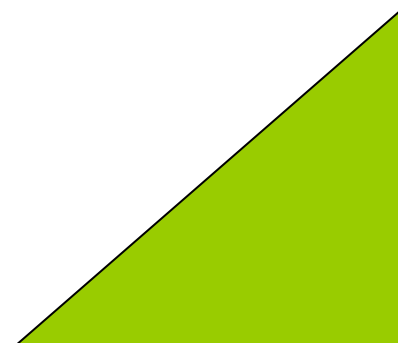


Organização estrutural: ponto de partida ou um meio para atingir um fim (o modelo de jogo)?

João Miranda

Porto, 2009





Organização estrutural: ponto de partida ou um meio para atingir um fim (o modelo de jogo)?

Monografia realizada no âmbito da disciplina de Seminário do 5º ano da licenciatura em Desporto e Educação Física, em alto rendimento - Futebol, da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto

Orientador: Mestre José Guilherme Oliveira
João Pedro Macedo Miranda

Porto, 2009

Miranda, J. (2009). *Organização estrutural: ponto de partida ou um meio para atingir um fim (o modelo de jogo)?* Porto: J. Miranda. Dissertação de licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

PALAVRAS-CHAVE: FUTEBOL, DIMENSÃO TÁCTICA, ESTRUTURAS DE JOGO, ORGANIZAÇÃO DE JOGO, MODELO DE JOGO.

À minha mãe por todo o
apoio dado ao longo
destes anos.

Agradecimentos

Ao Professor José Guilherme Oliveira, não só pela orientação deste estudo, mas sobretudo pela confiança, disponibilidade, amizade e compreensão que sempre demonstrou.

Aos restantes Professores do Gabinete de Futebol, em especial ao Professore Vítor Frade pela presença ímpar na minha visão como treinador e apaixonado do Futebol. Será sempre uma referência pilar para a minha carreira.

Aos treinadores António Conceição, Bruno Cardoso, Leonardo Jardim, Luís Castro, Luís Pinto e Vítor Pereira, por toda a colaboração e disponibilidade para o trabalho.

A todos os meus amigos, em especial ao Capela, pela enorme ajuda e presença, à Susana, à Anita, à Marta, ao Teorias, pela cooperação e tolerância... A todos, muito obrigado.

Ao, Jonathan, Josué, Miguel, Moita, por terem tornado possíveis algumas entrevistas.

À minha mãe e à minha tia Ana, pelo apoio incondicional que sempre me deram, pelo esforço de suportar os encargos dos meus estudos e pela palavra certa na hora certa. Sei que é a vos que devo o facto de ser aquilo que sou hoje.

A todos, o meu mais sincero obrigado.

Índice Geral

Agradecimentos	iii
Resumo	ix
Abstract	xi
Lista de abreviaturas	xiii
1. INTRODUÇÃO	1
1.1. Objectivos do Trabalho	2
1.2. Estrutura do Trabalho	2
2. REVISÃO DA LITERATURA	5
2.1. Caracterização do jogo – Futebol.	5
2.2. Organização de uma equipa de Futebol.	8
2.2.1. Organização de jogo – estrutural e funcional.	11
2.3. Modelo de Jogo – O progenitor do jogar.....	13
2.4. Sistema de Jogo – a parte mais visível do modelo.....	16
2.5. Estrutura de jogo – a ossatura do sistema.....	18
2.5.1. Organização Estrutural.....	20
3. CAMPO METODOLÓGICO.....	23
3.1. Amostra	23
3.2. Construção das Entrevistas	24
3.3. Procedimento.....	25
3.4. Corpus de Estudo	26
3.4.1. Análise de conteúdo.....	26
3.5. Delimitação dos objectivos como orientação da pesquisa.....	28
3.6. Definição do sistema categorial	28
3.7. Justificação do sistema categorial	29
3.8. Definição das unidades de análise	31
4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DAS ENTREVISTAS	33
4.1. (C1) Organização de jogo.....	33
4.2. (C2) Modelo de jogo	46
4.3. (C3) Estrutura de jogo.....	56
5. CONCLUSÕES	75
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
7. ANEXOS	II

Índice de anexos

Anexo I - Guião da Entrevista.....	II
Anexo II - Entrevista a Bruno Cardoso	II
Anexo III - Entrevista a Luís Pinto	VI
Anexo IV - Entrevista a Vítor Pereira.....	XI
Anexo V - Entrevista a António Conceição.....	XXIII
Anexo VI - Entrevista a Leonardo Jardim	XXIX
Anexo VII - Entrevista a Luís Castro	XXXIV

Resumo

Este estudo teve como principal objectivo investigar se a estrutura de jogo é um meio ou um princípio na elaboração do modelo de jogo e teve como objectivos específicos: averiguar o papel da organização no rendimento de uma equipa; balizar os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa; compreender o papel da estrutura na organização de jogo.

De forma a atingir estes objectivos, recorreremos à análise documental e à realização de entrevistas semi-abertas a seis treinadores: António Conceição, Bruno Cardoso, Leonardo Jardim, Luís Castro, Luís Pinto e Vítor Pereira. São estas mesmas entrevistas o corpus que, na apresentação e discussão de resultados, submetemos às técnicas de análise de conteúdo.

Com base nas entrevistas realizadas e com apoio na revisão da literatura concluímos que: a estrutura deve ser um meio para ajudar a concretizar a ideia de jogo defendida por cada treinador e não um princípio para a construção do “jogar”; ao elegermos uma estrutura de jogo vários aspectos deverão ser tidos em conta (princípios e sub-princípios de jogo da equipa, características dos jogadores, estratégia para o jogo, dinâmica da estrutura); a estrutura e sistema são distintos, pois a primeira contempla o lado estático enquanto que a segunda engloba algo mais – a dinâmica; o modelo de jogo assume-se como orientador de todo processo de treino e jogo; o modelo de jogo funciona para os jogadores como um guião individual e colectivo dentro de campo nos vários momentos de jogo; a organização é um aspecto chave para o rendimento das equipas; uma equipa organizada é aquela que sabe o que fazer em cada momento do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: FUTEBOL, DIMENSÃO TÁCTICA, ESTRUTURAS DE JOGO, ORGANIZAÇÃO DE JOGO, MODELO DE JOGO.

Abstract

This study case had as its main aim to search if the game structure is one way or the beginning when elaborating the game model and it had as specific aims: checking the role of the organization in the profit of a team; specify the aspects that you should count on when organizing a team; understand the role of the structure in organizing the game.

To fulfill these objectives, we analyze written documents and we did semi-opened interviews to six coaches: António Conceição, Bruno Cardoso, Leonardo Jardim; Luís Castro, Luís Pinto e Vítor Pereira. These interviews are the corpus, that when presenting and discussing the outcome, we submit them to the techniques of content analysis.

With the result of the interviews and with the support when revising the literature, we conclude that: the structure should be a way to help to make the ideal of the game real defended by each coach and not a beginning to build the play; When we elect a structure of the game several aspects should be considered (principles and sub-principles of the team game; characteristics of the players, strategies for the game, dynamic of the structure), The structure and the system are totally different, therefore the first is about the static while the second is about something more – the dynamic; the model of the game takes into consideration the guide of the whole process of training and playing; the model works to the players as an individual and group script in the field during the several moments of the game; the Organization is the key aspect to the performance of the team; an organized team is the one that knows what to do in each moment of the game.

KEYWORDS: FOOTBALL, TACTIC DIMENSION, GAME STRUCTURES, GAME ORGANISATION, GAME MODEL.

Lista de abreviaturas

AC	António Conceição
BC	Bruno Cardoso
JDC	Jogos Desportivos Colectivos
JM	João Miranda
LC	Luís Castro
LJ	Leonardo Jardim
LP	Luís Pinto
UEFA	Union of European Football Associations
VP	Vítor Pereira

1. INTRODUÇÃO

Contrariamente à ideia pré-concebida de que no Futebol já está tudo inventado e estudado, fomos nos apercebendo, de que ainda há muito para investigar e evoluir. A cada momento somos obrigados a reflectir sobre o conhecimento que possuímos, e não raras as vezes caímos na ignorância. Recordamo-nos no segundo ano da faculdade, na disciplina de Estudos Práticos II – Futebol, quando o Professor José Guilherme nos disse: “De Futebol, toda a gente percebe”. De facto a larga maioria da sociedade discute Futebol como se fosse um “expert” na matéria. No entanto, o que se debate nos cafés, em casa, na maioria dos programas desportivos é muito superficial. Apenas alguns comentadores e especialistas tocam na essência do jogo, analisando ao pormenor questões que encerram grande complexidade como é o lado Tático do jogo. O Futebol é um fenómeno muito complexo, onde inúmeras variáveis coexistem e confluem, influenciando a performance desportiva de cada jogador e, conseqüentemente, as suas equipas. O Futebol, enquanto desporto que apaixona milhões e que capta a atenção de muitos estudiosos de diversas áreas, tem sido muito estudado, contudo, há ainda, aspectos por explorar, como é o caso deste nosso estudo.

O tema desta tese surgiu da leitura e análise de um estudo: “Pensar Futebol... Em que «língua»?” (Alexandre Silva, 2008), bem como de uma situação prática por nós vivenciada que nos suscitou o interesse nesta temática. Na nossa realidade desportiva apercebemos que diversos técnicos colocam como premissa na elaboração dos seus modelos de jogo, a estrutura de jogo. O que nos leva a pensar que mesmo antes de estarem definidos quaisquer princípios de jogo já as estruturas estão definidas. Posto isto, poderíamos considerar a estrutura como primeiro nível de organização, visto que seria a partir desta que tudo o resto se iria concretizar. Mas será mesmo assim? Deverá a Estrutura ser entendida como ponto de partida ou como um meio para atingir um fim (modelo de jogo)?

A relevância deste estudo baseia-se na necessidade de indagar se a estrutura deverá ser um princípio, ou seja, a partir dela tudo o resto se

desenvolve, ou então pelo contrário, ela será um meio (ferramenta) na elaboração do modelo de jogo. Em termos académicos a investigação neste domínio é escassa. Cremos que o trabalho que ambicionámos realizar assume vasta pertinência face à realidade prática da modalidade, e ao estado da arte em termos de investigação.

1.1. Objectivos do Trabalho

Os objectivos a que nos propomos na realização deste trabalho são os seguintes:

Objectivo geral

- Indagar se a estrutura de jogo é um meio ou um princípio na elaboração do modelo de jogo.
- Objectivos específicos
- Definir conceitos para um entendimento comum (organização, modelo, sistema, estrutura).
- Averiguar o papel da organização no rendimento de uma equipa.
- Balizar os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa.
- Compreender o papel da estrutura na organização de jogo.

1.2. Estrutura do Trabalho

De forma a concretizar os objectivos anteriores, elaboramos uma revisão da literatura, através da qual se procurou enquadrar a problemática em causa e verificar o estado actual do conhecimento que a sustenta. Posteriormente, realizamos entrevistas a treinadores, personalidades que consideramos possuírem um conjunto de conhecimentos e experiências relevantes para o desenvolvimento deste trabalho.

Estrutturamos o trabalho em sete pontos:

1. Introdução, onde apresentamos o estudo e a sua pertinência, assim como a definição dos seus objectivos.

2. O segundo ponto baseia-se na revisão da literatura sobre os conteúdos em estudo.
3. Segue-se a descrição do material e metodologia adoptados.
4. Neste quarto ponto realizou-se a análise e discussão dos resultados, relacionando-se as informações recolhidas das entrevistas com os conceitos desenvolvidos no ponto 2.
5. O quinto ponto apresenta as conclusões do estudo.
6. Neste ponto expomos as referências bibliográficas utilizadas para a realização deste estudo.
7. Por último, temos em anexo todas as entrevistas realizadas.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Caracterização do jogo – Futebol.

Desde os seus primórdios o Futebol tem sido amplamente estudado. Dado o impacto gerado na sociedade actual pode ser encarado como um fenómeno Antroposocial Total (Frade, 2006). O Futebol é um fenómeno Antroposocial Total, porque é um fenómeno do Homem, no seu contexto social, sofrendo uma ontogénese resultante de todos os factores sociais que actuam nele e ao seu redor (Frade, 2006).

Esta modalidade, tal como muitas outras de âmbito colectivo, pode ser enquadrada no grupo dos jogos desportivos colectivos (JDC). A inclusão do Futebol neste universo brota do facto de na sua essência abarcar um leque de características identificadoras deste tipo de desportos. Assim sendo, segundo Garganta e Pinto (1998), a relação de oposição entre os elementos das equipas em confronto e o carácter cooperativista existente entre os elementos que constituem a mesma formação num contexto onde o aleatório impera, são os traços caracterizadores que melhor espelham os JDC. Por força da sua aleatoriedade nasce uma imprevisibilidade que se constitui também ela como uma característica marcante deste tipo de desporto. É por este facto que, se torna em certa medida impossível determinar o vencedor de um encontro “à priori” (Garganta, 1997).

Reconhecendo que os JDC, em geral pelas suas características encerram em si alguma aleatoriedade, o Futebol em particular, pelo seu grande número de intervenientes com objectivos opostos aumenta ainda mais a imprevisibilidade do jogo (Castelo, 1996). Deste modo, reportando-nos ao nosso objecto de estudo, deparamo-nos com um problema com o qual teremos forçosamente de lidar caso queiramos procurar perceber a sua essência, ou seja, a sua complexidade. Guilherme Oliveira (2004, pág.125) adianta que o Futebol pelas suas características pode ser considerado um “*sistema dinâmico complexo de causalidade não linear*”, facto que vem ao encontro da ideia lançada anteriormente.

Tendo em linha de conta a definição de sistema caótico de Wheatley (1992) que nos aponta para a imprevisibilidade como a sua característica mais marcante, poderemos enquadrar o Futebol nessa mesma esfera, já que também este é impossível de determinar “onde” estará no momento seguinte. Dunning (1994) partilha a ideia de que podendo ser afectado pelas condições iniciais, o jogo é um acontecimento caótico onde se vive entre o caos e a ordem. É portanto inteligível que a partir de um possa nascer o outro através da criação dos mecanismos de auto organização. Desta maneira, e de forma a tentar combater o aspecto aleatório do jogo e a extrema sensibilidade às condições iniciais sobre as quais entronca o fenómeno Futebolístico, as equipas desenvolvem mecanismos de auto organização procurando dessa forma tornar a aleatoriedade compreensível (Cunha e Silva, 1999). Para a obtenção deste tipo de mecanismos muito contribuem a operatividade de jogadores em condições longe do equilíbrio, isto é, comunicam e cooperam de forma espontânea produzindo comportamentos comuns, coordenados e concertados (Stacey, 1995).

O Futebol é por isso uma modalidade aleatória pois não detém uma sequencialidade lógica, ou seja, não é linear. Todavia, apresenta “*padrões de acção que no tempo se repetem, denominados de invariantes ou regularidades*” que conferem identidade à equipa (Guilherme Oliveira, 2004, pág.127). Deste modo, o padrão identificativo de um jogar faz com que um sistema caótico se transforme em algo mais regular, existindo por isso uma organização fractal do jogo que identifica as invariantes do contexto de variabilidade decorrente de uma partida de Futebol (Cunha e Silva, 1999).

É por este facto que muitas equipas operam em estados de não equilíbrio, procurando transfigurar o jogo de tal forma que permita que o “Jogo” tenha do seu “jogo” em maior quantidade, isto é, dada a relação antagonista e objectivo comum existente, verifica-se uma tentativa de imposição de um determinado jogar em detrimento de outro (Frade, 2006). A configuração dos diferentes padrões de jogo faz com que o carácter caótico do jogo seja organizado, ou seja, transformado o mais possível em invariantes (Frade, 2006).

Apesar de todos os esforços no sentido de tornar conhecido e de afastar o carácter contingente que qualifica um jogo de Futebol, torna-se imperioso haver um cunho criativo sob pena de incorreremos numa crescente esterilização do Futebol (Caillé, 1996). O factor criatividade exerce assim grande influência no decorrer de um jogo, podendo constituir-se como aliado ou como inimigo. Se todos os elementos que constituem uma formação encaram a mesma configuração de igual forma, a imprevisibilidade gerada no seio da equipa, fruto de um único comportamento criativo pode desorganizar uma organização defensiva inteira. No entanto, caso não haja o entendimento comum, este acto criativo poderá acarretar consequências nefastas para a própria equipa. Garganta e Pinto (1998) corroboram a opinião de que o entendimento comum é um aspecto chave para o desenvolvimento e para o atingir de rendimento em Futebol. Estes autores referem que mesmo a um nível organizativo mais rudimentar, duas equipas em confronto e possuidoras de equipamentos iguais torna-se possível vislumbrar a que equipa pertence cada um dos elementos intervenientes através da sua análise comportamental.

Após verificarmos que o Futebol é um jogo onde o aleatório, o imprevisível e a criatividade estão presentes, é necessário que se criem padrões para que o jogo possa ser mais organizado. Deste modo, no capítulo seguinte abordaremos a organização para melhor percebermos como é que se organiza uma equipa.

2.2. Organização de uma equipa de Futebol.

Von Bertalanffy – fundador da teoria geral dos sistemas -, define sistema como um conjunto de elementos em interacção. Bertrand e Guillemet (1988, pág.46) com o intuito de serem mais precisos ainda, dizem-nos que *“um sistema é um todo dinâmico cujos elementos estão ligados entre si e que tem interacções”*. De acordo com os mesmos autores, um sistema pode ser encarado como uma totalidade dinâmica. Perante estas definições facilmente compreendemos que uma equipa de Futebol também é um sistema. Uma das características fundamentais de um sistema é a sua organização, por isso, Morin (1991) refere-nos que o conceito de sistema sem organização é tão redutor como o conceito de organização sem sistema. Seguindo a mesma ordem de ideias Garganta & Cunha e Silva (2000), dizem que um sistema sem organização resulta numa agregação aleatória de acontecimentos. *“É a organização que produz a unidade global do sistema”* (Garganta 1996, pág.73).

A partir do atrás exposto podemos constatar a importância que a organização assume na edificação de um qualquer sistema. Frade (1985) enaltece o papel deste termo, já que para o pensador do Futebol, a organização de um todo é superior ao que pode ser oferecido pelo simples “conjunto” das suas partes isoladas.

Apesar de ser um termo ao qual reconhecemos grande interesse, a palavra organização é proferida constantemente no meio Futebolístico, muitas vezes de forma inconsciente e leviana. Dada a sua importância, tentamos perceber o seu significado: *“acto ou efeito de organizar; preparação; planeamento; disposição; ordenação; estrutura; constituição; composição; instituição; corporação; organismo; disposição que permite o uso ou funcionamento eficiente; ordem; relação de coordenação e coerência entre os diversos elementos que formam um todo.”* (Dicionários Editora, 2004, p.1209). Tendo em conta a definição anterior constatamos uma complementaridade de significados que confere ao termo organização a grande relevância que lhe atribuímos.

É consensual entre os estudiosos (Teodorescu, 1984; Frade, 1985; Castelo, 1996; Garganta, 1997; Oliveira, 2004; Marisa Silva, 2008) que uma organização só adquirirá sentido quando fundada em algo superior. Esta passa a ter maior riqueza quando entroncada num conjunto de princípios orientadores. Capra (1996) é da mesma opinião, já que define como imperativo para o nascimento de uma organização a necessidade de formulação de um conjunto de princípios que podem ser identificados como os princípios básicos do comportamento do ecossistema (equipa). Atendendo ao referido anteriormente, uma equipa alicerçada num conjunto de princípios bem definidos e correctamente articulados entre si conseguirá rumar ao sucesso com maior facilidade.

Reportando-nos ao mundo Futebolístico, estes princípios são intitulados de princípios de jogo. É aqui que emerge a seguinte questão: O que são princípios de jogo? Seguindo algumas definições existentes no Dicionário da Língua Portuguesa, o termo “Princípio” poderá ser tido como: *“acto de principiar; o momento em que uma coisa tem origem; começo; inicio; causa primária; origem; base; que põe como ponto de partida de um processo sintético; aquilo de que decorrem outras coisas, ou lhes serve de norma”* (Dicionários Editora, 2004, p.1346). Tal como o próprio nome indicia, o princípio de jogo é o início de um comportamento que o treinador pretende que a equipa venha a assumir (Guilherme Oliveira, 2006a). Para o mesmo autor (Guilherme Oliveira, 2004), estes princípios são criados e hierarquizados para organizar a equipa nos quatro momentos do jogo, configurando um conjunto de comportamentos e padrões de jogo que devem ser assumidos pela equipa nesses momentos. É com base nestes princípios norteadores que são estipuladas as referências comportamentais a cumprir pelos jogadores. Quando rigorosamente assumidos por parte destes actores, poderemos constatar a existência de uma coordenação colectiva (Oliveira et al., 2006). Mourinho (cit. por Oliveira et al., 2006) alude à importância que para ele assumem o estabelecimento de princípios de jogo: *“O mais importante numa equipa é ter um determinado modelo, determinados princípios, conhece-los*

bem, interpretá-los bem, independentemente de ser utilizado este ou aquele jogador. No fundo, é aquilo a que eu chamo organização de jogo.”

