padrões de jogo ofensivo evidenciados pelas equipas observadas das duas ligas de futebol profissional consideradas, no que se refere à variabilidade e diversidade das acções de jogo em posse de bola;
- Da interpretação dos dados obtidos, podemos verificar que aspectos relacionados com o jogo de qualidade se encontram presentes e se observam com maior regularidade nos jogos da liga espanhola se comparada com a “série A” italiana;
- Existe uma relação entre as evidências dos resultados obtidos para o padrão de jogo ofensivo das equipas e as características comumente imputadas ao “estilo de jogo” italiano pela imprensa, diversos autores desportivos e opinião pública em geral, descrita neste trabalho.

8 - Apresentação e interpretação de resultados

Os resultados apresentados referem-se às SOP cuja distribuição se encontra apresentada no seguinte quadro:

Série A Italiana	SOP	Liga Espanhola	SOP
- Bolonha Vs AC Milan	11	- Real Madrid Vs Valência	13
- Lazio Vs Roma	9	- Deportivo Vs Barcelona	12
- Parma Vs Inter Milan	12	- Celta de Vigo Vs Valência	14
- Roma Vs AC Milan	10	- Villareal Vs Real Madrid	8
- AC Milan Vs Lazio	15	- Real Madrid Vs Barcelona	12
- Roma Vs Juventus	7	- Zaragoza Vs Barcelona	11
- Juventus Vs AC Milan	5	- Barcelona Vs Real Madrid	14
- Roma Vs Sampdoria	11	- Atlético de Madrid Vs Valência	9
- AC Milan Vs Roma	14	- Valência Vs Real Madrid	15
Total.....	94	Total.....	108
Total de SOP analisadas: 202			
Média de SOP por jogo	10,4	Média de SOP por jogo	12
<i>Amplitude de variação</i>	15 - 5	<i>Amplitude de variação</i>	15 - 8

Quadro 5: Representação das SOP analisadas, média e amplitude de variação

Como facilmente verificamos no “quadro 5”, o número de SOP observadas no total dos 9 jogos referentes à Série A foi de **94** o que nos dá uma média de **10,4** SOP por jogo, com uma amplitude de variação de **15 - 5**. A média de SOP por jogo dos jogos observados para a Liga Espanhola (LE) é de **12** por jogo num total de **108** observadas. A sua amplitude de variação move-se de um mínimo de **8** SOP a um máximo de **15**.

As equipas que representam a LE conseguem um número superior de SOP, ou seja, mais acções ofensivas que terminam com remate à baliza, enquadrado ou não, evidenciando uma média de **12** por jogo. Numa primeira análise, sem nos referenciarmos ainda a qualquer variável em estudo e realizando apenas uma observação superficial, podemos extrapolar daí um indício

da maior disponibilidade ofensiva das equipas representantes da LE, e não só das equipas observadas como também dos seus adversários, se considerarmos que estes são também responsáveis por um maior número de golos (quadro 6).

		Série A	LE
Número total de golos nos jogos observados		20	26
	<i>Média</i>	2,2	2,9
	<i>Amplitude de variação</i>	4 - 0	6 - 0
Número total de golos das equipas observadas		13	15
	<i>Média</i>	1,4	1,7
	<i>Percentagem</i>	65%	58%
	<i>Amplitude de variação</i>	2 - 0	4 - 0

Quadro 6: Dados referentes ao número de golos observados

O “quadro 6” faz referência ao número de golos conseguidos, quer somente pelas equipas observadas, quer no total dos jogos observados. Assim, nos 9 jogos observados da Série A marcaram-se um total de **20** golos (média de **2,2** golos por jogo), sendo que as equipas observadas marcaram **13** desses 20 golos (ou **65%** do total de golos). No caso da LE foram marcados **26** golos nos 9 jogos observados, tendo as equipas inseridas no estudo marcado aproximadamente **58%** dos mesmos ou **15** golos.

Mais uma vez, numa primeira análise, podemos observar mais golos das equipas da LE o que, se considerarmos o também superior número de SOP, parece indicar maior propensão e capacidade ofensiva das equipas presentes na nossa amostra referente à LE em relação às suas congéneres italianas. Um factor importante parece-nos ser, como referimos atrás, o facto de as equipas italianas conseguirem valores superiores em relação à percentagem do total de golos marcados. O facto de **65%** dos golos marcados ser das equipas italianas que observamos, parece indicar uma menor apetência para o golo dos seus adversários quando comparamos com o mesmo valor da nossa amostra para a LE (58%) ou, por inerência, a maior disponibilidade ou capacidade defensiva das equipas observadas pertencentes à Série A.

Observamos ainda que a amplitude de variação do número de golos, quer consideremos os jogos quer as equipas, é superior na LE. A sua variação de **6 – 0** golos diz-nos que existiram jogos na nossa amostra que terminaram com **6** golos marcados.

Na Série A o valor análogo é de **4**. No que se refere aos golos conseguidos pelas equipas, a amplitude de variação de **4 – 0** das equipas espanholas observadas, diz-nos que estas marcaram um número de golos que variou entre os **0** e os **4**, ao passo que no caso das equipas italianas nenhuma conseguiu mais de **2** golos nos nove jogos.

Padrão de Jogo Ofensivo...

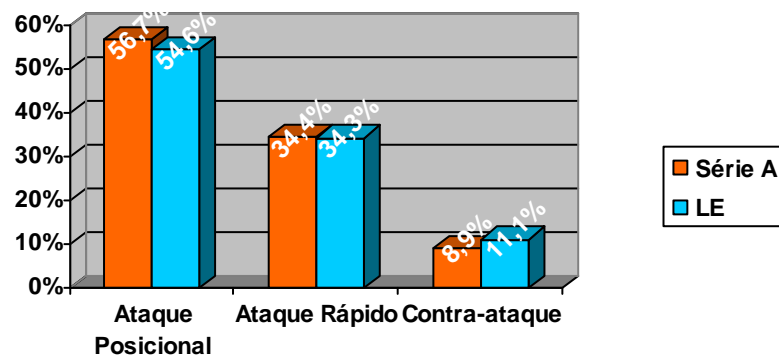


Gráfico 1: dados referentes ao PJO utilizado pelas duas amostras

No conjunto das SOP analisadas, podemos verificar resultados muito semelhantes nos padrões de jogo ofensivo evidenciados. Tanto na Série A como na LE, os resultados são idênticos, variando um pouco apenas na utilização de um padrão de jogo cujas características se identificam com aquelas que propusemos para o contra-ataque, com maiores índices de utilização por parte das equipas espanholas (**11%** versus **9%** das equipas italianas), em detrimento de um padrão de ataque posicional (**57%** versus **55%**), contando o ataque rápido com os mesmos valores (cerca de **34%** das SOP). Ainda que insignificativas, as diferenças não deixam de evidenciar a tendência, quer das equipas italianas observadas variarem um pouco menos o seu PJO quer, numa interpretação mais ousada, das equipas que as defrontam jogarem mais no seu meio campo defensivo, com maiores precauções defensivas, dando assim menos azo à utilização do contra ataque. Não nos esqueçamos que um jogo de futebol decorre num contexto de elevada variabilidade e imprevisibilidade no qual duas equipas se **confrontam** realizando a cada momento acções reversíveis de sinal contrário, alicerçadas em relações de oposição – cooperação (Garganta, 1997).