Todavia, numa organização de jogo onde o conjunto de invariantes esteja bem definido, conferindo um padrão de jogo identificativo de uma forma de jogar, poder-se-á dizer possuidora de uma mecânica balizadora de um conjunto de comportamentos assumidos pelos jogadores dentro de campo. Ao encararem a forma de jogar como sua, os jogadores saberão dosear o aspecto criativo (indicado anteriormente como uma premissa importantíssima para o estabelecimento de um jogar de qualidade) e desta forma fazer evoluir a organização de jogo da equipa conferindo-lhe uma não mecanicidade adicional. Carvalhal (2001, pág.64) corrobora a opinião por nós atrás veiculada: *“A equipa deverá ser um mecanismo não mecânico, em que o pensamento criativo deve estar sempre presente e, no momento de decidir, no tal momento único, para o qual não existe equação, uma previsibilidade incalculável, na prática, resulta numa imprevisibilidade potencial, fruto das vivências potenciais no processo de treino”*. Guilherme Oliveira (2008, in Marisa Silva, 2008) não foge à lógica previamente exteriorizada. Para o autor, a um acrescimento de criatividade dentro de uma lógica organizacional corresponderá um engrandecimento qualitativo da organização de jogo da equipa. A emersão do detalhe no interior do padrão de jogo da equipa assume grande importância para a sua evolução e do seu próprio jogo.

Sistematizando, poder-se-á definir a organização de jogo como um imperativo categórico para a génese de um jogar onde a qualidade seja a marca dominante. Assim, pensamos que a organização deverá ser um aspecto com o qual todo o técnico de Futebol deverá preocupar-se, caso queira ter sucesso.

2.2.1. Organização de jogo – estrutural e funcional.

Marisa Silva (2008), apoiando-se em Durand, fala-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. De uma forma sucinta podemos dizer que a organização estrutural se refere à disposição dos jogadores no terreno de jogo, enquanto que a organização funcional está intimamente ligada com dinâmica da equipa, ou seja, a forma como esta se movimenta.

De acordo com Guilherme Oliveira (2003), para a organização de jogo de uma equipa temos que ter em conta alguns factores: a ideia de jogo do treinador; os princípios de jogo; a organização funcional; a organização estrutural e os jogadores disponíveis.

Primeiro que tudo estão as ideias, as concepções, o mais importante é que exista uma ideia que coordene os objectivos centrais. Tal como diz Valdano (2005, pág.8): “(...), caras, sugestões, promessas, expectativas, sem dúvida a primeira coisa de que o Real Madrid necessita é muito menos visível do que estas forças mencionadas, aquilo de que o Real Madrid necessita, neste momento, é uma ideia.” Sem uma ideia/concepção, de nada adianta ter grandes jogadores, tem que haver uma linha orientadora por onde todos se guiem. A ideia de jogo do treinador é constituída por princípios, sub-princípios, sub-princípios dos sub-princípios... Estes princípios em interacção vão dar origem a uma organização funcional própria – identidade da equipa. Os padrões de jogo de uma equipa advêm precisamente da interacção dos princípios, que são a identidade da equipa, aquilo que a define e que a distingue das demais (Guilherme Oliveira, 2003).

A organização estrutural – disposição dos jogadores em campo – é o ponto de partida para a organização funcional. A estrutura é o lado estático do sistema de jogo. Sendo o Futebol um jogo de dinâmicas a estrutura é apenas o início da organização, já que com o desenrolar do jogo a funcionalidade (dinâmica) assumirá o papel principal. Por isso é que Guilherme Oliveira (2006a) nos diz que mais importante do que a estrutura é a dinâmica dessa

estrutura. Importa agora de uma forma sucinta esclarecer o significado de alguns termos que temos estado a referir (mais à frente serão abordados com maior profundidade).

Sistema de jogo é o conjunto da organização estrutural - que no fundo é a disposição dos jogadores em campo -, mais a organização funcional - como eles interagem -, dinâmica que a equipa consegue ter em jogo, ou seja, deve-se chamar sistema àquilo que a equipa toda faz, às características que a equipa evidencia quando está em jogo, a tudo isto é que se deve chamar sistema não só à disposição dos jogadores em campo (Guilherme Oliveira, 2006a). Segundo o mesmo autor, a Estrutura é a disposição dos jogadores em campo (estático). Exemplo: (1-4-3-3).

Um outro ponto na organização da equipa é os jogadores que temos à disposição. É preciso conhecer bem a matéria-prima que temos para que possamos utilizá-la da melhor forma possível. *“Este leque de conhecimento relativo aos seus jogadores é muito importante não para alterar as suas ideias de jogo e de equipa, mas sim para proceder a algumas adaptações, com o objectivo de tirar o maior proveito possível dos jogadores que tem e da interacção que pode haver entre eles, ou seja, fazer uma equipa melhor”* (Guilherme Oliveira, 2003, pág.3). Perante características diferenciadas dos jogadores temos que fazer adaptações ao nosso modelo de jogo. Por exemplo, um treinador que privilegia a posse de bola e pretende defender à zona num bloco alto para recuperar a bola o mais próximo possível da baliza do adversário, no entanto, a sua equipa tem centrais lentos. Perante esta característica se calhar será preferível jogar num bloco mais recuado, caso contrário o espaço nas costas dos defesas será muito grande e, sendo eles lentos, dificilmente conseguirão recuperar a bola quando esta for colocada em profundidade pela equipa adversária. Ou seja, o treinador faz uma adaptação aos jogadores que tem, no entanto, não muda as suas ideias, uma vez que pode privilegiar na mesma a posse de bola e a defesa à zona, mas num bloco mais baixo.

2.3. Modelo de Jogo – O progenitor do jogar.

Após termos falado na organização de jogo, interessa-nos agora saber a sua origem. Tudo indica que está na ideia de jogo do treinador, ou seja, no seu modelo de jogo. É a este conceito que qualquer técnico se deverá subordinar aquando da tentativa de concepção de uma organização de jogo. É a partir do modelo de jogo que brota a operacionalização da concepção de jogo do treinador, funcionando este como orientador de todo o processo, promovendo e gerindo toda essa operacionalização (Guilherme Oliveira, 2004).

De uma forma mais abrangente, a palavra modelo é usualmente utilizada nas várias instâncias da sociedade (educativa, económica, política, religiosa, etc...), embora com significados um pouco ambíguos. No entanto, para clarificar melhor o conceito recorreremos a algumas definições encontradas no dicionário das quais destacamos as seguintes: *exemplo; forma; e esquema teórico em matéria científica representativo de um comportamento, de um fenómeno ou conjunto de fenómenos* (Dicionários Editora, 2004, p.1121).

Atentando na ideia avançada por Castelo (1996, p.379), podemos definir modelo *“como um ensaio, uma aproximação, uma maquete mais ou menos abstracta que representa os aspectos fundamentais, apresentados de uma forma simplificada de várias situações, permitindo assim, uma melhor interpretação das variáveis que esta em si encerra”*.

Reportando-nos ao Futebol, Queiroz (1986) crê ser importantíssima a existência de modelos táctico-técnicos que definam certa concepção de jogo, na medida em que são estes que estabelecem a delineação exacta das tarefas e dos comportamentos táctico-técnicos necessários em função da complexidade do jogo. Para melhor entendermos a imprescindibilidade da existência deste tipo de modelos, poderemos atender a Guilherme Oliveira (2003) que nos refere que se o treinador souber exactamente quais os comportamentos que pretende ver realizados pelos seus jogadores sobre os quais se funda o jogar da equipa, o processo de treino e jogo será mais facilmente estruturado, organizado, realizado e controlado. Por isso, Marisa

Silva (2008) destaca a preponderância assumida pelo Modelo de Jogo na resposta à questão: para onde vamos? Este, segundo Garganta (2003) é imprescindível na realização de um processo de ensino-aprendizagem/treino já que será o orientador de toda a operacionalização do referido processo.

De maneira a demonstrar a grandeza que este conceito abarca, Guilherme Oliveira (2006 in Marisa Silva, 2008) refere-se ao Modelo de Jogo como um tema caracterizado por enorme complexidade, não se podendo por isso coadunar com o tipo de entendimento reducionista usualmente utilizado no meio Futebolístico. Por conseguinte, este nunca poderá ser compreendido como a mera passagem da ideia do treinador aos seus jogadores, mas sim algo superior. Esclarecendo a definição de Modelo de Jogo, podemos recorrer novamente a Guilherme Oliveira (2008, in Alexandre Silva, 2008, pág.29) que nos indica uma multiplicidade de factores que se relacionam entre si para a criação do modelo de jogo: *“Inerente a esse modelo de jogo está a interacção de muitas coisas, como a cultura do país (treinar uma equipa em Inglaterra é completamente diferente de treinar uma equipa no Brasil) ou do próprio clube (o FC Porto tem uma cultura que foi construída ao longo dos anos, uma cultura de vitória, que é diferente da cultura de um SL Benfica ou de um Sporting CP). As culturas dos clubes são fundamentais para se jogar com determinadas características. (...) Depois também entra as estruturas que se tem, ou seja, as condições materiais existentes. Treinar uma equipa que tem um bom campo para treinar quantas vezes for necessário, é completamente diferente de treinar uma equipa que joga num campo pelado, que treina 2 vezes por semana. (...) Treinar uma equipa com só um treinador é completamente diferente de ter 4 ou 5, os treinos podem ser criados com estruturas diferentes, com um apoio aos jogadores muito maior e com uma dinâmica bem diferente. Tudo isto entra na criação de um modelo de jogo, mais as ideias do treinador, a qualidade dos jogadores, as estruturas em que queremos jogar, tudo isso são aspectos fundamentais”*. Como podemos verificar o modelo de jogo é elaborado com base em aspectos de carácter cultural, social, material, humano, etc... Não se cingindo apenas às ideias do treinador.

Perante o que foi exposto podemos verificar que os modelos não se adoptam, uma vez que as realidades dos clubes são diferentes. Os modelos não devem ser copiados, devem ser criados em função dos parâmetros atrás expostos. Tal como refere Guilherme Oliveira (2006, in Marisa Silva, 2008, pág.153) “*Não adoptamos nada um modelo de jogo, nós criamos um modelo de jogo. E essa é uma criação que não é apenas do treinador, é uma criação dialéctica entre treinador e jogadores*”. Assim, o modelo de jogo nasce da interacção entre a ideia de jogo do treinador e a intervenção activa dos jogadores, sendo a sua manifestação observada através da organização funcional da equipa.

Para além de existir esta variedade de aspectos que concorrem para a formação de um Modelo de Jogo, é possível constatar que este se encontra em permanente construção ao longo do tempo, assumindo-se assim que o Modelo final é inatingível (Guilherme Oliveira, 2003). De forma a suportar esta ideia, o mesmo autor (Guilherme Oliveira, 2008), pelo facto de haver uma criatividade subjacente a essência humana dos jogadores refere-nos que nunca sabemos para onde vamos. Nesta medida, e atendendo a esta ideia não nos podemos referir ao modelo de jogo como um conceito estanque, antes pelo contrário, este termo está intimamente relacionado com um outro - a evolução. Por isto, nunca poderemos afirmar a sua finitude, pois é um projecto em permanente construção.

De acordo com a perspectiva avançada no parágrafo anterior, Guilherme Oliveira (2008, in Alexandre Silva, 2008, pág.30) deixa antever que o treinador não sabe como será exactamente o *jogar* da sua equipa: “*nós sabemos as fronteiras e por onde se vai, mas depois os jogadores acrescentam muita coisa*”. Garganta (2008, in Alexandre Silva, 2008) apresenta uma visão similar. Para este autor o modelo de jogo não determina a sequencia nem antecipa as formas intermédias e final dos comportamentos a levar a cabo durante o jogo. Este funciona mais como atractor de comportamentos que se pretende que venham a emergir no jogo.

Depreende-se que a partir daquilo que foi sendo explicitado ao longo deste capítulo, a maneira de actuar a equipa em situação de jogo é a forma

que exterioriza as ideias veiculadas pelo modelo de jogo. Poder-se-á então afirmar que a parte mais visível do modelo de jogo não é se não a forma como a equipa joga, ou seja, o seu sistema de jogo. Assumindo esta postura, interessa-nos investigar aquilo que vem sendo referenciado na comunidade científica acerca desta temática - sistema de jogo.

2.4. Sistema de Jogo – a parte mais visível do modelo.

Antes de avançarmos com profundas considerações acerca deste tema, interessa-nos defini-lo da maneira mais abrangente possível. Desta maneira, e recorrendo novamente à definição de sistema dada por Bertrand e Guillemet (1988, pág.46), *“um sistema é um todo dinâmico cujos elementos estão ligados entre si e que tem interações”*. De acordo com os mesmos autores, um sistema pode ser igualmente encarado como uma totalidade dinâmica.

Todavia, este conceito nem sempre foi entendido da mesma forma, uma vez que sob o ponto de vista prático foi evoluindo grandemente ao longo dos anos. No entanto, a sua evolução em termos práticos foi acompanhada por uma evolução menos veloz em termos terminológicos como à frente iremos ver. Assim, é fácil encontrar autores que relatam uma génese redutora deste que hoje em dia é um conceito que encerra em si grande complexidade. De facto, nos seus primórdios este conceito espelhava a organização das partes de um todo. Fazendo uma analogia com o Futebol e tendo em conta o que fomos referindo, o sistema de jogo era visto como sendo única e exclusivamente a disposição dos jogadores (parte) da equipa (todo) sobre o terreno de jogo (Castelo, 1994; Pinto 1996; Oliveira, 2004).

Na sua infância, a variabilidade Futebolística viveu muito às custas das diferentes características dos jogadores que actuavam na mesma posição, dado que cada sistema de jogo impunha uma grande previsibilidade, isto é, caso duas equipas jogassem no mesmo sistema de jogo implicava que o jogar de ambas obedecesse a determinadas funções e características estandardizadas (Guilherme Oliveira, 2004).

Uma vez que a dinâmica de jogo foi crescendo com o tempo, o sentido que outrora era dado ao sistema de jogo deixou de fazer sentido. Este não pode mais ser visto como a mera disposição dos jogadores de uma equipa pelo terreno de jogo pois estaríamos a cair no reducionismo, empobrecendo o seu verdadeiro sentido. Esta ideia é partilhada por Pinto (1996, pág.52) quando nos afirma que *“os sistemas entendidos como um bloco, com uma estrutura mais ou menos rígida, com uma distribuição equilibrada dos jogadores no espaço de jogo e com funções perfeitamente definidas morreram definitivamente.”*

De acordo com as demandas do Futebol moderno, dizer que uma equipa joga neste ou naquele sistema de jogo, referindo-nos concretamente a uma organização estrutural é não ter em conta as necessidades que actualmente são impostas pelo Futebol. Nos dias que hoje correm, falar de sistema de jogo implica falar de todas as modificações momentâneas que vão sucedendo no decorrer do jogo. Assim, há que considerar todas as estruturas intermédias que correspondem exactamente às adaptações que a equipa produz e que são resultantes do aqui e agora.

Ao constarmos esta evolução, torna-se premente explicar os parâmetros sobre os quais o sistema de jogo se funda. Assim, e em sintonia com Guilherme Oliveira (2004, pág.26) *“face à evolução da dinâmica do jogo, actualmente deveria passar a chamar-se organização estrutural à disposição inicial dos jogadores em campo (1-4-2-4, 1-4-4-2, 1-4-3-3...) e sistema de jogo ao conjunto da organização estrutural, da organização funcional, da dinâmica, que a equipa consegue ter em jogo, e das respectivas características específicas que lhe dão sentido, evidenciando uma determinada forma de jogar.”*

Em suma, e tendo em conta Guilherme Oliveira (2004), um jogo de Futebol pode ser considerado um sistema onde se confrontam dois sistemas (equipas) com diferentes sistemas de jogo (forma de jogar).

Em virtude do cenário que fomos retratando, reparamos que frequentemente no mundo do Futebol conceitos de sistema e estrutura de jogo são encarados como se do mesmo se tratasse. Assim, e para clarificar ainda mais o conceito a que nos propomos discutir neste capítulo, interessa-nos

atentar na descrição realizada por Guilherme Oliveira (2008, in Alexandre Silva, 2008, pág.74): *“há forma como a equipa evidencia esse 1-4-3-3, através do seu modelo de jogo, dos seus comportamentos, da sua organização funcional, a isso é que devemos chamar sistema de jogo”*. Vilas Boas (2008, in Alexandre Silva, 2008, pág.74) partilha a mesma opinião: *“os jogadores interagem uns com os outros, indo de encontro aos princípios de jogo e à (respectiva) organização dos momentos de jogo”*. Podemos constatar que os princípios de jogo funcionam para estes autores como a maneira de transformar uma simples estrutura num sistema de jogo, capaz de responder às necessidades impostas pelo jogo nos vários momentos que o compõem.

Uma vez enquadrado o sistema de jogo no plano futebolístico, julgamos ser pertinente avançar fazendo uma delimitação do conceito de estrutura de jogo. Estes, como já fomos vendo, não são a mesma coisa, embora estejam em certa medida relacionados.

2.5. Estrutura de jogo – a ossatura do sistema.

Antes de prosseguir com qualquer consideração relativa à estrutura interessa-nos entender a dimensão real da problemática que enreda este tema central da nossa dissertação monográfica, atentaremos na reflexão de Castelo (2004, pág.53): *“A dimensão posicionamento é, a par da constituição da equipa para a competição, as questões de fundo que mais fascinam a larga maioria dos adeptos desta modalidade, bem como, dos jornalistas desportivos que o comentam e rescrevem. (...), a verdade é que uma qualquer reflexão, por mais ou menos profunda que seja, irá sempre ser direccionada fundamentalmente para estas duas questões: a disposição no terreno de jogo e os jogadores que a ocupam.”*

Posto isto, urge definir o conceito de estrutura sob o ponto de vista geral para que se possa verificar um maior e melhor entendimento do cerne deste nosso estudo. Recorrendo ao Dicionário da Língua Portuguesa (Dicionários Editora, 2004, p.701) é-nos possível clarificar ainda conceito da palavra

estrutura: *disposição ou organização das diferentes partes de um todo quer material (de um edifício, do corpo humano), quer, por analogia, de uma realidade imaterial (de uma obra literária, da consciência); disposição ou organização na qual as partes estão dependentes do todo e, por consequência, solidárias umas com as outras; conjunto de relações entre os elementos de um sistema; sistema.*

À luz das perspectivas organizacionais Bertrand & Guillemet (1988, p.67), entendem estrutura como o “*modelo estabelecido e permanente das relações entre os elementos de uma organização. É a base permanente de um sistema, a sua estrutura, a sua ossatura, os seus órgãos vitais*”. No mesmo comprimento de onda Morin (1991) diz-nos que a estrutura representa o lado rígido e estático do sistema.

Depois de atentarmos nos dois últimos parágrafos julgamos ser pertinente fazer um paralelismo com o mundo Futebolístico. Deste modo, consideramos a definição de Castelo (2004, p.55) bastante elucidativa “*A estrutura de uma equipa exprime-se por um dispositivo tático, que determina o arranjo posicional dos jogadores dentro do espaço de jogo, ajudando-os a compreenderem e a operacionalizarem as suas funções táticas e responsabilidades no plano individual e no plano colectivo...*”. Alexandre Silva (2008, pág.89) avança com uma outra definição do conceito “*Estrutura de Jogo é um conjunto de referências posicionais que atribuem aos jogadores funções e papéis específicos de acordo com as suas características individuais, dentro de um projecto colectivo de jogo.*” Para Guilherme Oliveira (2004, pág.26) a estrutura não é mais do que “*... disposição inicial dos jogadores em campo (1-4-2-4, 1-4-4-2, 1-4-3-3...) ...*”.

No entanto, existem outros autores que utilizam terminologias diferentes para a disposição inicial dos jogadores em campo. Dispositivo é a palavra utilizada por Teodurescu (2003) para designar o posicionamento de base dos jogadores em campo. Já Castelo (2004), utiliza expressões como “*dispositivo tático*” e “*dispositivo de base*”, para se referir à disposição dos jogadores no terreno de jogo.

Mediante as definições que fomos encontrando na literatura para o conceito de estrutura, consideramos que aquela apontada por Guilherme Oliveira (2004) encerra em si uma maior completude. Para além disso, pensamos ser uma definição que retrata de uma melhor forma a arquitectura das partes (jogadores) que constituem o todo (equipa) no terreno de jogo.

Agora que delimitamos o conceito de estrutura de jogo e o afastamos de possíveis más interpretações, julgamos ser pertinente tentar perceber quais os aspectos a ter em consideração para a adopção daquela que muitos relacionam com sistema de jogo.

2.5.1. Organização Estrutural.

É do conhecimento “Futebolístico” que existem diversas estruturas de jogo (1-4-3-3, 1-4-4-2, 1-4-5-1, 1-3-4-3, ...), cabe ao treinador optar pela estrutura que mais gosta ou então pela que melhor se adequa ao seu estilo de jogo e também ao material humano que tem á sua disposição. Aqui entronca o tema desta tese: A estrutura deve ser um princípio ou um meio (ferramenta) na elaboração do modelo de jogo.

Como vimos até aqui, a organização estrutural ou estrutura, prende-se com a simples disposição dos jogadores em campo. Este é considerado o ponto de partida para a organização funcional, funcionando como o lado estático do sistema de jogo.

Até o treinador chegar a decisão final no que se refere à adopção de determinada estrutura de jogo, terá forçosamente de ter em consideração alguns parâmetros. Segundo Guilherme Oliveira (2006a) a organização estrutural deve ter em consideração quatro aspectos:

- *“Princípios e sub-princípios de jogo da equipa, dos quatro momentos”;*

Dependendo do tipo de Futebol que o treinador preconiza para a equipa (Futebol de circulação, Futebol em profundidade, Futebol em organização ofensiva: pressão alta, pressão baixa) há estruturas que se adequam melhor do que outras aos objectivos prévios. Tendo em conta os princípios, escolhemos as estruturas mais adequadas para enfatizar esses mesmos princípios.

- *“Características dos jogadores”;*

A estrutura deve ter em conta as características dos jogadores. Por exemplo, uma equipa tem extremos espectaculares, um ponta de lança fenomenal, de uma qualidade muito grande, há estruturas que são mais apropriadas para aproveitar as suas potencialidades. Se temos médios de categoria, e dois pontas de lança bons, e não temos bons extremos, outras estruturas serão mais adequadas.

- *“Estratégia para o jogo”;*

Uma equipa normalmente treina mais do que uma estrutura e pode utilizar isso como factor surpresa. Por exemplo, uma equipa que joga em 1-4-3-3, frequentemente, pode mudar para um 1-4-4-2, no sentido de surpreender a equipa adversária. Mudar de estrutura não implica, nem pode implicar alteração dos princípios de jogo. Podemos recorrer ao exemplo dado por Guilherme Oliveira (2008, in Alexandre Silva, 2008, pág.80), quando questionado sobre a mudança de *estrutura de jogo* operada no segundo ano de trabalho de José Mourinho no FC Porto: *“Em relação ao que aconteceu nesse exemplo, com José Mourinho, foi uma alteração da estrutura, até porque depois conseguia variar entre as duas estruturas. Ou seja, aumentou a riqueza do seu modelo de jogo. Os jogadores sabiam perfeitamente o que fazer quando jogavam em ambas as estruturas, os grandes princípios eram iguais e os sub-princípios é que era relativamente diferentes, mas os jogadores já tinham uma cultura de jogo que lhes permitia passar de uma organização estrutural para outra organização estrutural, sem mudar os grandes princípios e só mudando os sub-princípios. Aumentou a complexidade do seu sistema de jogo...”*. Apesar de não haver uma alteração nos grandes princípios, os sub-princípios sofriam ligeiras alterações, o que nos leva a crer que a organização da equipa era ligeiramente diferente. Com este aumento de complexidade a equipa tornou-se mais imprevisível.

- *“Potencial Dinâmico da estrutura (o mais importante)”*.

Podem existir várias equipas a jogar na mesma estrutura (Ex:1-4-3-3), mas a dinâmica, a forma como se movimenta essa estrutura é específica de cada uma. Podemos dizer que a dinâmica que a estrutura assume é o factor

mais importante. Ou seja, existem várias equipas a jogar na mesma estrutura, mas com sistemas de jogo diferentes.

3. CAMPO METODOLÓGICO

Para ponto de partida deste estudo tivemos em conta uma inquietação que consideramos pertinente para o enriquecimento do “pensar” em Futebol. Assim, e de forma a indagar a perspectiva do treinador acerca da primordialidade ou da utilização da estrutura de jogo como ferramenta aquando da elaboração dos seus Modelos de Jogo, procuramos seleccionar uma metodologia concordante, a qual descreveremos de forma mais pormenorizada nas linhas que se seguirão.

3.1. Amostra

De maneira a atingir o desiderato orientador desta investigação, julgamos ser necessário recolher a opinião de Treinadores de Futebol com experiência em campeonatos nacionais de seniores. Deste modo, o carácter competitivo destes campeonatos surge então como bitola para a percepção da temática do nosso estudo, na medida em que estas competições são marcadas por uma exigência bastante alta. O critério estabelecido para a escolha dos treinadores foi: treinar – ou já ter treinado – equipas do campeonato nacional de seniores;

Tendo em conta tal premissa, entrevistamos os seguintes Treinadores:

- António Conceição (47 anos) – Treinador actual da equipa sénior do Cluj. Passou por clubes como: Sp. Braga; Naval; Estrela da Amadora; Vitória de Setúbal; Trofense.
- Bruno Cardoso (54 anos) – Treinador actual da equipa sénior do Penafiel. Passou por clubes como: Almancilense; Esperança de Lagos; Quarteirense; Louletano; Ovarense; Marco; União da Madeira; Esmoriz.
- Leonardo Jardim (35 anos) – Treinador actual da equipa sénior do Beira Mar. Passou por clubes como: Camacha; Chaves.

- Luís Castro (49 anos) – Coordenador da Formação do Futebol Clube do Porto. Passou por clubes como: Estarreja; Mealhada; Águeda; Sanjoanense; Penafiel.
- Luís Pinto (43 anos) – Treinador actual da equipa sénior do União de Lamas. Passou por clubes como: Fiães.
- Vítor Pereira (41 anos) – Treinador da equipa sénior do Santa Clara. Já passou por clubes como: F.C. Porto Iniciados; Sanjoanense; Sp. Espinho.

3.2. Construção das Entrevistas

Na elaboração da ferramenta para a recolha de dados, procuramos que potenciasse o aparecimento do entendimento do Treinador de Futebol acerca do tema central da nossa investigação. Desta forma, ao aferir as suas opiniões, julgamos poder satisfazer o objectivo principal proposto para esta tese monográfica.

A entrevista foi por isso a técnica por nós utilizada para a recolha de informação. Esta, para além de complementar a observação participante, assume-se como um meio eficaz para a absorção de crenças, opiniões e ideias dos entrevistados (Lessard-Hébert, Goyette & Boutin, 1994). Bogdan & Biklen (1994, p. 134) parecem estar em concordância com a opinião anterior quando referem que *“a entrevista é utilizada para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo”*.

Tendo em conta a perspectiva de (Pourtois & Desmet, 1988, citados por Lessard-Hébert et al., 1994) que nos relatam a entrevista não directiva como um meio de exploração de uma nova área de estudo e sendo a temática desta monografia um campo pouco investigado, consideramos de grande pertinência elaborar um conjunto de questões amplo. Para além do apontado anteriormente, esta nossa escolha reside igualmente no facto de cada treinador

apresentar a sua própria concepção futebolística. Deste modo, a incisão sobre a nossa temática junto dos entrevistados será feita de acordo com uma abordagem adaptativa, ou seja, faremos uma adaptação na nossa intervenção com o intuito de melhor perceber as opiniões de cada um dos treinadores. A partir daqui ser-nos-á muito mais fácil recolher os dados sobre os quais nos iremos debruçar posteriormente na discussão dos resultados.

Segundo esta paisagem retratada no parágrafo anterior, podemos definir a entrevista como sendo semiestruturada. Tendo por base as premissas que uma entrevista deste carácter terá que obedecer, procuraremos ter o controlo ao longo da interacção estabelecida com cada treinador. Todavia, não teremos como principal objectivo colocar as pergunta e conseguir as respostas pela ordem pré estabelecida, mas sim enquadrá-las em determinado contexto (Lessard-Hébert et al., 1994).

3.3. Procedimento

Como ponto de partida para a realização do nosso trabalho executamos uma pesquisa bibliográfica com a finalidade de nos apercebermos do que se vem investigando acerca da Estrutura de Jogo e toda a lógica que envolve uma temática desta índole. Para tal, recorreremos tanto a base documental presente na Faculdade de Desporto da Universidade do Porto como a documentos de pertença própria.

Seguidamente, utilizamos uma metodologia baseada em entrevistas de carácter semi-aberto. Estas foram o recurso utilizado para dar voz e expressão às ideias dos treinadores dentro dos tópicos por nós considerados relevantes para a consecução da nossa investigação. A inquirição dos treinadores foi levada a cabo em espaços escolhidos pelos entrevistados, desde os locais de trabalho, cafés, esplanada e suas moradias. Os depoimentos de cada um deles foram recolhidos num microgravador digital Olympus Digital Voice Recorder VN-240PC. A colheita de dados foi realizada entre os dias 22 de Junho e 3 de Julho de 2009, tendo as entrevistas uma duração média de 40 minutos, sendo que a mais demorada foi de cerca de 63 minutos e a de menor duração 12

minutos. Numa fase ulterior, as entrevistas foram transcritas de forma integral para computador através do programa Microsoft Office Word 2003, no sentido de procedermos subseqüentemente à comparação das suas opiniões entre si e destas com a revisão da literatura. Como é facilmente perceptível, estas duas fontes de conhecimento assumiram-se como os alicerces da discussão de dados que se seguiu.

3.4. Corpus de Estudo

Tendo por base a concepção de Bardin (2004) relativamente a este tema, o *corpus* encontra-se relacionado com a fonte documental considerada para a submissão a procedimentos analíticos. Este *corpus* deverá ter na exaustividade, na representatividade, na homogeneidade e na pertinência os seus pontos de referência.

O *corpus* do nosso estudo será então constituído pela transcrição das entrevistas realizadas aos treinadores, assumindo-se como a base para a análise que pretendemos realizar de seguida.

3.4.1. Análise de conteúdo

A análise de conteúdo é uma das técnicas de eleição para o tratamento de informação proveniente de entrevistas. Este tipo de tratamento visa diferenciar os vários tipos de informação com o intuito de facilitar a sua análise.

Vala (1986) fala-nos da possibilidade da análise de conteúdo poder ser realizada tanto a um nível quantitativo como a um nível qualitativo. O mesmo autor refere que a fim do tratamento da informação ser realizado de uma forma mais consistente estes dois níveis poderão ser relacionados. Vala (1986) conta-nos que a análise de frequência se reporta a um entendimento quantitativo, aludindo a aspectos como palavras-chave. Já as análises de cariz avaliativo e associativo alimentam-se da análise de atitudes favoráveis e

desfavoráveis da fonte e do seu sistema de valores, bem como do entendimento global.

Com o intuito de aclarar ainda mais o entendimento sobre esta temática, Vala (1986) acrescenta que a análise apresenta grande utilidade caso satisfaça os objectivos lançados para a investigação. O autor complementa dizendo que a manutenção da identidade estrutural das referências teóricas que suportam a investigação é também uma das premissas a ter em conta. Posto isto, a análise contempla um ponto de partida, onde nos apoiamos inicialmente, e um ponto de chegada, que prevê um engrandecimento do conhecimento científico na área investigada.

Bardin (2004) menciona a existência de duas funções na análise de conteúdo das mensagens. Assim sendo, a função heurística ou análise de conteúdo «para ver o que dá», como o autor denomina, representa o carácter exploratório. A segunda função apontada pelo autor é a de «administração de prova» e prende-se com a dissecação dos conteúdos abordados a partir de uma análise do *corpus* de estudo, servindo para posteriormente confirmar ou refutar as directrizes analisadas «para servir de prova». Todavia, Vala (1986) relata-nos que a edificação de um sistema de categorias pode ser feita *a priori* ou *a posteriori*. Na primeira, as categorias são definidas a partir do conhecimento científico actual, ao passo que a segunda surge da leitura da análise das entrevistas.

Tendo em conta as características da temática do nosso estudo, podemos defini-lo como sendo de carácter exploratório, pois a estruturação dos conteúdos não surge de forma tão ordenada como desejaríamos, uma vez que retrata a linha de pensamento dos treinadores. Importa portanto que adequemos a sequência da matéria recolhida no momento da análise. Assim sendo, a estruturação da análise de conteúdo que retrata o *corpus* do nosso estudo terá por base a revisão da literatura, sendo que esta partirá do estado actual da arte em Futebol.

Reportando-nos a ideia que Vala (1986) avançou anteriormente como essencial, prosseguiremos com a delimitação dos objectivos traçados para este estudo.

3.5. Delimitação dos objectivos como orientação da pesquisa

O nosso estudo procura “tomar o pulso” ao entendimento dos treinadores do escalão competitivo de Nacional de Seniores no que respeita à importância conferida à Estrutura de Jogo na elaboração dos seus Modelos de Jogo.

Aspiramos por isso que as ideias dos treinadores por nós eleitos sejam representativas do conteúdo principal desta monografia, sendo que a sua análise interpretativa, associativa e comparativa poderá alimentar um possível aumento qualitativo devido ao confronto que estabeleceremos entre os dados colhidos e o actual estado da arte. É simultaneamente nossa intenção comparar a perspectiva contextualizada dos treinadores entre si de maneira a encontrar pontos de convergência e/ou divergência. Estará assim lançada a discussão que se constituirá como o mote para esta dissertação monográfica.

Para atingir o desiderato principal deste estudo, consideramos de suma importância partir de um ponto mais abrangente que nos possibilite perceber o enquadramento do entendimento que cada um faz das suas ideias acerca desta modalidade desportiva colectiva. Por este facto, entendemos ser necessário captar informações acerca de temáticas englobantes (Organização de Jogo e Modelo de Jogo, por exemplo) mas que de certa forma se encontram fortemente relacionadas com aquela que dá origem ao “espanto” deste trabalho.

3.6. Definição do sistema categorial

Bardin (2004, p. 111) define o processo de categorização como *“uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o género (analogia) com critérios bem definidos”*. A partir da frase anterior, torna-se claro que a definição de categorias se assume como uma premissa de carácter imperativo no entendimento do conteúdo presente num texto do tipo daquele a

que nos propomos analisar. No entender de Vala (1986), a finalidade desta categorização prende-se com a correspondência de um tema que defina o sentido essencial ao tema do estudo.

Com o intuito de elaborar um sistema de categorias apoiamo-nos em Bardin (2004, pp. 113-114) que nos enuncia alguns pressupostos na elaboração de um sistema deste género:

- Exclusão mútua – cada elemento não pode aparecer mutuamente em duas ou mais divisões diferentes;
- Homogeneidade – um único princípio de classificação deve governar a sua organização. Num mesmo conjunto categorial, só se pode funcionar com um registo e com uma dimensão de análise;
- Pertinência – sempre que o material de análise escolhido está adaptado à categoria;
- Objectividade e Fidelidade – as partes de um mesmo sistema categorial devem obedecer a uma mesma classificação em cada análise diferente;
- Produtividade – fornece resultados férteis: em índices de inferência, em novas hipóteses e em dados exactos.

Neste sentido, tendo em atenção os objectivos gerais e específicos desta monografia, bem como a estruturação do conhecimento no tema abordado eleita, construímos o sistema categorial segundo três categorias fundamentais:

- C1 – Organização de Jogo;
- C2 – Modelo de Jogo;
- C3 – Estrutura de Jogo.

3.7. Justificação do sistema categorial

Tendo em linha de conta a revisão da literatura, bem como os objectivos propostos para o trabalho, optamos pela elaboração de três categorias essenciais:

- C1 – Organização de Jogo;

- C2 – Modelo de Jogo;
- C3 – Estrutura de Jogo.

Baseando-nos no quadro teórico avançado na revisão da literatura que promove a complexidade que o fenómeno futebolístico pela sua essência acarreta, elegemos como primordial enquadrar a temática mor dentro de uma perspectiva abrangente. Esta decisão prende-se com a procura da percepção de jogo sobre a qual os treinadores entrevistados alicerçam as suas opiniões. Cremos igualmente que as várias categorias definidas estabelecem uma série de relações entre si, já que umas tocam as outras com maior ou menor grau de intimidade. Daí, utilizarmos também como meio de justificação essa afinidade existente entre as categorias eleitas.

A emergência da primeira categoria (C1 – Organização de Jogo) é justificável pela necessidade de qualquer sistema (equipa) contemplar uma organização possibilitadora de uma harmonia funcional, apresentando-se a Estrutura como uma forma potencialmente organizativa. Esta categoria relaciona-se com o Modelo de Jogo na medida em que consideramos imprescindível a eleição de princípios potenciadores de uma ideia de jogo e que levem à convergência de comportamentos na busca de um objectivo comum.

A eleição da categoria número dois (C2 – Modelo de Jogo) prende-se com o facto de cremos que é a partir daí que tudo nasce, aliás, como Frade (2006) defende, o Modelo de Jogo é tudo. Portanto, este deverá estar acima de qualquer outro conceito (Organização de Jogo e Estrutura de Jogo), uma vez que encerra em si uma funcionalidade coordenativa dos restantes níveis de conhecimento. A partir da percepção de cada treinador acerca deste tema ser-nos-á permitido realizar uma contextualização das restantes informações que fomos recolhendo. Caso não tivéssemos efectuado esta leitura global aprioristicamente ser-nos-ia impossível captar a essência dos seus discursos e por esta via, as restantes categorias viriam a cair no vazio.

Como justificação para a terceira categoria (C3 – Estrutura de Jogo) podemos voltar e referir alguns aspectos que supra referimos como fundamento para a génese das categorias anteriores. Para além disto, a

dissecação deste conceito assume-se como o ponto-chave desta dissertação monográfica, pois será partindo de uma base bibliográfica e indagando junto dos treinadores acerca desta temática que nos propomos responder à questão: Será a Estrutura de Jogo como um princípio ou um meio na elaboração do Modelo de Jogo?

3.8. Definição das unidades de análise

Bardin (2004) conta-nos que para efectuarmos uma análise de conteúdo teremos que partir das características do material disponível e dos objectivos da análise. A mesma autora aponta a existência de três unidades de análise: unidades de registo, unidades de contexto e unidades de enumeração.

Para levar a cabo do nosso estudo, consideramos pouco relevante a utilização de unidades de registo, dado que estas se reportam apenas a palavras ou mesmo a pequenas frases (Bardin, 2004). A aplicação deste tipo de unidades neste tipo de trabalho poderia promover uma descontextualização dos tópicos tidos em conta, acarretando conseqüentemente uma maior dificuldade na análise dos mesmos.

Creemos que as unidades de contexto possuem maior proficiência na elaboração de um estudo da natureza do nosso, uma vez que fornecem um significado mais preciso do que a unidade de registo, na medida em que proporciona uma contextualização das unidades de análise (Bardin, 2004).

Segundo Bardin (2004), as unidades de enumeração podem ser encarados como um modo de contagem. A mesma autora complementa a informação acerca deste tipo de unidade de análise informando-nos da existência de enumerações de ordem variada. Todavia, limitaremos o nosso estudo somente a quatro tipos de enumeração, pois pensamos serem mais pertinentes e corresponderem às necessidades por nós encontradas: a presença (ou ausência), a frequência, a frequência ponderada e a direcção (Bardin, 2004). Apesar de utilizarmos este tipo de unidade de análise, não está nos nossos horizontes contar um certo número de elementos, mas sim

percepcionarmos se estes existem, se existem com maior ou menor grau de importância e qual a sua direcção.

4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DAS ENTREVISTAS

Após a realização da revisão da literatura e das entrevistas, iremos apresentar e analisar o *corpus* de estudo. Nesta análise pretendemos comparar e discutir o conteúdo das entrevistas, assim como, cruzar com a informação proveniente da revisão da literatura.

4.1. (C1) Organização de jogo

Na análise desta primeira categoria do *corpus* do estudo tentaremos perceber qual o papel da organização de jogo para os nossos entrevistados.

Assim, interessa-nos indagar as suas perspectivas sobre a importância da organização no rendimento de uma equipa.

(...) dou-te uma analogia para explicar isso. Imagina duas pessoas que têm de atravessar o mesmo labirinto, uma delas tem um mapa do labirinto e uma bússola, o outro nem mapa nem bússola. Qual deles tem mais possibilidade de ter êxito? Bruno Cardoso (Anexo II)

(...) Uma equipa organizada tem mais possibilidades do êxito. Não quer dizer que uma equipa não possa ter êxito mesmo não tendo organização. Mas acho que a organização numa equipa é fundamental, o jogador tem que ter regras, princípios e isso custa muito a conseguir. (...). Luís Pinto (anexo III)

O meu trabalho sustenta-se fundamentalmente na organização de jogo, na forma como modelamos. (...) O que é fundamental para mim é a organização de jogo, o entender o jogo, o perceber como nos comportamos em organização ofensiva, transições e organização defensiva. Vítor Pereira (Anexo IV)

O futebol é um jogo colectivo, onde tem que haver a interacção de três sectores, defesa, meio campo e o ataque. Com a interacção de todos os jogadores na organização de jogo e assimilando tudo o que são os princípios

de jogo será mais fácil jogar em equipa, obviamente. António Conceição (Anexo V)

Acho que a organização é um factor não só importante como essencial de qualquer estrutura, quer seja no jogo, quer seja numa empresa, seja em qualquer outro tipo. É fundamental porque só um departamento organizado é que consegue ter rendimento e ter interacção entre os vários elementos, uma interacção em que todos compreendam as suas funções, os seus deveres, os seus direitos, etc. Leonardo Jardim (Anexo VI)

(...) Uma equipa de futebol sem organização jamais poderá ter qualidade de jogo. Uma equipa de futebol é um conjunto de ligações permanentes e de quebra das mesmas entre os onze jogadores em campo. Se não há uma identidade entre todos nós, se nós não percebermos o jogo, se não levarmos esse pensamento e o nosso entendimento de jogo para a prática, jamais conseguiremos produzir um bom jogo, que nos leve a atingir os objectivos claros a que nos propomos em cada momento para chegar à vitória. (...). Luís Castro (Anexo VII)

Como pudemos verificar, a opinião dos treinadores é unânime. Para os elementos constituintes da amostra, a organização é um aspecto chave para o rendimento, facto que vai ao encontro do que defendemos na revisão da literatura. Assim sendo, e segundo os nossos inquiridos, a organização é um meio facilitador da colocação em prática da ideia de um treinador. Quanto mais organizada for uma equipa, maior será a sua hipótese de vingar, na medida em que uma estrutura organizada conduzirá a um processo prático de maior qualidade.