Seja como for, a principal conclusão a tirar parece-nos ser a de que ambos os conjuntos de equipas (Série A e LE) apostam fundamentalmente num padrão de jogo ofensivo que se aproxima do que caracterizamos como ataque posicional, ainda que pensemos que a diminuta utilização do contra-ataque se possa dever ao facto de as equipas observadas serem à partida as equipas de maior poderio e aquelas que procuram impor o seu jogo. No entanto, não podemos deixar de evidenciar este como um factor fundamental na determinação das equipas a estudar, uma vez que procuramos equipas que, mais do que reagir ao jogo adversário, se encontrassem em condições de impor o seu jogo, evidenciando assim a sua personalidade, a sua impressão e uma interpretação menos poluída da concepção de jogo privilegiada, no fundo, o que verdadeiramente as distingue das restantes, o que lhes é “sui generis”.

Número de jogadores que contactam a bola...

		Série A	LE
Número de jogadores que contactam a bola			
	Média por SOP	4,9 / SOP	5,2 / SOP
	Desvio padrão	1,95	1,96

Quadro 7: dados referentes ao NJC por SOP

Mais uma vez, e ainda que a diferença seja diminuta, a tendência manifesta-se no sentido de, em cada SOP das equipas italianas observadas, termos um menor número de jogadores que contactam a bola (**4,9**), o que influi directamente no potencial de variabilidade das acções de jogo desenvolvidas (Garganta, 1997). Tomando estes valores como um indicador da intencionalidade e dos riscos assumidos por uma equipa na procura do golo, verificamos que a sua tendência nos informa da provável menor disponibilidade ofensiva das equipas italianas.

Por outro lado, verificamos uma tendência para a maior dispersão em torno da média na LE (**1,96**), o que pode apontar para maior variabilidade de SO para SO, do número de jogadores que contactam a bola, traduzindo maior flexibilidade no desenrolar das acções ofensivas assim como um acréscimo de incerteza para o adversário.

Os valores que encontramos são semelhantes aos de outros estudos para esta variável. Garganta (1997), observou valores médios de 5.0 e 4.2, para selecções nacionais classificadas nos primeiros quatro lugares do campeonato do mundo de 1994 e equipas da metade inferior do

nosso campeonato nacional respectivamente. Barros (2002) chega a valores de 3,5 na análise à selecção do Brasil de 2002.

Número de jogadores no ataque...

		Série A	LE
Número de jogadores que participam no ataque			
	Média por SOP	4,8 / SOP	4,8 / SOP
	Amplitude de variação	8 - 1	8 - 1
	Desvio padrão	1,55	1,63

Quadro 8: dados referentes ao NJA

Este indicador revela uma semelhança invulgar entre os dois grupos de equipas em análise, com valores médios por SOP de **4,8** jogadores no quarto ofensivo do terreno de jogo aquando da finalização. Procurando analisá-lo como revelador do grau de participação dos jogadores nas acções ofensivas da sua equipa, podemos concluir da sua semelhança entre as equipas dos diferentes grupos constantes do nosso estudo. Tanto as equipas italianas como espanholas parecem colocar o mesmo número de jogadores e, inferindo, a mesma acutilância no seu ataque, a não ser que consideremos o maior número de golos marcado pelas equipas adversárias das equipas espanholas o que nos levaria a concluir que, mesmo colocando um número semelhante de jogadores no último quarto ofensivo, dada a maior capacidade ofensiva dos seus adversários, as equipas espanholas demonstram-se mais intencionais em posse de bola.

Pensamos, no entanto, que esta variável veria aumentada a sua validade se esta se referisse ao número de jogadores presentes no último terço ofensivo do terreno de jogo aquando da finalização da sua equipa ao invés do último quarto ofensivo, demonstrando desta forma uma abrangência maior e maior legitimidade ao inferir da acutilância ofensiva de uma equipa. Contudo, por imposições de ordem técnica, a nossa opção foi a de considerar apenas o quarto mais ofensivo, uma vez que em grande parte das SOP não nos era possível a visualização de todo o último terço ofensivo do terreno de jogo aquando da finalização.

No mesmo sentido do item anterior, a dispersão em torno da média é também superior nas equipas espanholas (1,63 contra 1,55), o que pode ser encarado como indicador de menor regularidade nas acções ofensivas e fundamentalmente na hora da finalização destas equipas.

Variações de corredor...

		Série A	LE
Número de variações de corredor			
	Média por SOP	1,9 / SOP	2 / SOP
	Percentagem de SOP sem qualquer VC	21,7%	20,4%
	Amplitude de variação	8 - 0	6 - 0
	Desvio padrão	1,76	1,66

Quadro 9: dados referentes NVC

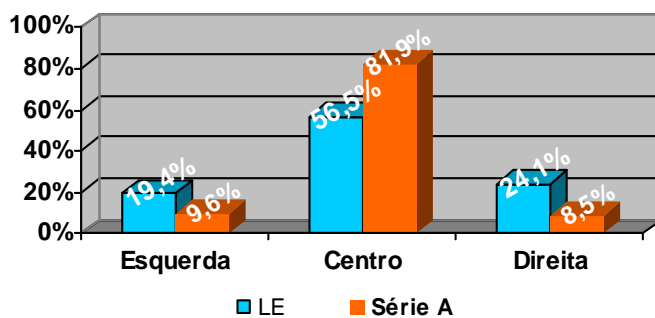
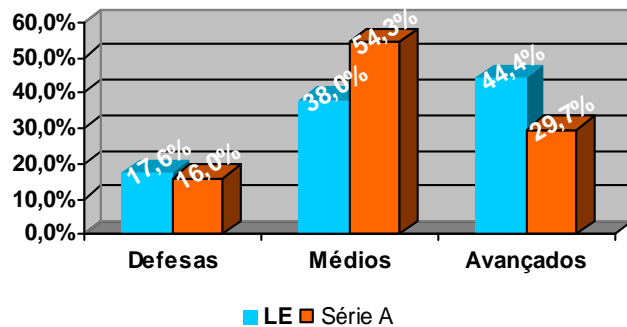
Os valores idênticos neste indicador não nos permitem conclusões significativas. Em média, cada SOP conta com 2 (1,9 e 2) variações de corredor. Este seria um indicador que, à partida, e considerando as indicações fornecidas pelos valores de outros indicadores, poderíamos esperar como substancialmente diferentes. No entanto, aquilo que os dados concluem é que não é no número de variações de corredor que podemos, a partir da nossa amostra, observar diferenças nos padrões de jogo privilegiados pelos dois grupos de equipas da nossa amostra. Mesmo a percentagem de SOP que não conta com qualquer variação de corredor, ou seja, ou se desenrola toda no mesmo corredor até a sua finalização, ou a variação de corredor não acontece através de passe, é muito semelhante (21,7% e 20,4% para equipas italianas e espanholas respectivamente).