Interessa pois agora dissecar algumas opiniões que consideramos deveras interessantes. Bruno Cardoso (Anexo II), por exemplo, apresenta uma analogia bastante elucidativa da sua visão, mostrando claramente que uma equipa organizada (*“com mapa e bússola”*) encontra mais facilmente o caminho para a vitória. No entanto, Luís Pinto (Anexo III) diz-nos que é possível uma equipa ter êxito mesmo não tendo organização. Pensamos que Luís Pinto se esteja a referir à qualidade individual dos jogadores, ou seja, uma equipa mesmo não sendo organizada se apresentar jogadores de grande

craveira poderá fazer a diferença pela qualidade que os seus jogadores possuem. Porém, duvidamos que a longo prazo uma equipa sem organização possa ter rendimento – mesmo com jogadores de qualidade -, o futebol é um jogo colectivo em que o todo deve ser superior à soma das suas partes (Frade 2006). Talvez pelo atrás exposto, Luís Castro (Anexo VII) profira que *“Uma equipa de futebol sem organização jamais poderá ter qualidade de jogo”*. A qualidade do jogo está dependente do colectivo, da ideia global, que tem de ser transversal a todos os elementos da equipa.

Após termos constatado que a organização é um aspecto chave para o rendimento interessa-nos agora indagar a opinião dos treinadores sobre o que é uma equipa organizada.

Digamos que é uma equipa que evidencia durante o jogo comportamentos que nos leva a pensar que sabe o que fazer em cada momento do jogo, defensivo, ofensivo, transições para esses momentos. Bruno Cardoso (Anexo II)

É uma equipa que tem princípios de jogo perfeitamente definidos, tem a sua própria identidade, ou seja, sabe aquilo que quer dentro de campo. Os jogadores estão perfeitamente sintonizados com aquilo que o treinador pretende, com aquilo que é o pensamento de jogo do seu treinador. (...). Luís Pinto (anexo III)

(...) uma equipa que percebe claramente os momentos do jogo, sabe como comportar-se nos quatro momentos do jogo e também nas bolas paradas. (...) Desde o primeiro dia é isso que eu procuro trabalhar e fazer entender aos meus jogadores, a percepção dos momentos, distinguir/diferenciar os momentos, distinguir quando passamos de um para o outro, que comportamentos é que temos que ter neste, naquele e naquele, quais são os referenciais que o próprio jogo nos dá para termos um ou outro comportamento. Vítor Pereira (Anexo IV)

(...) Quando todos perceberem as suas funções e os princípios de jogo. António Conceição (Anexo V)

Uma equipa organizada é uma equipa que se baseie em princípios, em regras, em tarefas claras e concisas para todos os jogadores, principalmente são estes aspectos. Leonardo Jardim (Anexo VI)

Uma equipa organizada é aquela que, quando é solicitada para estar presente em alto nível nos quatro momentos do jogo, responde sempre de uma forma positiva àquilo que é o nosso pensamento sobre esses momentos. Cada um pensa na sua equipa em termos de organização, no momento defensivo, na organização defensiva, não quer dizer que o meu pensamento tenha que ser igual ao pensamento de um colega. (...) Aquilo que é organização para mim pode não ser organização para os olhos de outros colegas. Portanto, a organização em cada momento do jogo faz parte da nossa identidade, do nosso DNA, do próprio jogo que se transmite a nós treinadores e que se transmite à própria equipa. (...) Luís Castro (Anexo VII)

As opiniões são semelhantes, sendo que uns enfatizam mais os princípios de jogo, outros referem-se mais aos momentos do jogo (saber o que fazer em cada momento). Não podemos dissociar uma coisa da outra, uma vez que os princípios são criados para organizar a equipa em todos os momentos do jogo, é com base nestes princípios norteadores que são estipuladas as referências comportamentais a cumprir pelos jogadores. Tal como referimos no nosso quadro teórico, os princípios de jogo são criados e hierarquizados para organizar a equipa nos quatro momentos do jogo (Guilherme Oliveira, 2004). No fundo uma equipa organizada é aquela que sabe o que fazer em cada momento do jogo.

Luís Castro (Anexo VII) refere-nos “*Aquilo que é organização para mim pode não ser organização para os olhos de outros colegas*”. A organização não é abstracta, tem uma identidade, no fundo é o partilhar de ideias entre treinador e jogadores. Uma vez que cada equipa apresenta uma identidade própria, também apresentará uma organização singular. A concepção de organização pode portanto divergir de treinador para treinador, isto é, um conjunto aparentemente desorganizado, quando exposto a uma análise mais clínica, pode manifestar padrões de jogo, transparecendo uma coordenação colectiva. Agora que esclarecemos o que é uma equipa organizada, vamos tentar perceber quais os aspectos a ter em conta para a organização de uma equipa.

A minha ideia de jogo com os respectivos aspectos comportamentais, os meus jogadores, ou seja, características e potencial deles e uma estrutura de jogo. (...). Bruno Cardoso (Anexo II)

Nós em primeiro lugar temos de saber perfeitamente aquilo que queremos, ou seja, a nossa concepção de jogo, o nosso modelo de jogo. Vou implementar princípios e depois quero que a minha equipa os consiga traduzir em campo. Outro aspecto são as características dos jogadores. (...). Outro aspecto a ter em conta são os princípios metodológicos. Numa primeira fase temos de programar as nossas semanas de trabalho, tendo em conta o que queremos trabalhar, dividindo a semana de trabalho de forma a conseguir aquilo que pretendemos. Luís Pinto (Anexo III)

Primeiro o que eu considero fundamental, termos claramente uma ideia de jogo bem definida, muito bem definida e depois modelarmos essa ideia de jogo. (...). Ao fim ao cabo vamos modelando comportamentos para aquilo que é o entender o jogo nos quatro momentos e aquilo que nós pretendemos nesses quatro momentos. (...). Vítor Pereira (Anexo IV)

(...). O treinador tem um conceito para a equipa, esse conceito advém do conhecimento das características dos seus jogadores, a partir daí o treinador vai implementar na equipa a sua filosofia para que esses jogadores rendam ao máximo as suas capacidades. (...). António Conceição (Anexo V)

(...), tenho que primeiro numa fase construir um plantel baseado nesse tipo de organização que eu quero, (...) Vários factores, primeiro, quando temos a bola e quando não temos a bola que tipo de acções é que a equipa tem que desenvolver, (...). Leonardo Jardim (Anexo VI)

A qualidade dos nossos jogadores. (...). Se eu tenho um conjunto de jogadores que têm grande qualidade em posse, tenho que tirar proveito dessa grande qualidade para fazer um jogo muito mais circulado, um jogo em que eu consiga desorganizar a outra equipa para depois entrar nos espaços interiores e, então, a partir daí, provocar desequilíbrios ainda mais profundos na equipa contrária. (...). Outra coisa que condiciona é a nossa estrutura física de trabalho. Condicionamos muito, porque não podemos pensar no futebol só ao mais alto nível. Nós, treinadores, tanto o somos numa distrital como numa super liga e

não é só o treinador de super liga que pensa o jogo, todos pensam, só que nem todos têm as mesmas estruturas físicas para poder trabalhar a sua equipa. Se nós temos campos de reduzidas dimensões, se nós temos terrenos de jogo em que o nosso futebol é prejudicado pela falta de qualidade desse terreno de jogo, temos que também levar isso em consideração. Na organização da nossa equipa também temos que levar em consideração a cultura do próprio clube (a cultura dos seus sócios, a cultura do clube, a sua identidade). (...). Luís Castro (Anexo VII)

Atentando nas perspectivas avançadas pelos treinadores que constituem a nossa amostra, consideramos que as premissas tidas em conta são dissemelhantes. No entanto, grande parte dos entrevistados alude a pelo menos um aspecto por nós referenciado na revisão da literatura.

Desde logo, interessa realçar que alguns dos inquiridos Bruno Cardoso (Anexo II), Luís Pinto (Anexo III), Vítor Pereira (Anexo IV) tem na ideia de jogo um aspecto coordenador da organização do seu futebol de eleição. De facto torna-se crucial que exista uma ideia mestra que possa guiar os jogadores rumo ao jogar pretendido. É a partir desta ideia que tudo nasce.

No que concerne a referência a princípios de jogo, e pese embora esta esteja ligada umbilicalmente à ideia de cada treinador, não encontramos grandes notas por parte dos entrevistados referentemente a este aspecto. Tendo em conta a frequência da sua enumeração no *corpus* do nosso estudo como potencial influenciador da organização, verificamos que apenas Bruno Cardoso (Anexo II), Luís Pinto (Anexo III) e Vítor Pereira (Anexo IV) fazem alusão à utilização de princípios, sub-princípios na elaboração da organização de jogo de uma equipa. Porém, e embora não o refiram, pensamos que todos preconizam uma série de normas orientadoras dessa mesma organização em campo por muito rudimentares que sejam. À semelhança de Garganta e Pinto (1998), cremos que o facto de existir o conceito de equipa implica já a existência de organização.

Um aspecto que parece ter sido esquecido pelos nossos entrevistados tem a ver com a organização funcional. Todavia, julgamos que esta está relacionada com os princípios preconizados por cada um dos treinadores, e estes, como já apontamos em cima, estão directamente relacionados com a

ideia do treinador para os diferentes momentos do jogo. Neste sentido, e apesar de não referenciar a organização funcional, podemos inferir que pelo menos inconscientemente a tenham em linha de conta.

No que toca à organização estrutural podemos verificar que apenas um dos inquiridos - Bruno Cardoso (Anexo II) - foca esta premissa como potencial influenciadora da organização de jogo. Cremos que talvez por desconhecimento teórico (escassez de literatura alusiva à organização estrutural), este aspecto não foi tocado pelos nossos entrevistados.

As características dos jogadores à disposição são também um factor tido em conta por alguns dos nossos entrevistados. Bruno Cardoso (Anexo II), António Conceição (Anexo V) e Luís Castro (Anexo VII) enumeram este aspecto como de crucial importância para o estabelecimento de uma organização de jogo. De facto, quanto maior for a qualidade dos jogadores, maior será a possibilidade de atingirmos o êxito. Daí termos que ter em linha de conta as suas características de forma a potenciar ao máximo as mesmas. A criação de pequenas adaptações para rentabilizar as potencialidades dos jogadores parece-nos por isso a solução para exponenciar a organização da nossa equipa e abalar a organização adversária.

Depois de realizarmos uma leitura mais atenta pelas ideias chave dos treinadores entrevistados ficamos com a sensação de que os aspectos que enunciamos na revisão da literatura como passíveis de influenciar a organização de uma equipa são escassos, uma vez que alguns aspectos focados pelos nossos entrevistados apresentam um carácter deveras pertinente. Porém, consideramos que estas premissas apontadas por alguns elementos da nossa amostra não possuem tanta importância como aquelas que referenciamos na literatura.

Luís Pinto (Anexo III) acrescenta os princípios metodológicos como mais um factor de organização. Na nossa opinião, embora potencial influenciador da organização, consideramos que a relação metodologia/organização é em certa medida indirecta. Os princípios metodológicos são mais uma forma de organização para o treinador, embora isto se possa reflectir na própria organização de jogo da equipa. Preconizamos que quanto mais sistematizado

for o processo de treino, maior será a possibilidade de ver exponenciado o jogar da equipa.

Luís Castro (Anexo VII) acrescenta a estrutura física de trabalho e a própria cultura do clube. Relativamente à estrutura física de trabalho concordamos que esta pode de facto influenciar a organização de jogo, embora o seu impacto não seja muito grande. O facto de uma equipa ter à sua disposição instalações de excelência poderá eventualmente promover uma maior qualidade de trabalho e, por conseguinte facilitar a implementação de uma organização de jogo. Tal como Guilherme Oliveira (2006 in Silva 2008) refere, não é a mesma coisa trabalhar num espaço reduzido e com um treinador do que termos à disposição um campo relvado e vários técnicos responsáveis pela equipa.

No tocante à cultura do clube, julgamos que mesmo uma equipa com pequenas aspirações poderá apresentar uma organização de jogo evoluída. Contudo, cremos que determinados clubes, pela sua grandeza, apresentam uma organização singular e característica ao qual os treinadores se deverão subordinar.

António Conceição (Anexo V) manifesta uma opinião deveras curiosa. Para o técnico, o ponto de partida são os seus jogadores. É com base no conhecimento do material humano que tem à sua disposição que vai engendrar um plano para construir o seu “puzzle”. Embora possua uma ideia de jogo, o treinador parece mostrar-se bastante flexível, adaptando-se à realidade momentânea. Acreditamos que todo o treinador deve ser maleável, de maneira a conseguir congregar as melhores características dos seus jogadores, fazendo com que estas sejam enaltecidas. Todavia, pensamos que na génese de tudo, deverá estar a ideia fundadora, e que esta deverá ser pertença do comandante do navio (treinador).

Nas linhas que se seguirão pretendemos aperceber-nos da ideia que os nossos entrevistados possuem acerca daqueles que consideramos os pilares de uma organização de uma equipa de futebol.

(...) O lado estrutural é o lado fixo e sendo o futebol um jogo de dinâmicas, em que é preciso de facto haver essas dinâmicas, não faria sentido falar apenas em algo fixo (estrutura) sem falar do lado funcional. Bruno Cardoso (Anexo II)

(...) O estrutural tem a ver com a disposição dos jogadores. Nós temos uma ideia daquilo que queremos, 4x4x2 ou 4x3x3, mas depois temos de lhe dar dinâmica, e aí, entra a parte funcional, ou seja, uma está interligada com a outra. Luís Pinto (Anexo III)

(...) Nós vamos modelando a funcionalidade da estrutura, mas a estrutura já foi escolhida com base nessa dinâmica que nós queremos modelar. Portanto, é uma coisa que não podemos dissociar, aquilo que é o ponto de partida (estrutura) da vida que lhe queremos dar. (...) A estrutura para mim é quase como um esqueleto, nós temos este esqueleto, o nosso esqueleto é diferente do dos macacos. (...). Para mim a estrutura é um ponto de partida para aquilo que nós queremos depois em termos de dinâmica. (...) Eu escolho a estrutura em função da dinâmica que lhe quero dar. Por exemplo, se eu quero determinado tipo de dinâmica e escolhi uma estrutura para dar corpo a essa dinâmica que me diz que quero dois extremos bem abertos a dar largura, é este o ponto de partida dos movimentos dos meus extremos (...). Vítor Pereira (Anexo IV)

(...) Estrutural, a definição de uma estrutura (4-3-3, 4-4-2) a partir do momento em que o treinador conhece os jogadores que tem ao seu serviço. O lado funcional é a tal dinâmica que o treinador através do dia-a-dia de trabalho vai implementar na equipa. Nenhuma estrutura é funcional se não houver dinâmica. António Conceição (Anexo V)

(...) Há a organização em termos estruturais que é a primeira face visível da equipa em termos de organização, mas há outras que têm a ver com as dinâmicas (...) (funcional) é essas dinâmicas em relação à estrutura, tem que haver sempre uma primeira face, como te digo em relação aos dispositivos táticos. (...) as equipas podem até jogar com o mesmo dispositivo, mas para cada treinador o dispositivo tem uma dinâmica totalmente diferente, também tem a ver com as características dos jogadores, o tipo de jogo de futebol que quero praticar, (...). Leonardo Jardim (Anexo VI)

(...) A organização estrutural é aquilo que praticamente não existe no jogo. O jogo é todo ele marcado pela dinâmica! Então, toda e qualquer estrutura fixa que

nós possamos falar aqui sem lhe aplicar a funcionalidade, sem lhe aplicar dinâmicas, não estamos a falar de nada. Nós podemos estar a debater um 4-3-3, mas um 4-3-3 nem um segundo está em campo, após a bola de saída já toda a dinâmica, toda a funcionalidade da equipa, todas as ligações que há entre todos os jogadores rapidamente se desmonta, passa a um 4-4-2, passa a um 4-2-4, passa a um 3-4-3, conforme o centro do jogo, assim estará a nossa equipa. A nossa funcionalidade está muito em função do centro do jogo, da disposição de toda a outra equipa, de toda a disposição da nossa equipa. Portanto, falarmos de uma estrutura como esta, sem dinâmica, não faz sentido nenhum. É bom que se separem as coisas. (...). Luís Castro (Anexo VII)

Tal como podemos verificar, todos os treinadores concordam que existem dois componentes fundamentais na organização: estrutural e funcional. No entanto, atribuem maior importância ao lado funcional. “A *organização estrutural é aquilo que praticamente não existe no jogo. O jogo é todo ele marcado pela dinâmica!*” (Luís Castro Anexo VII). Em nossa opinião organização estrutural existe sempre, embora de forma diversa, ao longo do jogo formam-se sub-estruturas que derivam da estrutura inicial. Também concordamos que mais importante do que a estrutura é a dinâmica dessa estrutura. No entanto, a estrutura também nos parece um aspecto fulcral, uma vez que dependendo do tipo de futebol que o treinador preconiza, há estruturas que se podem adequar melhor do que outras. Esta parece também ser a ideia de Vítor Pereira (Anexo IV) quando nos refere que escolhe a estrutura em função da dinâmica que lhe quer dar. Portanto, quanto a nós, a dinâmica da equipa é o mais importante, mas a estrutura pode facilitar (ou não) essa dinâmica. Como tal, também lhe atribuímos um papel importante.

No ponto seguinte tentamos perceber como é que os nossos entrevistados conciliam organização e criatividade.

(...) tem de estar perfeitamente identificado com aquilo que o treinador pretende, mas não pode por isso mesmo perder aquilo que tem de melhor, que é a sua criatividade, a sua forma de pensar o jogo. Isso tem de estar sempre de acordo com aquilo que o treinador pensa, de acordo com o nosso jogo. Colocar essa tal criatividade que o jogador tem ao serviço do colectivo. (...) essa criatividade é

chamada a resolver os problemas impostos pelo jogo, dando-lhe a imprevisibilidade que faz a diferença. Luís Pinto (Anexo III)

Nós normalmente quando acentuamos muito o que é tático, temos tendência a robotizar, temos tendência a querer um futebol quase sem erros, um futebol mecânico. Eu já tive essa tendência, por exemplo, direccionar muito o feedback do exercício, sistematicamente parar para corrigir e não deixando que o jogo flua, é importante deixar fluir o jogo. Às vezes estou no treino a ver uma solução, que para mim é a melhor solução, (...). Mas eu tenho um extremo direito que é muito melhor jogador daquilo que eu fui, mas muito melhor jogador, e muitas vezes aquilo que eu fui como jogador limita-me em termos de leitura daquilo que está acontecer, (...) esse meu extremo direito inventa futebol, mas inventa futebol com uma qualidade acima da minha, do meu entendimento. Ele consegue descobrir soluções que eu no meu entendimento não consigo perceber, no momento não consigo perceber o que ele quer mas ele descobre, ele descobre porque ele tem muito mais qualidade do que eu algum dia tive e apesar de eu estar de fora ele é capaz de descobrir soluções... Aqui há uns anos se ele não jogava no movimento que eu pretendia, ficava chateado, porque achava que ele não estava a corresponder à dinâmica do colectivo. Agora deixo fluir, porque percebo que ele me consegue dar, a maior parte das vezes, soluções muito mais ricas do que aquelas que eu estava à espera. (...) Vítor Pereira (Anexo IV)

Há quem diga que quando se organiza demasiado uma equipa se corta a criatividade aos jogadores. Em parte não concordo muito com isso, nenhum treinador quer cortar a criatividade aos jogadores porque necessita dela. O talento e a criatividade dos jogadores são factores fundamentais para um bom futebol, portanto, eu não estou a ver nenhum treinador a querer cortar essa possibilidade aos jogadores. (...) António Conceição (Anexo V)

(...) Essa pergunta que me fez em termos de organização e criatividade é assim a criatividade para mim é acção de ele realizar a tarefa com qualidade e a organização é ele estar lá. Da forma como eu trabalho dou grande importância à organização e procuro em termos de criatividade que os meus jogadores sejam cada vez melhores a fazer as acções depois de respeitar as normas e as tarefas da organização. Leonardo Jardim (Anexo VI)

(...). *Eu tenho que ter espaço para os meus jogadores não perderem a sua identidade, mas também terem a identidade organizativa da própria equipa. É preciso, para já, uma cultura muito elevada de todos os jogadores do plantel no sentido de perceberem que há uns que têm uma função e outros que têm outra função. (...) Portanto, respondendo de uma forma directa à sua pergunta, há sempre espaço para esses criativos em todas as equipas. Digo mais, para a estética do próprio jogo, para atrair pessoas ao nosso jogo, a nossa organização nunca pode abdicar desses jogadores criativos dentro da equipa.* Luís Castro (Anexo VII)

A generalidade dos treinadores entrevistados defende a coexistência de organização e criatividade. Passando a aprofundar esta temática, e segundo a opinião dos elementos constituintes da nossa amostra, chegamos à conclusão que em todo plantel há espaço para abarcar a criatividade. Todavia, todos defendem que esta criatividade só fará sentido se não ferir os grandes princípios que edificam a organização da equipa. Entendemos por isso que esta relação entre organização e criatividade deve ser gerida com muito cuidado. É fundamental que não se altere a identidade da equipa, que é aquilo que tem a ver com os seus grandes princípios. Contudo, também é importante deixar surgir a espontaneidade (criatividade/detalhe) dos jogadores, mas sempre dentro da ordem. Esta ideia vai ao encontro de Frade (2005) que nos explica: *“o jogo de qualidade tem demasiado jogo para ser ciência, mas é demasiado científico para ser só jogo”*. A partir desta frase que resume a nossa ideia relativamente à congregação destes dois conceitos, podemos aferir que é importantíssima a inclusão do imprevisto, do contingente, dos detalhes, do toque de calcanhar, daquilo que não se pode prever e por isso não pode ser ciência. No entanto, existe um lado mais previsível (científico) que se prende com os princípios de jogo. Consideramos que aquilo que é científicável, fabricável, produzível são os princípios, e sendo estes de qualidade também o jogo será de qualidade.

Como Luís Pinto (Anexo III) refere, é esta criatividade que poderá solucionar os problemas impostos pelo jogo que o colectivo não consegue fazer frente. Acrescenta ainda que é por intermédio do detalhe que se gera a imprevisibilidade capaz de quebrar um dispositivo defensivo adversário.

Luís Castro (Anexo VII) denota através do seu discurso uma importância adicional dada à inclusão da criatividade no seu modelo de jogo. Para este treinador, o jogar bem, a esteticidade do jogo, o espectáculo só poderá acarretar benefícios para o jogo. Ao se tornar mais belo, o jogo convidará os espectadores para os estádios conferindo ao jogo uma envolvência exterior muito mais colorida. Lembremo-nos que o aspecto financeiro é bastante importante, já que muitos clubes de menor dimensão fazem das receitas das bilheteiras o seu meio de subsistência. Assim, por meio de um jogo atractivo, onde a criatividade impera a par da organização poderíamos conseguir gerar um futebol melhor, ao invés de pela robotização constante o conduzir para a extinção. Repare-se que é certamente muito mais agradável ir ao cinema assistir a um filme onde o espectador a qualquer altura dá um salto da cadeira, ri, chora, suspira, do que um filme com um argumento previsível e gerador de uma crescente apatia! Lobo Antunes (2005) parece partilhar esta nossa perspectiva quando nos diz *“o que vejo agora, nos raros momentos em que espreito a televisão, são funcionários escrupulosos, obedientes, chatos. Uma espécie de perfeição negativa. Uma monotonia da repartição”*. O mesmo autor complementa *“Ora, é precisamente isto que eu peço ao futebol: o improvisado, o inesperado, a falta de lógica, a maluquice, o génio. Que me driblem. Que me enervem. Que me surpreendam”*. O futebol é por isso quanto a nós, um potencial gerador de emoções! A imprevisibilidade de uma tomada e decisão espontânea gera no espectador o espanto. Pelo atrás referido estamos convictos que a possibilidade de junção de criatividade no mundo da organização poderá de sobremaneira valorizar o espectáculo futebolístico.

4.2. (C2) Modelo de jogo

A criação desta categoria alusiva ao modelo de jogo nasce do facto de considerarmos que é a partir deste ponto que tudo se começa a desenvolver. Justifica-se portanto o espaço para a discussão em torno deste conceito, já que como Guilherme Oliveira (2004) nos refere é daí que surge a operacionalização da concepção de jogo de um treinador, funcionando o modelo como o orientador de todo o processo. Ora, se queremos saber qual é a importância da estrutura de jogo na elaboração dos seus modelos e para percebermos a forma como perspectivam a operacionalização de um jogar característico, torna-se extremamente pertinente saber quais os seus pareceres acerca deste que na revisão definimos como o progenitor de um jogar.

O modelo de jogo é como um mapa de equipa. Através dele, cada jogador (e as consequentes relações entre eles) sabe o que fazer em cada momento de jogo. Ele contém os comportamentos individuais e colectivos que a equipa deve evidenciar durante o jogo. Bruno Cardoso (Anexo II)

O modelo de jogo é tudo aquilo que nós pensamos para aquilo que nós queremos atingir, ou seja, nós queremos um determinado tipo de jogo, que a equipa joga de determinada maneira e para isso temos de idealizar um modelo de jogo. Existem muitos factores que estão subjacentes a isto. As características do clube e as características dos jogadores que nos temos são um exemplo desses factores. Luís Pinto (anexo III)

Para mim o modelo de jogo é a dinâmica comportamental, aquilo que quero ver como dinâmica comportamental colectiva e individual. Fundamentalmente em termos concretos é ter uma ideia de jogo definida e vê-la crescer, ir modelando essa ideia, operacionalizá-la e ver que de facto ela vai surgindo, vai crescendo em termos de qualidade. É definir muito bem os princípios e depois dar corpo a esses princípios, dar dinâmica a esses princípios, dar qualidade. Vítor Pereira (Anexo IV)

O modelo de jogo é a forma como a equipa joga. (...). Portanto, o modelo é a forma como a equipa se apresenta a jogar, o cunho, há equipas que têm o cunho, o Porto tem o seu modelo de jogo o 4-3-3 trabalhado e nota-se, esta é a

filosofia de jogo da equipa do Porto. É uma definição, é um rótulo que o Porto tem e outras equipas também têm. António Conceição (Anexo V)

É tudo o que engloba as características de uma equipa. O modelo de jogo é o dispositivo tático que utilizo, se utilizar um dispositivo como norma. (...). Trabalho com vários dispositivos mas sabendo que os princípios, as tarefas, são sempre as mesmas para os meus jogadores. O modelo, (...), assenta também nas características de jogo que nós queremos, (...). O modelo é um conjunto de factores que caracteriza a equipa. Leonardo Jardim (Anexo VI)

O modelo de jogo é tudo aquilo que nós predeterminamos para o nosso jogo, todos os nossos princípios e sub-princípios, contemplando tudo. Tudo aquilo que nós pretendemos atingir através de comportamentos que queremos que todos desempenhem. Tendo sempre como base aquilo que nós queremos que seja o nosso jogo. (...). Luís Castro (Anexo VII)

A partir da análise do conteúdo presente nas respostas dos entrevistados nesta primeira questão da nossa categoria número dois podemos constatar uma ideia comum. Para todos os inquiridos, o modelo de jogo prende-se com a passagem aos jogadores de uma ideia balizadora de um jogar, ideia esta que funcionará como um guia de marcha individual e colectivo dentro de campo nos vários momentos de jogo. cremos que analogia utilizada por Bruno Cardoso (Anexo II) que nos refere o modelo de jogo como sendo “*um mapa da equipa*” retrata toda a importância que a existência de um modelo tático – técnico acarreta para o entranhar de um jogar típico. Trata-se, como Luís Pinto (Anexo III) diz, de uma idealização, ou seja, um projecto que defendemos inicialmente para o nosso jogar. Esta ideia, aquando sistematizada, traduzir-se-á no “*rótulo*” definidor de uma equipa (António Conceição, Anexo V). Também Leonardo Jardim (Anexo VI) aponta nesta direcção, na medida em que defende o modelo de jogo como um conjunto de factores que caracterizam uma equipa. Queiroz (1986) confirma esta visão quando refere a importância da existência de modelos tático - técnicos que definam certa concepção de jogo, na medida em que são estes que estabelecem a delimitação exacta das tarefas e dos comportamentos tático - técnicos necessários em função da complexidade do jogo. Na nossa opinião a

existência de um modelo coordenador assemelha-se ao jogarmos na nossa rua, onde conhecemos os perigos mas também o melhor caminho.

Embora exista alguma aproximação das linhas de pensamento dos diferentes treinadores acerca desta temática, realçamos a maior completude do raciocínio apresentado por Vítor Pereira (Anexo IV). Este treinador vai muito mais além, não se ficando pela ideia inicial que marca um jogar. O técnico complementa a ideia transmitida no parágrafo anterior com a alusão a um processo mutacional do modelo de jogo, ou seja, a evolução qualitativa que este vai sofrendo com o decorrer do tempo. Acreditamos por isso que Vítor Pereira (Anexo IV) se aproxima mais daquilo que preconizamos como sendo a definição deste conceito, isto é, o modelo de jogo como base de tudo – a trave mestra do jogar (Frade, 2006).

Podemos ainda depreender a partir da leitura das respostas à questão “*o que é para si o modelo de jogo?*” a utilização de uma terminologia muito própria e a existência de ideias mais cristalinas, quer de Vítor Pereira (Anexo IV), quer de Luís Castro (Anexo VII), quando nos aludem à sistematização de princípios e sub-princípios. Esta linguagem denuncia o conhecimento teórico acerca da temática em questão, conhecimento que consideramos importante, mas não fundamental para o delinear de uma forma de jogar apriorística. É claro que temos em consideração que a operacionalização de uma ideia no terreno tem maior preponderância pois partimos da assunção que é através da instalação de hábitos que criamos uma acção tipo. No entanto, toda e qualquer acção, terá forçosamente na sua génese uma ideia teórica fundadora. A analogia da fundação de uma casa com pouca profundidade e por isso exposta às intempéries poderá espelhar a inter-relação entre teoria e prática. Caso não tenhamos um pensamento arrumado e claro poderemos conduzir a nossa equipa para longe de casa e não como os treinadores deixaram transparecer para o seu pátio.

Curiosa também é a referência de Luís Pinto (Anexo III) à necessidade de ter vários parâmetros em conta na elaboração do seu modelo de jogo, não se circunscrevendo apenas à sua ideia inicial. Para o treinador em causa existem outros aspectos a ter em consideração, como os jogadores à

disposição, a cultura do clube, e o contexto envolvente. Este cenário traçado assemelha-se ao que apontamos na revisão da literatura como sendo factores passíveis de influenciar esta construção.

Aprofundando esta categoria, procuramos entender junto dos entrevistados a importância assumida pelo modelo de jogo, quer na preparação, quer na própria competição.

Simplesmente sim. Bruno Cardoso (Anexo II)

Claro que sim. Aquilo que queremos que a equipa coloque dentro de campo, no jogo, tem de ser trabalhado durante a semana. O jogo é consequência do treino. Para jogarmos de determinada maneira, temos de a treinar de acordo com aquilo que é o nosso modelo de jogo. Luís Pinto (anexo III)

Todo, todo. Aliás eu não concebo nada no meu treino, tenho muita dificuldade em conceber um exercício que não tenha a ver com os comportamentos que eu quero, com o modelo de jogo, com aquilo que está definido em termos de modelo, até o exercício mais simples, (...). Não consigo conceber exercício nenhum que não tenha como norteador o modelo de jogo. Vítor Pereira (Anexo IV)

Exactamente. Se nós temos o modelo definido, temos que o trabalhar durante a semana, não é chegar ao balneário e dizer assim, olha temos estes jogadores vamos jogar agora assim e não trabalhamos durante a semana. (...). António Conceição (Anexo V)

Sim, sem dúvida. Eu não treino por treinar, perco pouco tempo no treino com coisas que para mim não tem grande necessidade para o jogo. Noventa e cinco por cento do meu treino é dirigido essencialmente para o jogo, para as tarefas, funções e princípios que os jogadores têm que desenvolver. Leonardo Jardim (Anexo VI)

Claro. Se eu quero atingir um determinado jogar, só o atinjo através de um determinado tipo de treino em que o dia de hoje entronca no dia anterior e projecta-se para o dia que vem a seguir. No fundo, o que é que vamos aferir deste entroncar no passado e projectar no futuro, de uma forma constante, sempre direccionando o jogo? Toda a nossa evolução. Para mim, o momento de aferição da qualidade do nosso jogo, se estamos a caminhar de uma forma

correcta sobre o nosso modelo de jogo, é um documento permanente e é a nossa bíblia. (...). Luís Castro (Anexo VII)

Após efectuarmos uma leitura atenta sobre o *corpus* do nosso estudo, verificamos a existência de uma unanimidade nas respostas obtidas. Para a generalidade dos treinadores, o modelo de jogo surge como orientador de todo processo. É à luz deste que coordenam toda a sua actividade enquanto técnicos de futebol. O grosso da amostra indica-nos que para atingir determinada forma de jogar é necessário tentar reproduzir no trabalho diário aquilo que pretendemos que venha a ser a nossa forma de actuar perante a contingência do jogo. Julgamos esta forma de pensar bastante coerente, pois também nós, à semelhança de Guilherme Oliveira (2004) concebemos o jogo como um sistema onde se defrontam dois sistemas (equipas) apresentando sistemas distintos (formas de jogar) sendo ainda possível haver um maior acrescento em termos de complexidade, visto que cada jogador encerra em si próprio um sistema, manifestando por isso um entendimento muito singular da ideia de jogo exposta pelo treinador. Assim, o treinar visando o jogo é quanto a nós a forma mais indicada de trabalhar em futebol, uma vez que promoverá, com o evoluir da temporada uma maior afinidade para com a ideia fundadora.

Mergulhando na ideia de cada treinador a respeito do papel do modelo de jogo enquanto orientador de todo o processo, verificamos a extrema importância atribuída à relação modelo/jogo e treino que Bruno Cardoso (Anexo II) confere à sua perspectiva futebolística. A forma concisa, clara e inequívoca como nos responde deixa antever isso mesmo – *“simplesmente sim”*. Luís Pinto (Anexo III) apresenta uma ideia convergente tanto com a literatura como com os seus companheiros de profissão, visualizando o jogo como a consequência do treino. Apesar do carácter de oposição inerente ao jogo e por vezes condicionador do mesmo, assumimos postura idêntica, dado que também para nós o jogo é um reflexo do treino. Por este facto, estamos convencidos que a resposta de Vítor Pereira (Anexo IV) esclarece e complementa as restantes, na medida em que, afasta do seu treino qualquer exercício que nada tenha a ver com a sua forma de jogar. O treinador confessa: *“tenho muitas dificuldades em conceber um exercício que não tenha*

a ver com os comportamentos que eu quero”. Pensamos por isso, que a metodologia de treino adoptada torna a afinidade entre modelo e processo maior ou menor. Sendo assim, acreditamos que a periodização táctica como promotora de uma forma de jogar desde o primeiro ao último dia de trabalho é aquela que maior proximidade estabelece entre modelo (teoria) e processo (prática). António Conceição (Anexo V) de forma a clarificar a sua ideia referente a esta temática faz alusão ao facto de não ser por intermédio de palestras que passaremos a ideia de jogo. Esta, terá quanto a nós, muito pouca influência no desenvolver de determinado jogar. À semelhança do treinador, cremos ser possível a passagem desta mensagem através da acção, pois é a partir desta que se podem começar a cimentar os hábitos que alicerçarão a forma de jogar característica da nossa equipa. A partir da análise realizada por Luís Castro (Anexo VII), chegamos a um ponto muito importante que ainda não foi focado nesta questão, mas que já foi tocado ao de leve na questão inicial desta categoria por Vítor Pereira (Anexo IV), isto é, o processo evolutivo do modelo. Para Luís Castro (Anexo VII) devemos retirar informação da sessão de trabalho anterior de forma a preparar a actual e de maneira a poder criar bases para a evolução futura. Podemos retirar daqui que a reflexão diária se assume como um premissa a ter em conta por qualquer treinador de futebol. Só assim poderá potenciar o desenvolvimento do seu modelo de jogo. Este sentido critico levará a um salto qualitativo, a um crescimento, a um enriquecimento de uma forma de jogar que pretendemos e que ao mesmo tempo se encontra em permanente evolução. Esta ideia é partilhada por Guilherme Oliveira (2003) que nos refere que o modelo de jogo final é inatingível.

Depois de percebermos qual a importância do modelo de jogo na orientação do processo competitivo e naquele que o precede, passaremos a dissecar acerca da partilha de informação útil por parte do treinador com os seus pupilos, no sentido de incrementar em termos qualitativos o seu modelo de jogo.

Não só deixo que os jogadores também façam parte dessa construção, como considero isso fundamental. Através disso é como se tornassem mais forte a

minha ideia de jogo, aliás, a criatividade faz parte do modelo de jogo, é parte inerente ao mesmo. Bruno Cardoso (Anexo II)

Nós temos uma ideia, uma linha de pensamento. No entanto, não estamos sozinhos, a liderança de um treinador de futebol nunca deve ser imposta, deve sim transparecer e surgir naturalmente. Uma das formas de surgir é dando liberdade ao jogador para fazer parte deste processo. (...). Muitas vezes é mais fácil vinte e duas cabeças a pensar para um todo do que apenas uma. (...). Luís Pinto (anexo III)

Deixo claramente. Temos uma ideia que é o nosso ponto de partida, a nossa base, mas depois a modelação vai crescendo... ou vai mais para a esquerda ou mais para a direita em função daquilo que os jogadores, que a própria equipa nos está a dar. (...). Se eu puser só jogadores rápidos a jogar na frente o quê que acontece? A tendência deles, como são rápidos, é para solicitar muita profundidade. Começam a ser eles próprios a fazer a modelação, começam eles próprios a induzi-la, às vezes é positiva outras vezes é negativa. (...). Vítor Pereira (Anexo IV)

Nesse aspecto tenho um bocado de regime liberal, eu gosto de sentir de parte dos jogadores algumas ideias (...) aceito ideias, claro que a definição da situação é minha, a decisão é minha, mas gosto de trocar opiniões até porque temos que rentabilizar os quadros que temos e há jogadores que se sentem bem a jogar numa maneira e outros que se sentem a jogar de outra. (...). Eu acho que é importante os jogadores sentirem que o treinador está receptivo à troca de opiniões para definirmos aquilo que é o melhor para equipa. António Conceição (Anexo V)

Eu imponho o modelo aproveitando as melhores características dos jogadores porque acho que normalmente as equipas e os jogadores não tem ainda capacidade para ajudar neste tipo de organização. Acho que a liderança em termos de modelo tem que ser única. Nos jogadores existem sempre ideias divergentes de uns para os outros e não podemos estar a dispersar ideias e a discutir assuntos que são unicamente do treinador. Leonardo Jardim (Anexo VI)

(...). Os jogadores condicionam o modelo de jogo e condicionam, claramente, a minha forma de jogar. Se há três jogadores na tua frente de ataque que são extremamente fortes na profundidade no ataque ao espaço das costas da defesa contrária, mas na tua concepção de jogo, tens um jogo mais circulado, (...). Chegas à tua equipa e tens esses três jogadores, não vais abdicar daquilo

*que é a tua identidade enquanto treinador, o teu gosto pessoal, mas também não vais abdicar dos teus três jogadores. Então, vais ter que arranjar aqui um equilíbrio, de forma a enriquecer os jogadores que tens e levá-los a entender que o jogo não é só aquilo, mas é também mais aquilo que tu transportas contigo. (...) Não se pode entrar em ruptura total com aquilo que já nos estão a entregar, temos que olhar, ser inteligentes, ser versáteis, ser abertos, perceber a tendência natural que aqueles jogadores têm para desenvolver um determinado jogo que influencia, de certa forma, o teu modelo. E se eles vão influenciar a nossa forma de jogar, naturalmente vão influenciar todo o nosso trabalho diário, portanto, temos que pensar no treino de outra forma. (...).*Luís Castro (Anexo VII)

Tendo por base os trechos por nós retirados do *corpus* do estudo constatamos que a maioria dos treinadores se apoia no entendimento do jogo e virtudes futebolísticas dos seus jogadores para arquitectar o seu modelo de jogo, potenciando um salto qualitativo no jogar previamente preconizado. Bruno Cardoso (Anexo II) exalta a imprescindibilidade da existência de uma cooperação entre equipa técnica e jogadores, na medida em que a sua ideia de jogo poderá ganhar mais força por esta via. Esta visão é por nós partilhada, pois à semelhança de Bruno Cardoso (Anexo II) perspectivamos a comunhão de um projecto como possível inflacionador da coesão de um grupo. Consideramos que o sentido de pertença pode-se constituir como um móbil para o enriquecimento do nosso modelo. Um jogador participante de uma construção com um objectivo unificador, a uma meta comum dará sem dúvida muito mais dele próprio do que se não participasse dessa conjectura. Luís Pinto (Anexo III) vai ao encontro da ideia defendida atrás por Bruno Cardoso (Anexo II). Para este treinador a participação dos seus jogadores na elaboração do seu modelo de jogo é também uma realidade, pois compreende ser muito mais simples resolver os problemas de uma equipa em conjunto. Este treinador acrescenta ainda que ao darmos liberdade aos jogadores e espaço na construção do nosso modelo, a nossa posição enquanto líder sairia de certa forma reforçada. Consideramos inegável este facto, visto que ao adoptarmos o carácter mais democrático poderemos desenvolver um espírito muito mais saudável no interior do grupo. Este espírito potenciará um

incremento cooperativo no seio do colectivo e um maior poder de aceitação da ideia de jogo do treinador.