Jogador que finaliza o ataque...

Jogador que finaliza o ataque	Defesas	Médios	Avançados	Esquerda	Centro	Direita
Série A	16%	54,3%	29,7%	9,6%	81,9%	8,5%
LE	17,6%	38%	44,4%	19,4%	56,5%	24,1%

Quadro 10: dados referentes à posição ocupada pelo JFA no sistema de jogo da sua equipa

Gráficos 2 e 3: dados referentes à posição ocupada pelo JFA



Com este indicador, procurávamos aferir da liberdade e mobilidade dos jogadores das equipas presentes na nossa amostra, para finalizarem e aparecerem em zonas de finalização assim como da variação do jogador que finaliza.

Os nossos resultados evidenciam, mais uma vez, uma tendência para a maior variabilidade das equipas espanholas nas suas acções ofensivas, senão vejamos:

Ao classificarmos os jogadores consoante o seu papel (missão) de defesa, médio ou avançado:

¹ Podemos verificar que são os médios das equipas da Série A aqueles que com maior frequência finalizam as SOP das suas equipas (**54,3%**), ao passo que são os avançados das equipas espanholas que desempenham mais vezes esse papel nos jogos observados (**44,4%**);

² Observamos um natural predomínio dos jogadores “centrais” na conclusão das SO das suas equipas, com **81,9%** para equipas italianas e **56,5%** para as equipas ibéricas analisadas;

³ Não obstante, pensamos que o facto mais significativo resultante da análise deste indicador se refere à **distribuição dos valores**, mais do que à maior ou menor incidência dos mesmos num ou outro item. Por outras palavras, constatamos que a amplitude de variação do indicador analisado é menor nas equipas espanholas, ou seja, estas apresentam uma distribuição menos extremada e com valores mais equitativos entre si, o que significa uma distribuição mais equilibrada entre defesas – médios – avançados e também jogadores da esquerda – centro – direita. Esta **variabilidade**, como tal, impõe na equipa adversária um maior grau de incerteza. Concretizando, e utilizando para isso valores do nosso estudo, o facto de a finalização das SO por parte de jogadores da zona central das equipas italianas ser de **82%** e dos médios finalizarem mais de 50% das mesmas, pode ser encarado como indicador de um padrão de jogo mais “regular”, com menor capacidade de utilização da desordem própria do contexto complexo em que decorre o jogo de forma heurística.

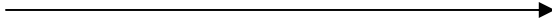
Como nos dizia Popper (1995), num contexto que nos coloca vários problemas, como é o caso do jogo, o importante seria a capacidade de propor várias hipóteses para a sua solução. O que verificamos é então a menor capacidade de as equipas italianas constantes da nossa amostra, pelo menos a este nível, evidenciarem menor capacidade na colocação de diferentes hipóteses para a finalização. Ainda o mesmo autor (1995), afirma ser fundamental a proposição de várias soluções de entre as quais uma, várias, ou mesmo nenhuma será a mais correcta num determinado contexto e parece ser isto que observamos com menor frequência e Itália.

Considerando os valores destes indicadores, mas também a tendência dos indicadores analisados até este ponto do nosso trabalho, é na colocação e selecção dessas “possibilidades de resolução” que estas equipas parecem ser mais “monótonas” e constantes e menos criativas.

Zona utilizada para o último passe...

Série A

	2,4%	15,3%	9,4%
	3,5%	15,3%	22,4%
	1,2%	7,1%	23,5%



* Sentido do ataque

Quadro 11: dados referentes à ZUP – Série A

Quanto à zona utilizada para o último passe, o que verificamos nas equipas da Série A, foi a propensão para este partir das zonas mais avançadas do terreno de jogo, especialmente das zonas avançada centro e direita, com **22,4%** e **23,5%** respectivamente. A zona MOC e MOE foram as zonas que se lhe seguiram com **15,3%** dos passes considerados.

Ao analisarmos a distribuição da proveniência do último passe pelo terreno de jogo, verificamos que **82,9%** das vezes, este é realizado no meio campo ofensivo, sendo também mais de metade das ocasiões no quarto mais ofensivo (**55,3%**). Se procedermos a análise por corredor,

verificamos que é o corredor central que possui valores mais elevados (**41,2%**) e que os dois corredores laterais apresentam valores semelhantes (**27,1%** para o corredor esquerdo e **31,8%** para o direito).

De resto, assinalar apenas a inexistência de qualquer referência nas zonas defensivas e valores muito reduzidos, como aliás seria de esperar, para o meio campo defensivo (**7,1%**).

Liga Espanhola

	2,2%	6,5%	21,5%
1,1%	4,3%	19,4%	18,3%
	2,2%	4,3%	20,4%

* Sentido do ataque →

Quadro 12: dados referentes à ZUP - LE

Nas equipas da liga espanhola, a nossa observação resultou em valores, para a zona de proveniência do último passe, superiores nas zonas AE, AC e AD assim como MOC, distribuindo-se por estas quatro zonas **79,6%** dos passes considerados. Estes são valores que evidenciam uma distribuição semelhante nas quatro zonas mais próximas da baliza adversária, reflectindo enorme variabilidade na construção de oportunidades de finalização, potenciando a incerteza e as dificuldades defensivas do adversário.

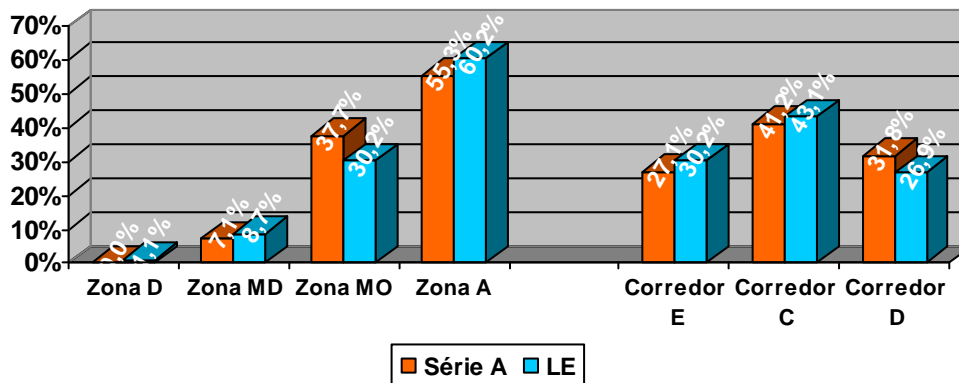


Gráfico 4: dados referentes à ZUP nas equipas da nossa amostra

Podemos ainda verificar que **90,1%** dos últimos passes das SOP analisadas provêm do meio campo ofensivo e **60,2%** destes ocorrem na zona avançada. Como tal, temos valores superiores de últimos passes realizados a partir do meio campo defensivo das equipas espanholas (**9,8%**) e valores inferiores na zona MO das mesmas (**30,2%** versus **37,7%**).

Ao analisarmos os nossos resultados por corredor e por zona do terreno de jogo, verificamos que seguem uma distribuição semelhante àquela verificada na amostra da Série A, mantendo a mesma relação entre si, tanto no que se refere aos corredores como no que se refere à relação entre as zonas D, MD, MO e A.

Se procurarmos uma conclusão breve da análise e comparação deste indicador entre as duas amostras, pensamos que os factos mais significativos serão o facto de as equipas espanholas evidenciarem uma distribuição dos últimos passes equitativa nas quatro zonas mais próximas da baliza adversária, o que pode reflectir uma superior capacidade para variar a zona de finalização e construção das situações de finalização.

Velocidade de transmissão da bola...

		Série A	LE
Velocidade de transmissão da bola			
	Média por SOP	0,46 / SOP	0,45 / SOP
	Número médio de toques por SOP	14,7	16,8

Quadro 13: dados referentes à VTB

A velocidade de transmissão da bola reflecte valores semelhantes entre os dois grupos de estudo, **4,6** e **4,5** respectivamente para a Série A e LE. No entanto, ao calcularmos a média de toques na bola por SOP, podemos verificar que nas suas acções ofensivas as equipas da nossa amostra pertencentes à LE dão em média mais dois toques em cada sequência ofensiva. Ora, se a velocidade de transmissão da bola é semelhante mas o número de toques superior, e tendo em consideração a fórmula utilizada para a definição desse valor, verificamos que o número de bolas recebidas pelos elementos de uma equipa é seguramente superior. São mais os jogadores e/ou maior o número de vezes que estes integram e se vêem envolvidos no ataque das equipas espanholas da nossa amostra e conseguem-no com uma VTB semelhante à das equipas

italianas, contribuindo assim para a variabilidade do jogo ofensivo da sua equipa, assim como para promover as dificuldades defensivas e de adaptação da equipa adversária.

Variações de ritmo...

	Série A	LE
Número de variações de ritmo		
Média por SOP	0,9 / SOP	1,2 / SOP

Quadro 14: dados referentes ao NVR nas equipas da nossa amostra

Novamente com valores similares entre equipas do “cálcio” e espanholas (0,9 e 1,2 respectivamente), este indicador revela-nos, no entanto, a tendência para a maior valorização da variabilidade nas acções ofensivas das equipas espanholas constantes da nossa amostra, se considerarmos esta capacidade para fazer variar a velocidade de jogo como um importante argumento táctico potenciador da margem de incerteza no adversário (Garganta, 1997).

Tempo de realização do ataque...

	Série A	LE
Tempo de realização do ataque		
Média por SOP	32,9" / SOP	39,3" / SOP
Amplitude de variação	6" – 1'59"	5" – 3'57"

Quadro 15: dados referentes ao TRA

Quanto ao tempo de realização do ataque, ou seja, o tempo que medeia entre o início da SO e a sua conclusão através de remate, apuramos valores significativamente diversos e que nos fornecem pistas acerca dos padrões de jogo privilegiados pelas equipas observadas. O tempo de realização médio do ataque de uma equipa italiana é de **32,9"**, ao passo que as SOP das equipas espanholas se alongam, em média, por mais 6", contando com um valor médio de **39,3"**. Isto é tanto mais significativo se contarmos que as equipas italianas apresentam menores índices de utilização de contra-ataque e semelhantes valores na utilização do ataque rápido como PJO, além de um número superior de faltas o que faz aumentar o TRA.

Este é um valor que pode suscitar várias interpretações, desde logo a de um padrão de jogo em que a preparação, construção e conclusão de situações de finalização se realiza de forma mais directa, mais vertical e agressiva na direcção da baliza adversária (Série A), versus um padrão de jogo que, contando com um TRA superior mas simultaneamente com uma VTB semelhante e com um maior NJC, parece privilegiar a circulação de bola em largura, na perspectiva de criar e aproveitar espaços e linhas de passe e penetração que permitam a finalização.

Verificamos que a média e amplitude de variação observadas no nosso estudo são superiores às daquelas de alguns trabalhos anteriores. Garganta (1997) encontra valores médios de 18,7" e de 14,2" para selecções nacionais que participaram no campeonato do mundo e para equipas do campeonato nacional respectivamente. Barros (2002), por sua vez, observa valores médios de 12,2" na análise das SOP da selecção do Brasil em 2002. Existem, no entanto, estudos que revelam TRA que se aproximam mais aos que encontramos durante a nossa análise do jogo. Garganta et al. (2002), em dois estudos efectuados com equipas presentes em Campeonatos da Europa e do Mundo, chega a valores médios de 33,3" e 18,7".

Verificamos, durante a nossa observação, que as SOP com valores superiores de TRA eram aquelas que continham uma ou mais faltas, cujas paragens contribuíam bastante para o prolongamento da SO. Se considerarmos que aproximadamente 35% das SOP teve como acção de ruptura uma falta do adversário, podemos encontrar aí uma primeira explicação para os elevados valores de TRA das nossas amostras.

Variações de passe...

Número de passes		Série A	LE
	<i>Média por SOP</i>	4,8 / SOP	5,1 / SOP
	<i>Amplitude de variação</i>	12* - 0	16 - 0
	<i>Desvio padrão</i>	2,30	3,37

Quadro 16: dados referentes ao número de passes

Variações na direcção e sentido do passe...

Número de variações da direcção e sentido do passe	Série A	LE
<i>Média por SOP</i>	<i>2,2 / SOP</i>	<i>2,7 / SOP</i>
<i>Percentagem de SOP sem qualquer VPd/s</i>	<i>23,3%</i>	<i>20,8%</i>

Quadro 17: dados referentes ao NVPd/s

À mesma semelhança de valores encontrada noutros indicadores, parece corresponder a mesma tendência para a maior variabilidade presente nas acções ofensivas das equipas espanholas que constam da nossa amostra. Na Série A, a média é de **2,2** variações da direcção do passe por SOP analisada, ao passo que na LE este valor se eleva ligeiramente para os **2,7**. Além disso, a percentagem de SOP sem qualquer variação da direcção do passe é superior, ainda que ligeiramente, em Espanha (**20,8%**) em relação a Itália (**23,3%**). Com menor média de variações por SOP e com uma percentagem de SOP sem variações da direcção do passe superior, descortinamos aqui essa **tendência** – dadas as divergências ligeiras dos valores, para uma maior variabilidade dos processos ofensivos das equipas espanholas.