Vítor Pereira (Anexo IV) é mais prático, uma vez que se apoia num aspecto que nós consideramos de extrema importância. O entrevistado foca a sua análise mais no entendimento e recriação que os jogadores fazem da sua ideia de jogo e não tanto na sua participação através do debate. O treinador oferece o princípio aos seus jogadores e estes recriam conforme a sua interpretação e capacidade individual, conferindo ao jogo uma complexidade adicional. O técnico revela-se assim sensível à participação dos seus jogadores na elaboração do seu modelo de jogo, o que permite, embora de forma menos visível e sentida por parte dos seus homens. O treinador oferece-lhes condições para exponenciar as suas características em campo. No entanto, adverte que esta modelação por parte dos jogadores quando não é bem conduzida poderá acarretar consequências nefastas para a própria equipa. Estamos convictos que ao produzir micro adaptações, qualquer técnico poderá acrescentar algo mais ao seu modelo de jogo, tornando-o mais complexo e imperceptível para o adversário. Todavia, acreditamos que este processo adaptativo terá forçosamente de ser conduzido com grande mestria, pois caso contrário e apoiando-nos nas palavras de Vítor Pereira (Anexo IV) poderíamos assistir a um retrocesso. Cabe por isso ao treinador gerir os recursos que tem à sua disposição de forma sábia, ponderada e controlada. Também António Conceição (Anexo V) aposta numa análise mais centrada nas características individuais dos seus jogadores à semelhança dos seus colegas anteriores também ele, permite a participação dos seus jogadores na edificação do seu modelo de jogo. No entanto, vai alertando que a ideia base é sua e que estas adaptações que vão sendo criadas de forma a potenciar o aparecimento exponencial dos jogadores é por ele controlada. Aqui parece dissolver-se a possibilidade de ocorrência de comportamentos contrários àquilo que é a organização da sua equipa. É nossa opinião que o treinador para além de flexível deverá também estar munido de um poder de decisão evoluído de maneira a seleccionar aquilo que melhor serve os seus interesses. Luís Castro (Anexo VII) toca quanto a nós num ponto fundamental que afasta qualquer

factor de desordem e por isso fraccionário do grupo de trabalho. Para o treinador em causa, o equilíbrio é por isso determinante. O relacionamento grupal tem que obedecer a esta premissa quando se trata da elaboração do modelo de jogo. Há que haver este ponto de equilíbrio para que o processo dialéctico treinador/jogadores se desenrole da forma mais harmoniosa possível. Luís Castro (Anexo VII) foca por isso a imperatividade da não intransigência, não abdicando nunca dos seus ideais mas nunca abdicando igualmente do material humano que tem á sua disposição.

Apesar de todas estas opiniões em prol da participação dos jogadores na construção do modelo de jogo da equipa, encontramos no nosso corpus do estudo uma ideia reprovatória desta cooperatividade. Para Leonardo Jardim (Anexo VI) será uma perda de tempo o auscultar dos seus jogadores, pois julga que estes não possuem conhecimento suficiente para participar num projecto desta envergadura. Quanto ao treinador, os jogadores possuem na maior parte das vezes ideias divergentes que podem conduzir á dispersão da sua ideia de jogo. Estamos convictos que esta cepticidade não se justifica dado que um general abandonado atrás das linhas do inimigo não conseguirá vencer a sua guerra, pode vencer uma batalha, mas nunca a guerra. Precisa de se escudar nas suas tropas para levar de vencida a armada inimiga. Assim, o sentido cooperativo é para nós um imperativo categórico no que concerne à elaboração do modelo de jogo.

4.3. (C3) Estrutura de jogo

Na elaboração desta tese era fundamental verificar o que os nossos entrevistados entendiam por estrutura de jogo uma vez que este é o tema central do nosso estudo.

Estrutura de jogo é o ponto de partida posicional de cada jogador em campo.

Bruno Cardoso (Anexo II)

A estrutura é o posicionamento do jogador em campo. A forma como a gente quer que a equipa esteja (4x4x2, 4x3x3). Luís Pinto (anexo III)

A estrutura é isso que já falamos, é um ponto de partida, é o início (...) É o tal esqueleto. Vítor Pereira (Anexo IV)

A estrutura é a forma como nós definimos jogar o 4-3-3, 4-4-2, 3-5-2 tem a ver um pouco isso, mas as estruturas só fazem sentido se tiverem dinâmica. António Conceição (Anexo V)

Para mim a estrutura, o dispositivo tático é como os jogadores estão inicialmente distribuídos dentro de campo. É somente isso. De forma estática, (...). Leonardo Jardim (Anexo VI)

Estrutura é a disposição de uma equipa em campo, são estruturas estáticas às quais nós lhe imprimimos a respectiva dinâmica. Luís Castro (Anexo VII)

A partir da análise das respostas dos nossos entrevistados podemos constatar que a totalidade da amostra demonstra uma compreensão idêntica entre si acerca do conceito de estrutura. Os inquiridos foram-se reportando a este conceito como sendo a parte estática do sistema. Alguns entrevistados, como por exemplo Vítor Pereira (Anexo IV), foram-se referindo à estrutura de jogo como sendo o ponto de partida de onde emergem os comportamentos requeridos aos seus jogadores e que estão veiculados no modelo de jogo. Todavia, cremos que a definição que espelha de forma mais límpida a ideia que recolhemos na literatura é aquela que Leonardo Jardim (Anexo VI) avança. À semelhança de Guilherme Oliveira (2004, pág.26) que se refere muito

concisa e explicitamente à estrutura de jogo como sendo a “... *disposição inicial dos jogadores em campo (1-4-2-4, 1-4-4-2, 1-4-3-3...) ...*”, também Leonardo Jardim (Anexo VI) se foi reportando ao conceito como sendo a forma como os jogadores se encontram inicialmente distribuídos no terreno de jogo. No entanto, e apesar de considerarmos ser possuidor de entendimento idêntico ao nosso, este treinador diverge em termos terminológicos, já que prefere utilizar o termo dispositivo tático em detrimento de estrutura de jogo.

No ponto seguinte, para balizarmos o conceito de estrutura de jogo e afastarmos qualquer ideia divergente tentaremos junto dos nossos entrevistados estabelecer a distinção entre estrutura e sistema de jogo (conceitos muitas vezes confundidos).

(...) a estrutura implica um princípio de estaticidade enquanto que o sistema contempla esse lado estático juntamente com as dinâmicas e subdinâmicas que são pretendidas. Bruno Cardoso (Anexo II)

A estrutura de jogo é a disposição dos jogadores em campo. A estrutura está englobada no sistema de jogo. O sistema engloba a parte estática (estrutura) mas também a parte funcional, ou seja, a forma como depois damos dinâmica àquela estrutura. (...). Luís Pinto (anexo III)

A estrutura não tem dinâmica, é um esqueleto, é estático. O sistema é o esqueleto mas com dinâmica, é algo com vida. Vítor Pereira (Anexo IV)

(...) São terminologias que se aplicam hoje com relativa facilidade e o futebol está cheio disso, às vezes até baralham as pessoas que não estão muito por dentro do fenómeno futebol. (...). Estrutura de jogo e sistema penso que é muito similar. O sistema tem mais a ver com as dinâmicas. Mas está tudo interligado, não podemos dissociar uma coisa da outra. António Conceição (Anexo V)

(...) A estrutura é uma coisa estanque, o sistema é o que vamos utilizar (já engloba a dinâmica). Leonardo Jardim (Anexo VI)

Tem a ver com a terminologia. Quando eu jogava, os meus treinadores diziam muitas vezes, ganha rápido e mete na frente, agora diz-se ganha e transita rápido, portanto o fundamental é que o receptor (jogador, leitor, aluno...) entenda de uma forma perfeita o que o emissor pretende. (...). Interessa-me muito mais perceber através de coisas práticas o que está a acontecer do que estar a valorizar uma ou outra terminologia, embora eu concorde que ela (terminologia) tem de evoluir, desde que seja no sentido de ajudar a perceber cada vez mais o jogo. Luís Castro (Anexo VII)

Depois de lermos atentamente as linhas retiradas do *corpus* do estudo podemos constatar que existe uma semelhança de “pensares” no que à distinção/relação entre estrutura e sistema de jogo diz respeito. Para compreendermos esta distinção/relação deveremos atentar em Luís Pinto (Anexo III) que quanto a nós é bastante claro na demarcação/aproximação que faz destes dois conceitos. Para o referido treinador, “*O sistema engloba a parte estática (estrutura) mas também a parte funcional, ou seja, a forma como depois damos dinâmica àquela estrutura.*” Esta frase resume um pouco a ideia de que o sistema é algo mais do que a simples distribuição dos jogadores em campo (estrutura). Bruno Cardoso (Anexo II), Vítor Pereira (Anexo IV) e Leonardo Jardim (Anexo VI) também são da opinião que estrutura e sistema são distintos, uma vez que a estrutura só contempla o lado estático, o sistema engloba algo mais – parte funcional. Estas opiniões estão intimamente relacionadas com a de Guilherme Oliveira (2006). Este autor menciona que o sistema de jogo é o conjunto da organização estrutural, mais a organização funcional e a dinâmica que a equipa consegue ter em jogo.

António Conceição (Anexo V) e Luís Castro (Anexo VII) embora corroborem com os seus pares, alertam que mais importante que a terminologia usada é o entendimento entre emissor (treinador) e receptor (jogadores), independentemente dos termos utilizados. Estamos de acordo já que os profissionais da área são livres de utilizar os termos com que estão mais à-vontade. No entanto, em termos académicos e para que haja uma linguagem comum – para que todos percebam o que se está a falar – é importante que se utilize uma terminologia uniforme.

Era importante fazer esta distinção entre estrutura e sistema para que nas próximas questões não haja confusão entre um e outro conceito. Apenas nos queremos centrar na estrutura e no seu papel em todo o processo de treino e jogo, como tal, seguidamente iremos perceber qual o seu papel na organização de jogo.

(...). É um ponto de partida para facilitar a dinâmica que se quer ver implantada. Bruno Cardoso (Anexo II)

(...). O jogador tem de ter presente a estrutura onde vai jogar em termos estáticos, mas depois a própria dinâmica do jogo e o adversário vão ditar variadíssimas estruturas. Há uma ideia inicial, mas depois o jogo dita determinadas estruturas. O mais importante é a tal organização, a forma como depois queremos dar dinâmica àquilo que nós temos inicialmente. A estrutura tem uma importância relativa pois os jogadores têm de saber onde se colocar inicialmente. Luís Pinto (anexo III)

(...) se jogo em 4-4-2 ou se jogo em 4-3-3 a forma como a dinâmica se produz é diferente, a forma como os equilíbrios se fazem é diferente. Imaginemos do ponto de vista defensivo, eu trabalho muito linhas defensivas, aproximação de linhas, eu a jogar em 4-4-2, jogo sem jogador entre linhas, basculo do lado da bola de determinada forma e crio a minha zona de pressão de determinada forma, se eu jogar noutra estrutura, já se torna diferente, e porquê? Porque, imaginemos que eu jogo com o triangulo aberto em 4-3-3, a forma como eu ataco – na criação de zona de pressão - o pivot defensivo do adversário, partindo do pressuposto que ele joga com um pivot defensivo, é diferente se eu jogar em 4-4-2. Se eu jogar em 4-4-2, faço isto, tenho dois pontas de lança, um condiciona para o corredor, sai no central do lado da bola pelo lado cego e o outro vem fechar pelo lado cego o pivot. Se eu jogar em 4-3-3, só um pormenorzinho, se eu jogar em 4-3-3 com o triangulo aberto este homem que salta no pivot é provavelmente o médio centro do lado contrário, portanto isto são sub-dinâmicas defensivas que duma estrutura para a outra se tornam diferentes, apesar das grandes dinâmicas serem as mesmas. Mas a estrutura dá-me equilíbrios e reequilíbrios diferentes do que se for outra, portanto, isto está intimamente ligado. Vítor Pereira (Anexo IV)

Estar a responder de uma forma concreta é difícil. Isso tem a ver também com o adversário que vamos jogar, temos a nossa estrutura, temos o nosso

conceito de jogo, temos a nossa filosofia de jogo, mas obviamente que vamos jogar contra outra equipa que analisamos previamente. A partir do momento que nós analisamos a outra equipa de uma forma estratégica podemos alterar alguma coisa. Eu penso que nesse sentido será mais importante a estratégia do que a definição da estrutura. António Conceição (Anexo V)

Na minha opinião o dispositivo tático só tem como função em termos defensivos reduzir os espaços e em termos de pressão conseguir reduzir os espaços em relação ao adversário e, eventualmente, em termos ofensivos, procurar maior instabilidade no adversário. Leonardo Jardim (Anexo VI)

É fundamental. Porque quando se transmite a um jogador que nós vamos jogar dentro de determinada estrutura, estamos a condicioná-lo mentalmente. Mesmo sem dizer as coisas, ele vê logo aquilo que nós queremos, conhecemo-nos, criamos uma identidade entre nós e, portanto, ele percebe logo. Essa estrutura também vai condicionar a nossa organização totalmente, porque a partir do momento em que entramos na dinâmica dessa estrutura há posições de base em que o jogador entra. Esse plano de jogo vai fazer com que o jogador condicione toda a sua actuação e a estratégia definida para o jogo, motivada pela definição daquilo que é a nossa estrutura inicial. Luís Castro (Anexo VII)

Uma vez que a organização de jogo é um aspecto crucial para o rendimento de qualquer equipa, qual será o papel da estrutura nessa organização? É uma resposta que não se afigura fácil, uma vez que as respostas a esta questão divergem um pouco umas das outras. Nesse sentido, iremos analisar uma a uma.

Para Bruno Cardoso (Anexo II) *“É um ponto de partida para facilitar a dinâmica que se quer ver implantada.”* Partilhamos desta opinião sendo que no nosso quadro teórico também defendemos que a organização estrutural é o ponto de partida para a organização funcional. Gostaríamos aqui de fazer uma ressalva (para que posteriormente não pareça que estamos a entrar em contradição) relativamente ao *“ponto de partida”*, uma vez que em nossa opinião é um ponto de partida na prática, ou seja, é a partir dela (em campo) que depois se vai desenrolar a dinâmica. No entanto, a estrutura já não é um ponto de partida na concepção do modelo de jogo, tal como mais à frente

iremos explicar. O discurso de Bruno Cardoso (Anexo II) deixa antever que a estrutura poderá constituir-se igualmente como um meio facilitador para o estabelecimento de determinada dinâmica. A eleição da estrutura de jogo por parte do treinador dependerá então dos contornos preconizados para o seu jogar (futebol de circulação, futebol em profundidade, futebol em organização ofensiva, pressão alta, pressão baixa). Para a instalação dos princípios de jogo escolhidos deverá quanto a nós seleccionar uma estrutura que se adequê e enfatize esses mesmos princípios.

Luís Pinto (Anexo III) parece ter outra opinião, na medida em que defende a existência de uma importância relativa no que concerne à estrutura de jogo. Para Luís Pinto (Anexo III) acima deste conceito estará sempre o de organização. Através da leitura da sua resposta, parece-nos que o treinador em causa atribuirá maior importância à dinâmica, deixando de parte a estrutura de jogo como auxiliar no estabelecimento de certa organização de jogo.

Para Vítor Pereira (Anexo IV) a estrutura assume um papel importante na organização: *“se jogo em 4-4-2 ou se jogo em 4-3-3 a forma como a dinâmica se produz é diferente, a forma como os equilíbrios se fazem é diferente”*. Concordamos com o técnico uma vez que modificando a estrutura, o posicionamento dos jogadores também irá modificar, como tal, as sub-dinâmicas, assim como os equilíbrios, serão feitos de forma distinta. Para clarificar melhor a sua ideia e reportando-se ao momento defensivo Vítor Pereira (Anexo IV) esclarece: *“isto são sub-dinâmicas defensivas que numa estrutura para a outra se tornam diferentes, apesar das grandes dinâmicas serem as mesmas. Mas a estrutura dá-me equilíbrios e reequilíbrios diferentes do que se for outra”*. Após esta elucidação que nos foi dada pelo treinador ficamos com a clara ideia da importância da estrutura na organização de uma equipa. A estrutura para Vítor Pereira (Anexo IV) assume então um papel importante na organização, já que com a modificação da estrutura obtêm-se sub-dinâmicas diferentes.

António Conceição (Anexo V) foca outro aspecto que consideramos de extrema importância: *“A partir do momento que nós analisamos a outra equipa de uma forma estratégica podemos alterar alguma coisa”*. O treinador dá a

entender que em função do adversário poderá utilizar diferentes estruturas com o intuito de explorar as suas possíveis lacunas e contrariar os seus pontos fortes. A estrutura poderá ser igualmente utilizada como factor surpresa, já que esta trará consigo sub-dinâmicas diferentes para as quais o adversário poderá não estar preparado. Mais uma vez se destaca a importância da estrutura na organização da equipa.

Para Luís Castro (Anexo VII) o papel da estrutura na organização da equipa *“É fundamental. Porque quando se transmite a um jogador que nós vamos jogar dentro de determinada estrutura, estamos a condicioná-lo mentalmente”*. Julgamos que a estrutura por si só já nos dá algumas pistas no que toca as intenções do treinador. Por exemplo, um treinador que opte por jogar em 1-3-4-3, do ponto de vista posicional já está a colocar a equipa balanceada para o ataque, por outro lado, se optar por jogar em 1-5-3-2, do ponto de vista posicional já está a indicar que a sua principal preocupação está em defender. Evidentemente que a estrutura por si só não nos indica a forma de jogar - mais importante que a estrutura é a dinâmica dessa estrutura -, mas dá-nos algumas indicações. Posto isto, mais uma vez a estrutura desempenha um papel fundamental na organização da equipa, já que umas estruturas nos dão mais garantias em termos defensivos, outras em termos ofensivos, outras preenchem melhor o meio campo, outras as alas, umas mais equilibradas, outras mais desequilibradas...

Em síntese, ficam os seguintes pontos quanto ao papel da estrutura na organização de jogo:

- A estrutura do ponto de vista posicional indica ao jogador qual o seu papel – posição que ocupa, funções que deve desempenhar, etc -, facilitando o seu desempenho. Em suma, é uma referência para o jogador saber onde se colocar, em relação ao terreno de jogo e aos seus companheiros;
- A estrutura é um meio facilitador para o estabelecimento de determinada dinâmica;
- Com a mudança da estrutura conseguimos obter diferentes sub-dinâmicas de maneira a obtermos uma maior variedade, tornando a nossa

equipa mais habilitada para a contingência do jogo (incremento qualitativo do modelo de jogo);

- As estruturas são importantes também pelas suas posições de base, uma vez que existem posições em algumas estruturas que não existem noutras, permitindo tirar maior proveito da qualidade dos jogadores;

- A estrutura assume também um papel de destaque na estratégia para o jogo, já que pode servir como factor surpresa;

- Existem estruturas que nos dão mais garantias em termos defensivos, outras em termos ofensivos, outras preenchem melhor o meio campo, outras as alas, umas mais equilibradas, outras mais desequilibradas.

No ponto que se segue iremos procurar perceber o ponto de partida tido pelos treinadores para a definição de uma estrutura de jogo. Será que têm em conta a matéria humana que têm à disposição, ou por outro lado, trazem consigo uma ideia pré concebida à qual os seus jogadores se terão que adaptar.

A minha estrutura de jogo apenas é definida após ter conhecimento de todos os jogadores que tenho à disposição. Bruno Cardoso (Anexo II)

Eu gosto muito de jogar em 4x4x2 losango, mas se não tiver jogadores para jogar nessa estrutura é claro que vou mudar. Se tenho jogadores para jogar no 4x4x2 que idealizo então ai trabalho dessa maneira, se não tenho, ou procuro arranjar se o clube tiver capacidade para tal, ou então modifico a estrutura. Luís Pinto (anexo III)

Não, quando eu vou à procura de jogadores já é para jogar com determinada estrutura, já é para determinada dinâmica em termos de modelo, o modelo está definido. O plantel é escolhido em função da estrutura e da dinâmica. Está intimamente relacionado o modelo, a estrutura e a construção do plantel. Vítor Pereira (Anexo IV)

Não. O primeiro passo é saber qual o lote de jogadores que eu tenho ao meu dispor, que tipo de jogadores é que são, que características é que têm, tem que

haver um conhecimento e quanto mais rápido for esse conhecimento mas fácil será para nós para trabalharmos. A partir do momento em que tenhamos a definição das características dos jogadores começamos a elaborar a estrutura com a qual vamos trabalhar. António Conceição (Anexo V)

Depende do contexto. Se estivermos inicialmente a construir uma equipa de base ou se entramos numa equipa. (...). Temos que procurar identificar bem com todos esses jogadores para depois organizarmos o nosso dispositivo e tentar rentabiliza-lo da melhor maneira, mas é sempre bom quando conseguimos trazer alguns jogadores que devido às suas características se adaptem melhor à nossa estrutura. (...). Leonardo Jardim (Anexo VI)

Depende. Depende do clube, depende da classificação do clube, se é jogar para não descer, se é jogar para ser campeão, se é jogar para atingir a taça UEFA... Mas depende fundamentalmente dos nossos jogadores, isto é, se eu tenho jogadores que me permitem ter uma estrutura defensiva muito forte, eu vou ter uma equipa de uma forma, quando monto a minha estrutura e vejo que posso ali jogar de uma forma mais ofensiva monto a estrutura de outra forma. Portanto, os jogadores vão sempre condicionar um pouco. Vai sempre depender muito dos jogadores a forma como eu construo a estrutura da minha equipa. (...). Portanto, a qualidade dos jogadores vai interferir muito na minha estrutura. Luís Castro (Anexo VII)

Após uma primeira leitura das respostas parece-nos que as mesmas são divergentes, mas se observamos com maior atenção veremos que são convergentes. Nesse sentido, passaremos a uma análise mais cuidada desta temática que relaciona jogadores e estrutura de jogo.

Começamos então por Bruno Cardoso (Anexo II), António Conceição (Anexo V) e Luís Castro (Anexo VII) que referem de forma peremptória que apenas definem a estrutura após terem conhecimento dos jogadores que têm à sua disposição. Luís Castro (Anexo VII) reforça a ideia salientando que “*Vai sempre depender muito dos jogadores a forma como eu construo a estrutura da minha equipa*”.