Podemos também verificar valores superiores na média de passes utilizados por SOP (**4,8** versus **5,1**) por parte das equipas da LE o que, considerando o passe como um elemento de comunicação por excelência que confere identidade e unidade colectiva às equipas e se constitui como um elemento privilegiado no combate à organização defensiva adversária (Garganta, 1997), pode ser um indicador do que Nesta referia como “*mais acções elaboradas, mais toque, mais bonito*”, no fundo aquilo que podemos encarar como mais cultura táctica ofensiva.

Variações do alcance do passe	Curto / médio	Longo
Série A	<i>95,6%</i> <i>4,6 / SOP</i>	<i>4,4%</i> <i>0,2 / SOP</i>
LE	<i>96,1%</i> <i>4,9 / SOP</i>	<i>3,9%</i> <i>0,2 / SOP</i>

Quadro 18: dados referentes NVPa

A utilização preferencial do passe curto/médio, evidenciada pelos **95,6%** de utilização deste tipo de passe na Série A e **96,1%** da LE, não representa surpresa se tivermos em conta o PJO privilegiado por qualquer dos dois grupos de equipas da nossa amostra, o ataque posicional.

Este, caracterizando-se, como vimos na explicitação das variáveis, pela circulação da bola mais em largura do que em profundidade, pela utilização de passes curtos e desmarcações de apoio e pelo elevado número de passes, deixava antever a escassa opção pelo passe longo.

O reduzido número de passes longos associados às 94 SOP analisadas na Série A assim como às 108 da LE (**18 e 22** respectivamente) pode encontrar também alguma justificação no facto de as equipas analisadas serem aquelas que, disputando a “Champions League”, são encaradas como as “mais fortes”, procurando assim jogar no meio campo adversário, impondo o seu “estilo” de jogo ofensivo, criando uma propensão reduzida para a utilização quer do contra-ataque quer do passe longo como característica das suas acções ofensivas.

Acção de Ruptura...

Acção Ruptura	Passe	Combinação	Drible	Erro Adversário	Falta
Série A	56,5%	3,3%	15,2%	3,3%	21,7%
LE	58,3%	5,6%	12%	10,2%	13,9%

Quadro 19: dados referentes às AR observadas nas SOP analisadas

Como facilmente verificamos no *quadro 19*, o passe é sem dúvida a acção de ruptura mais comum nas equipas observadas da Série A e LE. Em mais de metade das SOP foi o passe que induziu o desequilíbrio no balanço ataque defesa, em favor do ataque, proporcionando a situação de finalização. Das 5 acções consideradas no nosso estudo, quer na Série A quer na LE, aquela que se seguiu ao passe foram as “faltas do adversário”. No entanto, a diferença entre os valores dos dois grupos de equipas no que diz respeito a este indicador é significativa – **21,7%** para a Série A versus os **13,9%** da LE, um valor superior em **8%**. Este valor pode ser encarado como indicativo do elevado número de faltas que se praticam na Série A, assim como da elevada agressividade defensiva das suas equipas, o que coincide com as características que, como vimos, são imputadas ao futebol italiano – Nesta (2002) dizia “aqui, enquanto tens a bola, te agridem” e Carboni (2002) refere-se a um “cálcio com um estilo de futebol mais duro, mais feio para o espectador”.

Por outro lado, as equipas espanholas conseguem maior variação das suas acções de ruptura, como o demonstra a maior equidade dos valores observados para as 5 variáveis: **12%** para o “drible”, **13,9%** no aproveitar de erros cometidos por adversários, **10,2%** enquanto resultado de “faltas do adversário” e **5,6%** para combinações. As equipas italianas, por seu lado, reflectem maior regularidade nas acções que, directa ou indirectamente motivam a finalização: podemos

observar que **93,4%** das SOP analisadas se dividem em 3 tipos de acção de ruptura – “passe”, “drible” e “falta do adversário”.

Situação de 1x1...

		Série A	LE
Situação de 1x1			
	Média por SOP	0,6 / SOP	0,9 / SOP
	Percentagem de SOP com situações de 1x1	50,6%	64,8%

Quadro 20: dados referentes às situações de 1x1

Partindo para os resultados da nossa observação, o que encontramos foi um número superior de situações de 1x1 nas equipas da LE, com um número médio de **0,9** por SOP contra **0,6** da Série A. Também a percentagem de SOP com situações de 1x1 era bastante superior em Espanha (**64,8%**) relativamente ao observado em Itália (**50,6%**).

Verificamos valores médios de 0,5 situações de 1x1 em Barros (2002) na análise de 86 SOP, das quais apenas 38,3% continham este tipo de situações.

A determinação das situações de 1x1 enquanto indicador a observar, surgiu na expectativa de que este nos pudesse fornecer pistas sobre a organização do ataque das equipas, nomeadamente, da maior ou menor utilização deste forte argumento ofensivo. Como vimos, as situações de 1x1 possuem o potencial de criar desequilíbrios e rupturas na estrutura defensiva adversária (Garganta, 1997), mas não são todos os jogadores que possuem a capacidade para o fazerem com sucesso e alguma regularidade, transformando-o em mais um factor de desequilíbrio e incerteza no adversário, além de não serem todos os treinadores que o encorajam ou que gostam deste risco supletivo nas suas equipas.

A nossa observação, resultando em valores superiores para as equipas da LE, reforça as palavras de Rui Costa (2001), quando afirma que, “apesar das equipas italianas terem jogadores de enorme qualidade, o privilégio é dado aos jogadores que apresentam qualidades físicas superiores em detrimento das suas qualidades técnicas”. No mesmo sentido, Valdano (2001) afirma que “em Itália, os artistas não podem pisar o campo”, caracterizando o seu futebol como “destrutivo, cada vez com mais jogadores vulgares atrás da linha da bola, e mais longe da área contrária”.

Encarando as situações de 1x1 como a emersão de uma individualidade na organização de uma equipa, como uma afirmação das características individuais dos jogadores que, se não ignorarem as regras gerais preconizadas pelo modelo de jogo, enriquecem o colectivo, vislumbramos também características dos padrões de jogo ofensivo das nossas amostras. Os nossos resultados parecem secundar Valdano (2001) quando este nos diz que em Itália “têm trabalhado tanto sobre o funcionamento colectivo que desapareceram as individualidades” tornando-o num futebol de risco mínimo com equipas mais preparadas para jogar quando a bola está na equipa contrária.

9 - Conclusões

Durante a apresentação e interpretação de resultados, verificamos que muitas das variáveis analisadas se pautavam pela semelhança dos valores provenientes da análise do jogo. Entendemos essa similitude pela relativamente reduzida amostra (18 jogos) e, fundamentalmente, pelo facto da mesma ser constituída por equipas de topo das ligas em questão, o que favorece a possibilidade de, em qualquer jogo observado, contarmos com a observação de equipas que assumem o jogo, de jogadores internacionais de vários países assim como treinadores e concepções de jogo, contribuindo para a diluição de potenciais discrepâncias. Ainda assim, as diferenças de valores das variáveis observadas, emergiram sempre num mesmo sentido, como fomos evidenciando.

Oliveira (2002) dá-nos pistas sobre esta diversidade quando se refere a uma realidade diferente daquilo que parece ser o «padrão» das equipas italianas, descrevendo a Lázio e a metodologia de treino implantada por Eriksson como uma espécie de oásis no deserto italiano.

No entanto, foi a possibilidade da existência dessa multiplicidade e pluralidade de concepções, treinadores e futebolistas, que conduziu, à partida para este trabalho, à necessidade de um critério de selecção das equipas para a nossa amostra, algo que as homogeneizasse de alguma forma e validasse a posterior comparação (participação na Liga dos Campeões da UEFA).

Cientes destes factores, pensamos encarar as variáveis analisadas não pelo significado dos seus valores ou significado estatístico isoladamente, mas antes a partir de uma interpretação das tendências para que nos foram dirigindo os seus resultados, considerado todo o conjunto de itens analisados. Se consideradas isoladamente, as variáveis e os seus resultados perdem significância, perdem, a nosso ver, poder explicativo de uma realidade extremamente complexa.

- Recorrendo então a uma interpretação das variáveis analisadas, reconhecemos uma tendência que nos remete, se não para padrões de jogo ofensivo totalmente distintos, pelo menos para um “desvio” nos dados no sentido das equipas da Série A evidenciarem menor variabilidade e diversidade nas suas acções ofensivas:

Das catorze variáveis consideradas e como podemos observar durante a *“apresentação e interpretação dos resultados”*, em todas encontramos uma orientação dos resultados que de alguma forma apontam nesse sentido, desde os valores da VC ao NJC, da maior variabilidade dos JFA nas equipas espanholas à distribuição das AR e ZUP, todas parecem demonstrar um padrão de jogo ofensivo com maior diversidade nos seus diferentes momentos.

Durante a interpretação dos nossos resultados, observamos também aspectos que relacionamos com o “jogo de qualidade”. Atentemos em algumas características do “*modelo de jogo mais evoluído*” propostas por Garganta e Pinto (1989) e na sua relação com o nosso estudo:

****provocar e tirar partido de mudanças bruscas do ritmo de jogo...**

Os nossos resultados evidenciaram valores superiores da variável “*número de variações de ritmo*” (NVR) nas equipas espanholas da nossa amostra.

****provocar e tirar partido dos erros do adversário...**

Na variável “*acção de ruptura*” (AR), verificamos valores muito superiores no item “*erro do adversário*” nas equipas espanholas em relação às da Série A.

****impor o ritmo de jogo mais conveniente, procurando o golo com objectividade e variedade na progressão...**

Observamos nas equipas espanholas valores superiores de variações de ritmo de jogo (NVR), o que de alguma forma podemos relacionar com a alteração ou imposição de um ritmo de jogo que, em determinada altura, mais convém à equipa. Observamos também velocidades de transmissão da bola (VTB) superiores em Espanha que podemos associar à objectividade do ataque.

Por outro lado, os valores superiores de jogadores que contactam a bola (NJC), de variações de corredor (VC), variações de ritmo (NVR), número e variações de passe, a distribuição dos valores para a zona do último passe assim como a maior utilização de situações de 1x1, remetem-nos para uma maior variedade na progressão do ataque nas equipas espanholas da nossa amostra.

****participação de todos os jogadores, logo que se conquista a posse de bola **realizando uma transição com apoio significativo, **cobertura ofensiva e **apoio permanente ao portador da bola...**

Os nossos resultados indicam valores superiores de jogadores que contactam a bola (NJC), assim como tempos de realização do ataque (TRA) e número de passes superior nas equipas espanholas, que podemos relacionar com uma elevada participação no ataque e necessidade de cobertura ofensiva e apoio ao portador da bola.

****criação de linhas de passe em profundidade e nos diferentes corredores...**

O número superior de passes por SOP observado em Espanha, assim como o número superior de variações de corredor (VC), podem relacionar-se com a criação de linhas de passe e linhas de passe em diferentes corredores, se bem que as equipas da Série A demonstrem maior apetência para o passe em profundidade.

- A partir da interpretação dos dados obtidos durante a análise dos jogos da nossa amostra, verificamos que as características propostas por Garganta e Pinto (1989) para o “modelo de jogo mais evoluído” se identificam mais com o padrão de jogo ofensivo evidenciado pelas equipas da LE. Parece, assim, que aspectos relacionados com o jogo de qualidade se encontram presentes e se observam com maior regularidade nos jogos da liga espanhola quando comparada com a série A.

Considerando agora as características comumente imputadas ao “estilo de jogo” italiano pela imprensa, diversos autores desportivos e opinião pública em geral e procurando uma relação com os resultados da nossa análise, pensamos poder afirmar ter alguns indícios que, se não o confirmam por completo (impossível de resto, dada a dimensão deste estudo) pelo menos reforçam ou indiciam uma aproximação entre ambos.

Sintetizemos alguns adjectivos utilizados na qualificação do “característico” futebol praticado em Itália e que encontramos durante a nossa revisão bibliográfica e documental:

- | | |
|---|---|
| * Destrutivo; | * Muito competitivo mas fundamentalmente na vertente física; |
| * Com jogadores vulgares; | * Sem “artistas”; |
| * De risco mínimo e equipas mais preparadas para jogar quando a bola está na equipa contrária; | * Sem ideias, estética ou estilo; |
| * Demasiado agressivo; | * Sem inovação; |
| * Feio; | * Suado; |
| * Duro; | * Baseado na organização defensiva e contra-ataque |
| | * Com muitas faltas |

É evidente que não podemos encontrar dados no nosso estudo que classifiquem, por exemplo, um jogador como vulgar, “artista” ou fisicamente dotado, mas podemos, a partir da interpretação dos resultados, indagar de forma lógica quanto aos seus efeitos nos padrões de jogo das equipas, procurando aí potenciais relações.

Assim, observamos na nossa amostra da Série A valores inferiores de TRA e VTB, menos passes e situações de 1x1, todas situações que requerem elevada capacidade táctico-técnica por parte dos jogadores. Podemos observar ainda que as “faltas do adversário” são a segunda acção de ruptura mais observada em Itália e representam quase o dobro comparando com a LE, o que parece reforçar designações como “duro”, “demasiado agressivo” e “com muitas faltas”.

Considerando a média de SOP por jogo, assim como o número de golos conseguidos, verificamos que em Itália se remata menos e se conseguem menos golos, o que poderá justificar a designação de “futebol de risco mínimo”, baseado na organização defensiva que encontramos, ao passo que a menor propensão ofensiva evidenciada por alguns itens como o NJA, o TRA e a percentagem de SOP sem situações de 1x1, podem de alguma forma, relacionar-se com a falta de estilo, de inovação e falta de “artistas”, características que alguns autores atribuem ao futebol italiano.

- Parece então existir alguma relação entre a interpretação dos resultados obtidos para o padrão de jogo ofensivo das equipas e as características comumente imputadas ao “estilo de jogo” italiano pela imprensa, diversos autores desportivos e opinião pública em geral, descrita neste trabalho.