Luís Pinto (Anexo III) apesar de gostar muito de jogar em 1-4-4-2 losango, afirma que se não tiver jogadores para jogar nessa estrutura terá forçosamente de modificar, dando por isso a entender que se encontra muito

dependente das características dos jogadores para uma tomada de decisão deste tipo. Já para Vítor Pereira (Anexo IV) “*O plantel é escolhido em função da estrutura e da dinâmica*”. Parece-nos que a sua resolução para um problema deste género seria ideal. O facto de o treinador poder ir buscar os jogadores que se enquadrassem no seu sistema de jogo, eliminaria qualquer necessidade de adaptação, ou pelo menos tornaria estas modificações muito mais ténues. No entanto, esta situação parece-nos um pouco utópica na maioria dos clubes, uma vez que não possuem capacidade financeira para tal.

Leonardo Jardim (Anexo VI) parece-nos estar de acordo com os seus colegas de profissão. Todavia, deixa transparecer que o contexto envolvente tem grande preponderância na assunção de uma decisão deste tipo. O técnico considera que se estiver a construir uma equipa (com direito a pré época bem delineada, com liberdade para a selecção de jogadores, com algum poder económico para preencher as possíveis lacunas do plantel, etc.) poderá “vender” mais facilmente a sua ideia aos jogadores e por isso tentar colocar em prática a estrutura que melhor serve o seu jogar. Caso entre com o “comboio em andamento” terá de se socorrer de uma maior versatilidade no sentido de tornar mais simples a colocação em prática do futebol que pretende desenvolver. Neste ultimo caso, o treinador terá de realizar algumas cedências, podendo ser uma delas ao nível da estrutura, por exemplo.

Estas opiniões estão intimamente relacionadas com o que referimos no nosso quadro teórico, onde consideramos que os jogadores são um aspecto essencial para a escolha de determinada estrutura. Os treinadores inquiridos demonstram ter inicialmente uma estrutura de eleição (aquela que porventura se melhor adequa à forma de jogar que preconizam). Porém, é-nos possível retirar a partir da leitura atenta dos seus testemunhos que terão de ceder, adaptando-se aos jogadores que tem à sua disposição.

No ponto seguinte iremos verificar quais os aspectos que os nossos entrevistados têm em consideração na escolha de uma estrutura de jogo.

Um dos aspectos já te disse na resposta anterior (os jogadores). Procuo também escolher uma estrutura que vá ao encontro das minhas ideias (modelo de jogo). Um outro aspecto é o adversário com quem vou jogar, ou seja, em função do adversário poderei alterar a estrutura. Bruno Cardoso (Anexo II)

Na escolha de uma estrutura temos que ter em conta os nossos princípios de jogo, as características dos jogadores, a estratégia para o jogo (por vezes temos de modificar a estrutura de acordo com o adversário que vamos jogar, não mudando a identidade da equipa) e a própria dinâmica da estrutura. Luís Pinto (anexo III)

A escolha da estrutura o quê que ela me pode dar em termos de dinâmica ofensiva se corresponde àquilo que eu quero em termos de modelo, em termos de comportamentos, do ponto de vista defensivo se é uma estrutura equilibrada ou se não é, do ponto de vista do posicionamento, os reequilíbrios... (...). A escolha da estrutura tem a ver com a dinâmica que nós queremos em termos de jogo. Vítor Pereira (Anexo IV)

Um dos aspectos a ter em consideração é os jogadores. Se for eu a iniciar a época procuro que o clube contrate jogadores para aquilo que são os meus conceitos em termos estruturais. (...). António Conceição (Anexo V)

Primeiro as características dos jogadores, depois eventualmente o adversário (a nível estratégico acho que é fundamental). Leonardo Jardim (Anexo VI)

Vamos falar jogo a jogo, vamos falar num jogo, não vamos falar só na época, são coisas diferentes. No jogo há várias coisas que condicionam a nossa estrutura: a classificação em que nós estamos, a observação do adversário, as lesões da nossa equipa, a qualidade dos nossos jogadores, o estádio ao qual vamos jogar, o tempo que está - um conjunto de factores que podem de uma forma percentual influenciar mais ou menos a nossa definição da estrutura. (...). Luís Castro (Anexo VII)

Embora já tivéssemos dado uma “pinçelada” na nossa revisão acerca dos pontos a ter em consideração para a eleição de determinada estrutura de jogo, interessa-nos saber a opinião dos treinadores inquiridos no sentido de enriquecer os nossos conhecimentos acerca deste tema. Olhando para as respostas dadas, conseguimos perceber que nem todos têm a mesma visão e que a força dos factores tidos em conta pesa de forma distinta para a selecção de uma estrutura de jogo.

Para Bruno Cardoso (Anexo II) é preciso ter em conta os jogadores, a ideia de jogo (princípios) e também a estratégia. Luís Pinto (Anexo III) responde de forma muito similar, referindo os mesmos pontos de Bruno Cardoso (Anexo II). Porém, a sua resposta é quanto a nós mais completa pois contempla *“a própria dinâmica da estrutura”*. Estes dois treinadores tocam em todos os pontos que defendemos na nossa revisão da literatura, onde segundo Guilherme Oliveira (2006) a organização estrutural deve ter em consideração quatro aspectos: *“Princípios e sub-princípios de jogo da equipa, dos quatro momentos; características dos jogadores; estratégia para o jogo; potencial dinâmico da estrutura”*.

Vítor Pereira (Anexo IV) centra-se essencialmente no modelo (princípios e sub-princípios de jogo), ou seja, para ele o mais importante é escolher uma estrutura que potencie os seus princípios, indo dessa forma ao encontro daquilo que é a sua ideia de jogo. *“A escolha da estrutura tem a ver com a dinâmica que nós queremos em termos de jogo.”*

Luís Castro (Anexo VII) enumera uma série de factores que considera importante na escolha da estrutura de jogo, destacando-se dos demais treinadores e também do nosso apoio bibliográfico. *“a classificação em que nós estamos, a observação do adversário, as lesões da nossa equipa, a qualidade dos nossos jogadores, o estádio ao qual vamos jogar, o tempo que está”* são para Luís Castro (Anexo VII) alguns dos factores a ter em conta e que podem em certa medida influenciar as suas escolhas neste capítulo.

Podemos depreender a partir de uma análise mais profunda a esta questão que a quase totalidade dos elementos que a constituem (excepção feita a Vítor Pereira (Anexo IV)) focam o factor qualidade dos jogadores à

disposição como potencial influenciador das suas decisões no que se reporta à selecção de certa estrutura de jogo.

No ponto seguinte iremos de forma mais directa abordar o tema central da nossa tese. Propor-nos-emos dissecar de forma muito concreta se a estrutura se deve adaptar ao modelo de jogo ou vice-versa.

A estrutura deve estar ao serviço do modelo e não o contrário. Ela deve ser um meio de melhor expressar a dinâmica que se pretende. Bruno Cardoso (Anexo II)

Se o modelo é tudo, nos não podemos pegar numa parcela e fazer com que essa parcela promova a alteração do todo. A estrutura é que se tem de adaptar ao modelo. Luís Pinto (anexo III)

Eu escolho a estrutura em função daquilo que quero ver em termos de jogo, relativamente ao modelo, aos princípios, aos comportamentos. Vítor Pereira (Anexo IV)

(...) Nós definimos o modelo, que tipo de jogo é que nós queremos impor à nossa equipa, depois montamos a estrutura. António Conceição (Anexo V)

(...) É mais a estrutura que se adapta ao modelo, mas não de forma estanque, consoante as necessidades. Leonardo Jardim (Anexo VI)

Nós definimos o modelo e depois escolhemos uma estrutura que melhor se adapte ao nosso modelo, claro. Luís Castro (Anexo VII)

Na resposta a esta questão pensamos que ficam dissipadas todas as dúvidas quanto ao nosso tema principal: Estrutura como ponto de partida ou como um meio para atingir um fim (modelo de jogo)? Tal como referimos na nossa introdução, queríamos indagar se a estrutura deverá ser um princípio, ou seja, se a partir dela tudo o resto se desenvolve, ou pelo contrário, será a estrutura um meio (ferramenta) na elaboração do modelo de jogo.

Tal como podemos verificar pelas respostas de todos os entrevistados é o “jogar” da equipa que dá sentido à utilização das estruturas de jogo: “*Nós definimos o modelo, que tipo de jogo é que nós queremos impor à nossa equipa, depois montamos a estrutura*” (António Conceição, Anexo V), ou seja, o ponto de partida são os princípios de jogo e não a estrutura. Esta, no nosso entender funciona como um meio para dar corpo aos princípios de jogo preconizados pelo treinador. *Ela deve ser um meio de melhor expressar a dinâmica que se pretende*” (Bruno Cardoso, Anexo II). A estrutura deve ser um meio para ajudar a pôr em prática a ideia de jogo defendida por cada treinador e não um princípio para a construção do “jogar”, até porque se o fosse, quando mudássemos de estrutura também teríamos que mudar todo o nosso “jogar” – uma vez que pontos de partida distintos levam a pontos de chegada também diferentes - e não é isso que se pretende. Consideramos por isso que a estrutura de jogo nunca poderia ser entendida como um princípio, pois pensamos que independentemente da estrutura adoptada os alicerces deverão manter-se inalteráveis, sob pena de adulteração da forma de jogar. Deste modo, e sendo o modelo de jogo visto como a base de tudo (Frade, 2006), acreditamos ser legítimo avançar que este se deverá sobrepor a qualquer que seja a estrutura de jogo. Quanto a nós, o objecto do nosso estudo deve ser visto como um meio e não como um princípio na elaboração do respectivo modelo de jogo.

Seguidamente iremos averiguar a opinião dos nossos entrevistados relativamente à seguinte questão: O que é para si mais importante a estrutura, ou a dinâmica dessa estrutura?

A dinâmica da estrutura. A estrutura não passa de algo estático, é um ponto de partida, uma posição inicial para depois consolidar a dinâmica desejada para a minha equipa. Bruno Cardoso (Anexo II)

Acho que é a dinâmica da estrutura. Luís Pinto (anexo III)

A dinâmica da estrutura. Uma estrutura sem dinâmica, não adianta nada. A estrutura é para dar corpo a essa dinâmica, sem dinâmica... nada feito. Vítor Pereira (Anexo IV)

É a dinâmica. Claramente é a dinâmica, uma estrutura por si só não vive. Claro que definir uma estrutura por causa dos equilíbrios posicionais e não sei quê é fundamental, (...). António Conceição (Anexo V)

A dinâmica da estrutura. Para mim a estrutura tem mesmo pouca importância porque a estrutura tem que variar segundo as minhas necessidades, segundo as necessidades da minha equipa. (...). Leonardo Jardim (Anexo VI)

Claramente a dinâmica. Agora tendo muita atenção às dinâmicas dos quatro momentos. Se nós queremos ter um jogo global, eficaz na sua globalidade, não devemos privilegiar a dinâmica de um momento. A minha equipa tem uma grande dinâmica de organização ofensiva, mas se tem uma grande dinâmica de organização defensiva e se eu deixo que essa boa organização defensiva tome conta de mim enquanto treinador e que me leve a não estar tão atento aos outros três momentos e valorizando mais um momento do que o outro, estou a construir uma equipa desequilibrada. (...). Luís Castro (Anexo VII)

As opiniões são unânimes, todos partilham que mais importante do que a estrutura é a dinâmica dessa estrutura. *“A estrutura não passa de algo estático, é um ponto de partida, uma posição inicial para depois consolidar a dinâmica desejada para a minha equipa”* (Bruno Cardoso, Anexo II). Para o técnico, a estrutura não passa de algo estático e sendo o futebol um jogo de dinâmicas, a parte funcional assume o papel de destaque. No mesmo cumprimento de onda está Vítor Pereira (Anexo IV): *Uma estrutura sem dinâmica, não adianta nada.* De facto a estrutura por si só não tem grande relevância, já que não passa de um esquema imóvel. *Claramente é a dinâmica, uma estrutura por si só não vive”* (António Conceição, Anexo V). Podem existir várias equipas a jogar na mesma estrutura (Ex:1-4-4-2), mas a dinâmica, a forma como se movimenta essa estrutura é específica de cada uma, ou seja, existem várias equipas a jogar na mesma estrutura, mas com sistemas de jogo diferentes.

Com isto não queremos desvalorizar o papel da estrutura – até por tudo o que referimos anteriormente -, apenas enfatizar que mais importante do que a disposição inicial dos jogadores é a forma como depois se movimentam.

Com o intuito de indagar se o modelo de jogo sofre alterações aquando da alteração da estrutura, colocamos a seguinte questão aos treinadores: Quando altera a estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações?

O meu modelo de jogo seria muito pouco rico se alterasse por causa da estrutura. No máximo são modificadas pequenas dinâmicas. Se eu quero uma equipa com posse de bola posicionando-me em bloco zonal em zonas avançadas no terreno posso fazê-lo no 1-4-4-2 clássico, ou num 1-4-3-3. Agora é verdade que se alteram pequenas particularidades. Bruno Cardoso (Anexo II)

(...). O modelo não sofre grandes alterações, mas há sempre pequenas alterações, embora não façam com que a minha equipa perca a sua identidade. Luís Pinto (anexo III)

Os grandes princípios estão lá, mas as sub-dinâmicas mudam um pouco. Por exemplo, só com a mudança de estrutura eu posso tornar o jogo mais de transições do que de posse. Basta que os equilíbrios se façam de outra forma (...). Vítor Pereira (Anexo IV)

Não, o modelo de jogo não sofre alterações. António Conceição (Anexo V)

Não sofre alterações. Já lhe disse que a importância da estrutura em relação ao modelo é quase nula. Leonardo Jardim (Anexo VI)

Claro que se eu alterar a estrutura da minha equipa o modelo de jogo também sofre alterações, mas como eu lhe disse que o modelo é que vai condicionar a estrutura, tenho sempre o domínio perfeito da situação. São apenas pequenas alterações. Os modelos hoje têm que contemplar as mais variadas estruturas para podermos responder a tudo aquilo que o futebol nos obriga permanentemente. Hoje o jogo levou-nos para patamares de exigência que temos que responder e também temos que ter um modelo de jogo muito rico,

com jogadores que respondam ao nosso pensamento e que respondam a esse nosso documento que nos orienta diariamente o trabalho. Temos que ter jogadores riquíssimos para o desempenho das mais variadas funções. Luís Castro (Anexo VII)

Tal como podemos constatar, para a maioria da amostra o modelo sofre alterações com a mudança de estrutura. Vamos então observar os pareceres daqueles que acham que sofre alterações. Para Bruno Cardoso (Anexo II) o modelo apenas sofre pequenas alterações com a mudança de estrutura: *“é verdade que se alteram pequenas particularidades”*. Luís Pinto (Anexo III) partilha da opinião de Bruno Cardoso (Anexo II) mas salvaguarda que mesmo com essas pequenas alterações a sua equipa não perde a identidade. Vítor Pereira (Anexo IV) encontra-se em sintonia com os seus colegas de profissão, pois para ele *“Os grandes princípios estão lá, mas as sub-dinâmicas mudam um pouco”* e Luís Castro (Anexo VII) *“Claro que se eu alterar a estrutura da minha equipa o modelo de jogo também sofre alterações... São apenas pequenas alterações”*. Os treinadores citados anteriormente estão em concordância em relação à existência de alterações no modelo. Todavia, estas alterações processam-se apenas ao nível de alguns sub-princípios de jogo. As opiniões citadas exteriorizam também aquela que é a nossa percepção acerca da temática abordada: a mudança de estrutura apenas provoca pequenas alterações, sendo que os princípios de jogo se mantêm iguais, assim como a identidade da equipa.

A título meramente ilustrativo e a fim de exemplificar as micro alterações provocadas pelas modificações estruturais, podemos constatar que algumas equipas utilizam mais que uma estrutura de jogo. Todavia, essas mesmas equipas apresentam um “jogar” inalterável a um nível macro, pois na base deste “jogar” estão os grandes princípios, que são imutáveis de estrutura para estrutura. Nos seguintes níveis de organização encontramos os sub-princípios, sub-princípios dos sub-princípios... E tal como refere Guilherme Oliveira (2008, in Alexandre Silva, 2008, pág.80), quando questionado sobre a mudança de estrutura de jogo operada no segundo ano de trabalho de José Mourinho no FC Porto: *“Em relação ao que aconteceu nesse exemplo, com José Mourinho, foi*

uma alteração da estrutura, até porque depois conseguia variar entre as duas estruturas. Ou seja, aumentou a riqueza do seu modelo de jogo. Os jogadores sabiam perfeitamente o que fazer quando jogavam em ambas as estruturas, os grandes princípios eram iguais e os sub-princípios é que era relativamente diferentes, mas os jogadores já tinham uma cultura de jogo que lhes permitia passar de uma organização estrutural para outra organização estrutural, sem mudar os grandes princípios e só mudando os sub-princípios. Assim, a mudança de estrutura promove a alteração de alguns sub-princípios, podendo deste modo a estrutura de jogo, para além de servir como meio na elaboração do modelo de jogo, servir igualmente para operar algumas modificações nestes níveis de organização mais baixos. Assim sendo, recorrendo à estrutura de jogo podemos alterar algumas sub-dinâmicas. Como tal, e mais uma vez, não podemos considerar a estrutura de jogo um princípio na elaboração do modelo de jogo, mas antes um meio (instrumento) para a alteração de alguns sub-princípios.

5. CONCLUSÕES

Iniciamos a presente tese com a ambição de saber mais sobre a temática em questão, uma vez que a literatura é escassa e pouco explorada. Assim, procuramos outros caminhos que nos permitissem conferir ao trabalho a desejada sustentabilidade, sem prejuízo de outras interpretações ou leituras. O trabalho que desenvolvemos permite destacar as seguintes conclusões:

- A organização é um aspecto chave para o rendimento das equipas.
- Uma equipa organizada é aquela que sabe o que fazer em cada momento do jogo.
- A criatividade aliada à organização poderá de sobremaneira valorizar o espectáculo futebolístico.
- O modelo de jogo prende-se com a passagem aos jogadores de uma ideia balizadora de um jogar, ideia esta que funcionará como um guião individual e colectivo dentro de campo nos vários momentos de jogo.
- O modelo de jogo assume-se como orientador de todo processo de treino e jogo.
- Estrutura e sistema são distintos. A estrutura só contempla o lado estático, já o sistema engloba algo mais – dinâmica.
- A estrutura é um meio facilitador para o estabelecimento de determinada dinâmica.
- Com a mudança da estrutura conseguimos obter diferentes sub-dinâmicas.
- Os jogadores são um aspecto essencial para a escolha de determinada estrutura de jogo.
- Para a eleição de uma estrutura de jogo alguns aspectos deverão ser tidos em conta, tais como: princípios e sub-princípios de jogo da equipa, dos quatro momentos; características dos jogadores; estratégia para o jogo; potencial dinâmico da estrutura.
- A estrutura deve ser um meio para ajudar a concretizar a ideia de jogo defendida por cada treinador e não um princípio para a construção do “jogar”.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bardin, L. (2004). *Análise de conteúdo* (3ª Ed.). Lisboa: Edições 70.
- Bertrand, Y. & Guillemet, P. (1994). *Organização: uma abordagem sistémica*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Bogdan, R. & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Caillé, P. (1990): L'individu dans le système. *Revue Internationale de Systemique*, 4 (2): 171-187.
- Capra, F. (1996). A teia da vida. *Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos* (9ª Ed.). São Paulo: Editora Cultrix.
- Carvalho, C. (2001). *No treino de futebol de rendimento superior. A recuperação é...muitíssimo mais que "recuperar"*. Braga: Edição de Autor.
- Castelo, J. (1994). *Futebol – Modelo técnico-tático do jogo*. Cruz Quebrada: Faculdade de Motricidade Humana – Serviço de Edições.
- Castelo, J. (1996). *Futebol – A Organização do Jogo*. Edição de Autor.
- Castelo, J. (2004). *Futebol – A Organização do Jogo*. Edição de Autor.
- Cunha e Silva, P. (1999). *O Lugar do Corpo – Elementos para uma Cartografia Fractal*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Dicionários Editora (2004). *Dicionário da Língua Portuguesa*. Porto: Porto Editora.

- Dunning, E. (1994): Sport in space and time: "Civilizing process", trajectories of state-formation and the development of modern sport. *Int. Rev. Soc. Sport*, 29 (4): 331- 348.
- Frade, V. (1985). *Alta competição no futebol – Que exigências do tipo Metodológico?* Porto: ISEF-UP.
- Frade, V. (2006). *Apontamentos das aulas de Metodologia Aplicada I, Opção de Futebol. FCDEF-UP.* Porto. Não Publicado.
- Garganta, J. (1996). Modelação da Dimensão Tática do Jogo de Futebol. In J. Oliveira & F. Tavares (Ed.), *Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos*. Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos FCDEF-UP.
- Garganta, J. (1997). *Modelação tática do jogo de Futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento.* Tese de Doutoramento apresentada à Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade do Porto.
- Garganta, J. (2008). Entrevista (Silva, A. 2008). *Pensar Futebol...em que «língua»? Implicações para a construção e observação de um qualquer «jogar».* Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Garganta, J. & Cunha e Silva, P. (2000). *O Jogo de Futebol: Entre o Caos e a Regra.* Revista Horizonte, vol. XVI (91), 5-8.
- Garganta, J. & Pinto, J. (1998). O Ensino do Futebol. In A. Graça & J. Oliveira (Ed.), *O ensino dos jogos desportivos* (3ª ed.). Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos FCDEF-UP.