10 - Considerações finais

Procuramos contribuir para o esclarecimento e alteração de processos e metodologias que ainda vão proliferando no futebol, partindo do reconhecimento da necessidade de enquadrar o futebol pela sua determinante tática, procurando respeitar esta concepção o mais possível, ainda que por vezes limitados pela metodologia de observação do jogo. Para além das conclusões relacionadas com a comparação de padrões de jogo ofensivo e demais objectivos enunciados, este trabalho assume o seu interesse desde o primeiro momento de revisão bibliográfica, que procuramos capacitar de um entendimento da relevância da variabilidade e conteúdos associados no treino/jogo, assim como de uma perspectiva mais particular da criatividade e personalidades criativas e da sua integração numa equipa.

Durante a sua elaboração, fundamentalmente na análise e interpretação dos dados, fomos-nos deparando com a importância que a organização ofensiva, quer das equipas da nossa amostra, quer dos seus adversários, pode assumir na determinação do padrão de jogo ofensivo do adversário e no decorrer dos episódios de jogo. Assim, pensamos existir aqui espaço para complementar o nosso trabalho, através de estudos que se debrucem, por exemplo, sobre a comparação de padrões de jogo defensivo e na forma como podem determinar ou influenciar a organização ofensiva do adversário.

Outra possibilidade seria a de relacionar as características do modelo de jogo mais evoluído relativamente ao processo defensivo, com padrões de jogo defensivo evidenciados por equipas italianas, cotadas, como vimos, como defensivas, destrutivas e baseadas na organização defensiva.

11 - Bibliografia

- Assunção, J. (1981): *Criatividade e orientação educacional*. Cortez Editora.
- Barros, L. (2002): *Estudo descritivo das sequências ofensivas positivas finalizadas pelo Brasil, selecção campeã do Mundo, durante o Campeonato Mundial Coreia/Japão 2002*. Tese Monográfica, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- Bohm, D. e Peat, F. (1989): *Ciência, ordem e criatividade*. Gradiva Publicações. Lisboa.
- Castelo, J. (1996): *Futebol: a organização do jogo*. Edições do Autor.
- Castelo, J. (1994): *Futebol: modelo técnico tático do jogo*. Edições FMH.
- Cruyff, J. (1997): *Mis futbolistas y yo*. Edições B, s.a. Barcelona.
- Cunha e Silva, P. (1995): *O lugar do corpo. Elementos para uma categoria fractal*. Tese de doutoramento. FCDEF – UP.
- Fonseca, A. (1998): *A psicologia da criatividade*. Edição Universidade Fernando Pessoa. Porto.
- Frade, V. (1985): *Alta competição no futebol – que exigências de tipo metodológico?* Curso de actualização. ISEF-UP.
- Frade, V. (2002/03): *Apontamentos das aulas de metodologia i e ii, opção de rendimento – futebol*, FCDEF – UP (n. P.)
- Garganta, J. (1997): *Modelação Tática do Jogo de Futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. Tese de Doutoramento. FCDEF – UP.
- Garganta, J.; Maia, J.; Basto, F. (1995): *Analysis of goal scoring patterns of European top level soccer teams. Book of abstracts – third world congress of science and football*. Cardiff.
- Garganta, J. e Oliveira, J. (1996): *Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos*. In *Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos*. José Oliveira e Fernando Tavares (Eds.). Centro de estudos dos jogos desportivos colectivos. FCDEF-UP.
- Garganta, J. e Pinto, J. (1994): *O ensino do futebol*. In *O ensino dos Jogos Desportivos Colectivos*: (97-137).
- Garganta, J.; Marques, A.; e Maia, J. (2002). *Modelação tática do jogo de futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. In *A investigação em futebol – Estudos Ibéricos*, 51 – 66. J. Garganta; A. Suarez e C. Peñas (Eds.). FCDEF – UP.
- A. Graça e J. Oliveira (Eds). *Centro de Estudos dos Jogos Desportivos*. FCDEF – UP.
- Godet, M. (1993): *Manual de prospectiva estratégica – da antecipação à acção*. Publicações Dom-Quixote. Lisboa.
- Graça, A. e Oliveira, J. (1994): *O ensino dos jogos desportivos*. Ed. Centro de Estudos dos Jogos Desportivos. FCDEF-UP.
- Gréhaigne, J.F. (1992): *L'Organisation du jeu en football*. Editions Actio. Joinville-le-Pont.
- Leal, P. (2004): *Rendimento no Futebol – diferentes entendimentos, diferentes orientações metodológicas*. Tese Monográfica, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- Moigne, J. L. (1994): *O Construtivismo dos Fundamentos*. ESF Editeur, Volume I. Instituto Piaget, Coleção Epistemologia e Sociedade.
- Moigne, J. L. (1990): *A Modelação de Sistemas Complexos*. Ed. Dunod.
- Morin, E. (1999): *O método II – A vida da vida*: (331-365). Publicações Europa-América.
- Morin, E. (1995): *Introdução ao pensamento complexo*. Instituto Piaget. Portugal.
- Oliveira, B. (2002): *Um embuste, a qualidade do futebol italiano? Um novo ponto de partida: a estrutura acontecimenal da... «carga versus desempenho» (como caminho da coincidência à não-coincidência ou da verdade ilusão à verdade iludida)*. Tese Monográfica, Opção de Futebol. FCDEF-UP.
- Oliveira, J. (1991): *Especificidade, o pós – futebol do pré – futebol – um factor condicionante do alto rendimento desportivo*. Tese Monográfica, Opção de futebol, FCDEF – UP.
- Pinheiro, F. (2001): *Caracterização do processo ofensivo em equipas de futebol de nível elevado*. Tese Monográfica. FCDEF-UP.

Pinto, J. (1996): A tática no futebol: abordagem conceptual e implicações na formação. In “*Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos*”. José Oliveira e Fernando Tavares (Eds.). Centro de estudos dos jogos desportivos colectivos. FCDEF-UP.

Popper, K. (1995): *Sociedade aberta, universo aberto*. Publicações Dom Quixote (3ª Edição). Lisboa.

Ramos, F. (2003): *Futebol – da rua à competição*. Ed. Centro de Estudos e Formação Desportiva. Lisboa.

Rocha, F. (2000): *Modelo(se) de Jogo / Modelo(se) de preparação, “Duas faces da mesma moeda”: um imperativo conceptometodológico no processo de treino de equipas de alto rendimento*. Tese Monográfica, Opção de Futebol. FCDEF-UP.

Silva, L. (1998): *Rendimento superior no futebol, sem lesões, quais as razões?* Tese Monográfica, FCDEF-UP.

Silva, M. (1992). Factores Condicionantes do Alto Rendimento – A cultura tática com criatividade no jogo coloca a criatividade em jogo. Tese Monografia FCDEF-UP.

Stacey, R. (1995): *A fronteira do caos*. Bertrand Editora.

Tavares, F. (1996): Bases Teóricas da Componente Tática nos Jogos Desportivos Colectivos. In

Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos. José Oliveira e Fernando Tavares (Eds.). Centro de estudos dos jogos desportivos colectivos. FCDEF-UP.

Tavares, F. e Faria, R. (1996): A Capacidade de Jogo como Pré-Requisito do Rendimento para o Jogo. In “*Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos*”. José Oliveira e Fernando Tavares (Eds.). Centro de estudos dos jogos desportivos colectivos. FCDEF-UP.

Tavares, F. e Faria, R. (1996): O Comportamento Estratégico. Acerca da Autonomia de Decisão nos Jogadores de Desportos Colectivos. In “*Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos*”. José Oliveira e Fernando Tavares (Eds.). Centro de estudos dos jogos desportivos colectivos. FCDEF-UP.

Trapattoni, G. (1999): “*Coaching high performance soccer*”. Reedswain inc..

Valdano, J. (2001): “*Apuntes del balon*”, Marca.

Valdano, J. (1998); *Los cuadernos de Valdano*, El País Aguilar. Madrid.

Wallach, M. (1977): Criatividade. In *Carmichael psicologia da criança – Volume VII: desenvolvimento cognitivo IV*. Editora Pedagógica e Universitária. São Paulo.

Periódicos e outros documentos

A. Cerruti, no jornal “La Gazzetta dello Sport” de 21 de Março de 2002.

Amedeo Carboni no jornal “Don Balon”, ano XXVIII - nº 1374, de 11 a 17 de Fevereiro de 2002.

Araújo, J. (1995): *Formar Jogadores (4)*. Artigo de opinião no jornal “Público” de 11 de Março 1995.

Araújo, J. (1999): *A inteligência emocional*. [On-line]: <http://www.jorgearaujo.net/>

Araújo, J. (1999): *O treinador e o rendimento desportivo*. Ciclo de conferências FCDEF. FCDEF-UP.

Byshovets, A. (2000): “*Europeu consagrou o futebol romântico*”. Jornal “A Bola”, 5 de Outubro de 2000.

Bengt Johansson, no jornal “O Jogo”, (s.d.).

C. Cannavò, no jornal “La Gazzetta dello Sport” de 21 de Março de 2002.

Cruyff no jornal “Record” de 5 de Março de 2002.

Cruyff no jornal “O Jogo” de 5 de Março de 2002.

Damásio, A. (2001): *A verdade dos sentimentos*, no jornal “Público” de 25 de Fevereiro de 2001.

Darko Kovacevic no jornal “Marca” de 21/03/2002.

Don Balon, Editorial do nº 1380, de 25 a 31 de Março de 2002.

F. Cannavaro, no jornal “La Gazzetta dello Sport” de 21 de Março de 2002.

Fábio Capello no jornal “Marca” de 21 de Março de 2002.

Garganta, J. (1999): *A importância da forma de jogo 1x1 na formação do futebolista*. Revista Horizonte, 90: 15-17.

Garganta, J. (2001): *Futebol e Ciência. Ciência e Futebol*. Revista digital – Buenos Aires – Ano 7 – N.º 40 – Setembro de 2001.

Garganta, J. e Cunha e Silva, P. (2000): *O jogo de futebol: entre o caos e a regra*. Horizonte, VII, n.º 91: 5-8.

Guardiola, no jornal “Record” de 5 de Outubro de 1999.

McGown, C. (1991): *O ensino da técnica desportiva*. Revista Treino Desportivo – II Série (N.º 22).

Morin, E. (2002): *Poderá o Homem explicar o Homem? Pensar o Milénio com Edgar Morin*. Publicação do Centro Nacional de Cultura.

Mourinho, J. (2002): Entrevista à revista “Dragões”. Ano 16, 2001 Porto.

Oliveira, J. G. (2000): Revista Dragões. Ano 15 – N.º 188 Dezembro.

Paulo Sousa, no jornal “Record” de 7 de Outubro 2000.

Pinto, J. e Garganta, J. (1989): *Futebol Português: Importância do modelo de jogo no seu desenvolvimento*. Horizonte VI, 33: 94 – 98.

Queiróz, C. (2001): *Profeta do desporto*. Revista Lite-Sport, ano 1 – Novembro 2001.

Rui Costa, no jornal “Record” de 20 Março 2001.

Sachi, no jornal “O Jogo” de 22/03/2002.

Santos C. (2001): *O drible e a finta no futebol moderno*. Training (n.º5, Maio de 2001).

Valdano, J. (1998): *Ciência inconsciente*, no jornal “Público” de 1 de Julho de 1998.

Valdano, J. (1998): *Notas finais sobre o Mundial*, no jornal “Público” de 14/07/1998.

Valdano no jornal “Record” de 26 Novembro 2001.

Valdano no jornal “A Bola” (s. d.)

Zidane, no jornal “Record” de 25 Janeiro 2002.

12 - Anexos

Codificação de abreviaturas

A – zona avançada	
AC – zona avançada central	
AD – zona avançada direita	MJO – método de jogo ofensivo
AE – zona avançada esquerda	MO – zona média ofensiva
AP – ataque posicional	MOC – médio ofensivo centro
AR – acção de ruptura	MOD – médio ofensivo direito
ARp – ataque rápido	MOE – médio ofensivo esquerdo
CA – contra-ataque	NJA – número de jogadores no ataque
D – zona defensiva	NJC – número de jogadores que contactam a bola
DC – defensivo centro	NVC – número de variação de corredores
DD – defensivo direito	NVP – número de variações de passe
DE – defensivo esquerdo	NVR – número de variações de ritmo
JFA – jogador que finaliza o ataque	SO – sequência ofensiva
LE – liga espanhola de futebol profissional	SOP – sequência ofensiva positiva
MCJ – mobilidade do coordenador de jogo	TRA – tempo de realização do ataque
MD – zona média defensiva	VTB – velocidade de transmissão da bola
MDC – médio defensivo centro	ZUP – zona utilizada para o último passe
MDD – médio defensivo direito	
MDE – médio defensivo esquerdo	

Competição:

Equipa:

Jogo:

Resultado:

Época:

SO	MJO	NJC	NJA	VTB	NVR	TRA	JFA	NVC
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								

Variáveis observadas:

MJO – Modelo de jogo ofensivo

NJC – Número de jogadores que contactam a bola

NJA – Número de jogadores no ataque

NVC – Número de variações de corredor

VTB – Velocidade Transmissão da Bola

NVR – Número de Variações de corredor

TRA – Tempo de realização do ataque

JFA – Jogador finaliza ataque

“A ambição pela predeterminação da variabilidade do jogo”

SO	Nº Variações Direcção passe	Nº Passes	Zona utilizada para Ultimo Passe	Tipo de passe		Nº Variações Alcance do passe
				curto/medio	longo	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

SO	Acção de Ruptura					Nº 1x1
	Passe	Combinação	Drible	Erro Adv.	Falta Adv.	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