- Guilherme Oliveira, J. (2003). Organização do jogo de uma equipa de Futebol. Aspectos metodológicos na abordagem da sua organização estrutural e funcional. *Documento orientador, Sessão prática*. II Jornadas técnicas de Futebol + Futsal da UTAD. Vila Real: UTAD.
- Guilherme Oliveira, J. (2004). *Conhecimento Específico em Futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica ensino-aprendizagem/treino do jogo*. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Ciências de Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto.
- Guilherme Oliveira, J. (2006). Entrevista (Silva, M. 2008). *O desenvolvimento do jogar, segundo a Periodização Tática*. Pontevedra: MCSports.
- Guilherme Oliveira, J. (2006a). *Apontamentos das aulas de Metodologia Aplicada I, Opção de Futebol*. FCDEF-UP. Porto. Não Publicado.
- Guilherme Oliveira, J. (2008). Entrevista (Silva, A. 2008). *Pensar Futebol...em que «língua»? Implicações para a construção e observação de um qualquer «jogar»*. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Lessard-Hébert, M., Goyette, G. e Boutin, G. (1994). *Investigação qualitativa: e práticas*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Lobo Antunes, A. (2005). Desculpem mas vou falar de futebol. *Visão*. 9 de Junho, p. 21.
- Mourinho, J. (2005). *Chelsea 10*. Revista «Dez». 3 de Dezembro de 2005.

- Morin, E. (1991). *Introdução ao pensamento complexo* (4ª Ed.). Lisboa: Instituto Piaget.
- Oliveira, B., Amieiro, N., Resende, N. e Barreto, R. (2006). *Mourinho: Porquê tantas vitórias?*. Lisboa: Gradiva.
- Oliveira, J. & Tavares, F. (Ed.) (1996). *Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos*. Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos FCDEF-UP.
- Pinto, J. (1996). A Tática no Futebol: Abordagem Conceptual e Implicações na Formação. In *Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos*. Porto: FCDEF-UP.
- Queiroz, C. (1986). *Estrutura e organização dos exercícios de treino em Futebol*. Lisboa: FPF.
- Silva, A. (2008). *Pensar Futebol...em que «língua»? Implicações para a construção e observação de um qualquer «jogar»*. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Silva, M. (2008). *O desenvolvimento do jogar, segundo a Periodização Tática*. Pontevedra: MCSports.
- Stacey, R. (1995). *A fronteira do caos*. Venda Nova: Bertrand Editora.
- Teodorescu, L. (1984). *Problemas da teoria e metodologia dos jogos desportivos*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Vala, J. (1986). A análise de conteúdo. In A. S. Silva & J. M. Pinto (Orgs.). *Metodologia das Ciências Sociais*. Porto: Edições Afrontamento, pp. 101- 128.

Valdano, J. (2005). Artigo jornalístico In *A Bola* em Março de 2005.

Vilas Boas, A. (2008). Entrevista (Silva, A. 2008). *Pensar Futebol...em que «língua»? Implicações para a construção e observação de um qualquer «jogar»*. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Wheatley, M. J. (1992). *Liderança e a Nova Ciência – Aprendendo organização com um Universo ordenado* (9ª ed.). São Paulo: Editora Cultrix.

7. ANEXOS

Anexo I - Guião da Entrevista

C1 – Organização de Jogo

- Acha que a organização numa equipa de futebol é um aspecto chave para o rendimento? Porquê?
- O que é para si uma equipa organizada?
- Quais os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa?
- Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique.
- Como é que consegue conciliar organização e criatividade?
- Até que ponto a criatividade do jogador esbarra com a organização?

C2 – Modelo de jogo

- O que é para si modelo de jogo?
- Na sua opinião o modelo de jogo é o orientador de todo o processo de treino e jogo?
- Impõe o seu modelo de jogo à equipa, ou deixa que os jogadores também façam parte dessa construção?

C3 – Estrutura de jogo

- O que é para si a Estrutura de jogo?
- O que é que distingue Estrutura de jogo de sistema de jogo?
- Qual o papel da Estrutura na organização de jogo?
- No início da época já tem uma estrutura de jogo definida? Ou só define essa estrutura após ter conhecimento dos jogadores?
- Que aspectos tem em consideração na escolha de uma Estrutura de jogo?
- Acha que o modelo se deve adaptar à Estrutura, ou a Estrutura é que se deve adaptar ao modelo?
- O que é para si mais importante a Estrutura, ou a dinâmica dessa Estrutura?
- Quando altera a Estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações? De que tipo?

Anexo II - Entrevista a Bruno Cardoso

Treinador Principal da Equipa de Seniores do Penafiel

Café Di Maré, Francelos, 22/06/2009

João Miranda (JM): Acha que a organização numa equipa de futebol é um aspecto chave para o rendimento? Porquê?

Bruno Cardoso (BC): Sim, porque... dou-te uma analogia para explicar isso. Imagina duas pessoas que têm de atravessar o mesmo labirinto, uma delas tem um mapa do labirinto e uma bússola, o outro nem mapa nem bússola. Qual deles tem mais possibilidade de ter êxito? Com esta pergunta te dou a resposta.

JM: O que é para si uma equipa organizada?

BC: Digamos que é uma equipa que evidencia durante o jogo comportamentos que nos leva a pensar que sabe o que fazer em cada momento do jogo, defensivo, ofensivo, transições para esses momentos.

JM: Quais os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa?

BC: A minha ideia de jogo com os respectivos aspectos comportamentais, os meus jogadores, ou seja, características e potencial deles e uma estrutura de jogo. Todos estes aspectos relacionam-se uns com os outros.

JM: Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique.

BC: Concordo. O lado estrutural é o lado fixo e sendo o futebol um jogo de dinâmicas, em que é preciso de facto haver essas dinâmicas, não faria sentido falar apenas em algo fixo (estrutura) sem falar do lado funcional.

JM: Como é que consegue conciliar organização e criatividade?

BC: Vou recorrer mais uma vez a uma analogia. Considerando que cada princípio ou subprincípio, ou seja, cada comportamento que eu quero para o jogo está numa caixa. Ele vai ocupar a caixa toda? A maior parte sim, mas não toda, dois terços por exemplo. Um terço está reservado para aquilo que o jogador consegue fazer com esse princípio. Aliás, tal como a palavra diz é um início que contém um meio e em que o jogador pode e deve encontrar o fim. O próprio modelo contempla a criatividade, o futebol é um jogo.

JM: Até que ponto a criatividade do jogador esbarra com a organização?

BC: A partir do momento em que o jogador cria para o seu próprio benefício não enriquecendo aquilo que eu quero em termos comportamentais, mas sim destruindo e aniquilando inclusive, colocando em causa o processo de equipa. Esbarra no momento em que a acção individual tem uma finalidade individual.

JM: O que é para si modelo de jogo?

BC: O modelo de jogo é como um mapa de equipa. Através dele, cada jogador (e as consequentes relações entre eles) sabe o que fazer em cada momento de jogo. Ele contém os comportamentos individuais e colectivos que a equipa deve evidenciar durante o jogo.

JM: Na sua opinião o modelo de jogo é o orientador de todo o processo de treino e jogo?

BC: Simplesmente sim.

JM: Impõe o seu modelo de jogo à equipa, ou deixa que os jogadores também façam parte dessa construção?

BC: Não só deixo que os jogadores também façam parte dessa construção, como considero isso fundamental. Através disso é como se tornassem mais forte a minha ideia de jogo, aliás, a criatividade faz parte do modelo de jogo, é parte inerente ao mesmo.

JM: O que é para si a Estrutura de jogo?

BC: Estrutura de jogo é o ponto de partida posicional de cada jogador em campo.

JM: O que é que distingue estrutura de jogo de sistema de jogo?

BC: Não sei bem se é isso que vocês estudiosos consideram, mas a estrutura implica um princípio de estaticidade enquanto que o sistema contempla esse lado estático juntamente com as dinâmicas e subdinâmicas que são pretendidas.

JM: Qual o papel da Estrutura na organização de jogo?

BC: Já respondi um pouco a essa pergunta. É um ponto de partida para facilitar a dinâmica que se quer ver implantada.

JM: No início da época já tem uma estrutura de jogo definida? Ou só define essa estrutura após ter conhecimento dos jogadores?

BC: A minha estrutura de jogo apenas é definida após ter conhecimento de todos os jogadores que tenho à disposição.

JM: Que aspectos tem em consideração na escolha de uma Estrutura de jogo?

BC: Um dos aspectos já te disse na resposta anterior (os jogadores). Procuro também escolher uma estrutura que vá ao encontro das minhas ideias (modelo de jogo). Um outro aspecto é o adversário com quem vou jogar, ou seja, em função do adversário poderei alterar a estrutura.

JM: Acha que o modelo se deve adaptar à estrutura, ou a estrutura é que se deve adaptar ao modelo?

BC: A estrutura deve estar ao serviço do modelo e não o contrário. Ela deve ser um meio de melhor expressar a dinâmica que se pretende.

JM: O que é para si mais importante a estrutura, ou a dinâmica dessa estrutura?

BC: A dinâmica da estrutura. A estrutura é não passa de algo estático, é um ponto de partida, uma posição inicial para depois consolidar a dinâmica desejada para a minha equipa.

JM: Quando altera a estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações? De que tipo?

BC: O meu modelo de jogo seria muito pouco rico se alterasse por causa da estrutura. No máximo são modificadas pequenas dinâmicas. Se eu quero uma equipa com posse de bola posicionando-me em bloco zonal em zonas avançadas no terreno posso fazê-lo no 1-4-4-2 clássico, ou num 1-4-3-3. Agora é verdade que se alteram pequenas particularidades.

Anexo III - Entrevista a Luís Pinto

Treinador Principal da Equipa de Seniores do União de Lamas

Casa do entrevistado (Espinho), 22/06/2009

João Miranda (JM): Acha que a organização numa equipa de futebol é um aspecto chave para o rendimento? Porquê?

Luís Pinto (LP): Claro que sim. É um dos aspectos importantíssimos. Uma equipa organizada tem mais possibilidades do êxito. Não quer dizer que uma equipa não possa ter êxito mesmo não tendo organização. Mas acho que a organização numa equipa é fundamental, o jogador tem que ter regras, princípios e isso custa muito a conseguir. Para se ter organização é preciso muito trabalho.

JM: O que é para si uma equipa organizada?

LP: É uma equipa que tem princípios de jogo perfeitamente definidos, tem a sua própria identidade, ou seja, sabe aquilo que quer dentro de campo. Os jogadores estão perfeitamente sintonizados com aquilo que o treinador pretende, com aquilo que é o pensamento de jogo do seu treinador. É fácil verificarmos e analisarmos uma equipa organizada (nós que estamos dentro do futebol) pelos seus princípios, pela sua organização em todos os momentos do jogo.

JM: Quais os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa?

LP: Nós em primeiro lugar temos de saber perfeitamente aquilo que queremos, ou seja, a nossa concepção de jogo, o nosso modelo de jogo. Vou implementar princípios e depois quero que a minha equipa os consiga traduzir em campo. Outro aspecto são as características dos jogadores. Nós somos muitas vezes obrigados a mudar o modelo numa fase posterior pois não conhecemos as características dos jogadores. Falo por mim porque não estou numa equipa de top. Numa equipa a top já não é preciso mexer tanto no modelo porque vamos buscar jogadores para aquilo que pretendemos. Na minha situação não é bem assim, os jogadores aparecem e depois temos de lê-los, ver o que cada um

tem. Daquilo que nos vemos, tentar adaptar àquilo que idealizamos. Muitas vezes é difícil. Por exemplo: no CFU Lamas não havia jogadores por isso tivemos que nos adaptar aquilo que existia. Outro aspecto a ter em conta são os princípios metodológicos. Numa primeira fase temos de programar as nossas semanas de trabalho, tendo em conta o que queremos trabalhar, dividindo a semana de trabalho de forma a conseguir aquilo que pretendemos.

JM: Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique.

LP: Claro que concordo. O estrutural tem a ver com a disposição dos jogadores. Nos temos uma ideia daquilo que queremos, 4x4x2 ou 4x3x3, mas depois temos de lhe dar dinâmica, e aí, entra a parte funcional, ou seja, uma está interligada com a outra.

JM: Como é que consegue conciliar organização e criatividade?

LP: Quando se fala de criatividade, estamos a falar do atleta em si, do jogador que tem de ter regras e princípios. Este tem de estar perfeitamente identificado com aquilo que o treinador pretende, mas não pode por isso mesmo perder aquilo que tem de melhor, que é a sua criatividade, a sua forma de pensar o jogo. Isso tem de estar sempre de acordo com aquilo que o treinador pensa, de acordo com o nosso jogo. Colocar essa tal criatividade que o jogador tem ao serviço do colectivo. Há momentos do jogo que é o próprio jogador que tem de tomar uma decisão, não é o treinador. No entanto, em determinadas circunstâncias essa criatividade é chamada a resolver os problemas impostos pelo jogo, dando-lhe a imprevisibilidade que faz a diferença.

JM: Até que ponto a criatividade do jogador esbarra com a organização?

LP: Esbarra no momento em que extravasa aquilo que é o jogo colectivo. O futebol é um jogo colectivo, e como tal, o jogador apesar de colocar a sua individualidade no jogo tem de se lembrar que depende da dinâmica e da estrutura da equipa. O jogador tem de ser criativo mas inserido no colectivo.

JM: O que é para si modelo de jogo?

LP: O modelo de jogo é tudo aquilo que nós pensamos para aquilo que nós queremos atingir, ou seja, nós queremos um determinado tipo de jogo, que a equipa joga de determinada maneira e para isso temos de idealizar um modelo de jogo. Existem muitos factores que estão subjacentes a isto. As características do clube e as características dos jogadores que nos temos são um exemplo desses factores.

JM: Na sua opinião o modelo de jogo é o orientador de todo o processo de treino e jogo?

LP: Claro que sim. Aquilo que queremos que a equipa coloque dentro de campo, no jogo, tem de ser trabalhado durante a semana. O jogo é consequência do treino. Para jogarmos de determinada maneira, temos de a treinar de acordo com aquilo que é o nosso modelo de jogo.

JM: Impõe o seu modelo de jogo à equipa, ou deixa que os jogadores também façam parte dessa construção?

LP: Nós temos uma ideia, uma linha de pensamento. No entanto, não estamos sozinhos, a liderança de um treinador de futebol nunca deve ser imposta, deve sim transparecer e surgir naturalmente. Uma das formas de surgir é dando liberdade ao jogador para fazer parte deste processo. Digo isto porque sou novo, estou a começar a minha carreira no futebol e tenho dúvidas, muitas dúvidas. Muitas vezes é mais fácil vinte e duas cabeças a pensar para um todo do que apenas uma. Eu já fiz isso perante os meus jogadores, perguntar-lhes o que acham, se acham melhor fazer isto ou aquilo. Muitas vezes os jogadores dão-nos dicas até de forma ingénua. Embora não estejam a relacionar as coisas eu consigo captar o que é necessário mudar no exercício em determinada vertente para conseguir maior motivação por parte do jogador.

JM: O que é para si a Estrutura de jogo?

LP: A estrutura é o posicionamento do jogador em campo. A forma como a gente quer que a equipa esteja (4x4x2, 4x3x3).

JM: O que é que distingue estrutura de jogo de sistema de jogo?

LP: A estrutura de jogo é a disposição dos jogadores em campo. A estrutura está englobada no sistema de jogo. O sistema engloba a parte estática (estrutura) mas também a parte funcional, ou seja, a forma como depois damos dinâmica àquela estrutura. O sistema é aquilo que nós conseguimos colocar em campo.

JM: Qual o papel da Estrutura na organização de jogo?

LP: A estrutura de jogo é muito bonita no papel, mas em jogo as coisas não são tão lineares. O jogador tem de ter presente a estrutura onde vai jogar em termos estáticos, mas depois a própria dinâmica do jogo e o adversário vão ditar variadíssimas estruturas. Há uma ideia inicial, mas depois o jogo dita determinadas estruturas. O mais importante é a tal organização, a forma como depois queremos dar dinâmica àquilo que nós temos inicialmente. A estrutura tem uma importância relativa pois os jogadores têm de saber onde se colocar inicialmente.

JM: No início da época já tem uma estrutura de jogo definida? Ou só define essa estrutura após ter conhecimento dos jogadores?

LP: Eu gosto muito de jogar em 4x4x2 losango, mas se não tiver jogadores para jogar nessa estrutura é claro que vou mudar. Se tenho jogadores para jogar no 4x4x2 que idealizo então aí trabalho dessa maneira, se não tenho, ou procuro arranjar se o clube tiver capacidade para tal, ou então modifico a estrutura.

JM: Que aspectos tem em consideração na escolha de uma Estrutura de jogo?

LP: Na escolha de uma estrutura temos que ter em conta os nossos princípios de jogo, as características dos jogadores, a estratégia para o jogo (por vezes temos de modificar a estrutura de acordo com o adversário que vamos jogar, não mudando a identidade da equipa) e a própria dinâmica da estrutura.

JM: Acha que o modelo se deve adaptar à estrutura, ou a estrutura é que se deve adaptar ao modelo?

LP: Se o modelo é tudo, nos não podemos pegar numa parcela e fazer com que essa parcela promova a alteração do todo. A estrutura é que se tem de adaptar ao modelo.

JM: O que é para si mais importante a estrutura, ou a dinâmica dessa estrutura?

LP: Acho que é a dinâmica da estrutura.

JM: Quando altera a estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações? De que tipo?

LP: Nós ao mudarmos a nossa estrutura fazemo-lo em função do modelo. Não mudo para algo que o meu jogador não saiba. Não posso fazer mudanças estruturais e até dinâmicas da equipa se não as trabalho. O modelo não sofre grandes alterações, mas há sempre pequenas alterações, embora não façam com que a minha equipa perca a sua identidade.

Anexo IV - Entrevista a Vítor Pereira

Treinador Principal da Equipa de Seniores do Santa Clara
Casa do entrevistado (Espinho), 24/06/2009

João Miranda (JM): Acha que a organização numa equipa de futebol é um aspecto chave para o rendimento? Porquê?

Vítor Pereira (VP): É fundamental. O meu trabalho sustenta-se fundamentalmente na organização de jogo, na forma como modelamos. Eu defendo claramente quatro momentos no jogo e a partir daí o meu treino orienta-se sempre para esses quatro momentos, para o entender, o perceber claramente esses quatro momentos por parte dos jogadores. Portanto, a minha equipa tem que saber comportar-se nesses quatro momentos, todo o meu treino é direccionado para o que é tático, para o que é organização colectiva de jogo. O que é fundamental para mim é a organização de jogo, o entender o jogo, o perceber como nos comportamos em organização ofensiva, transições e organização defensiva, é fundamental.

JM: O que é para si uma equipa organizada?

(VP): É aquilo que eu disse à bocado, uma equipa que percebe claramente os momentos do jogo, sabe como comportar-se nos quatro momentos do jogo e também nas bolas paradas. Portanto, a equipa tem que saber como comportar-se nos quatro momentos, distinguir os quatro momentos, percebe-los antes de eles surgirem. É muito importante preparar o momento antes do próprio momento surgir, como exemplo, preparar a perda da bola mesmo antes de a perdermos. Isso é fundamental, estarmos organizados de forma a podermos atacar a perda da bola, a zona da bola quando ainda estamos em posse de bola, portanto, perceber quando deixamos de estar em transição defensiva para entrarmos para entrarmos em organização defensiva, percebermos quando temos condições de sair em transição rápida, mas quando deixamos de ter condições para ter eficácia então percebemos que temos de entrar em organização ofensiva. Desde o primeiro dia é isso que eu procuro trabalhar e

fazer entender aos meus jogadores, a percepção dos momentos, distinguir/diferenciar os momentos, distinguir quando passamos de um para o outro, que comportamentos é que temos que ter neste, naquele e naquele, quais são os referenciais que o próprio jogo nos dá para termos um ou outro comportamento.

JM: Quais os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa?

(VP): Primeiro o que eu considero fundamental, termos claramente uma ideia de jogo bem definida, muito bem definida e depois modelarmos essa ideia de jogo. Modelamos como? Com uma comunicação muito clara, simples, e depois encontrar exercícios que operacionalizem essa ideia. Ao fim ao cabo vamos modelando comportamentos para aquilo que é o entender o jogo nos quatro momentos e aquilo que nós pretendemos nesses quatro momentos. Qual é a consequência de termos uma ideia de jogo muito bem definida? Se a transmissão dessa ideia de jogo for clara, vamos modelar comportamentos colectivos, vamos perceber o que se está a passar no jogo, de uma forma individual também mas dentro daquilo que é global, que é o colectivo, dentro de uma ideia global de jogo. É o jogador nessa ideia global de jogo, às vezes dá a sensação que exacerbamos de tal forma o colectivo que o individual deixa de existir, não é isso que eu estou a dizer, o que eu quero dizer é que a tomada de decisão individual é o fazer crescer uma tomada de decisão individual para um colectivo, portanto é isso que é modelar o jogo, mas para isso é preciso uma ideia de jogo muito bem definida.

JM: Falou-me na ideia de jogo e eu pergunto se os jogadores também são um aspecto a ter em conta na organização?

(VP): Estou numa fase de construção de um plantel. Portanto, quando começamos a seleccionar jogadores, seleccionamos no sentido de ir ao encontro do jogo que nós pretendemos. O quê que eu tenho preocupação? Por exemplo, eu gosto de um jogo em posse com largura total, um jogo com extremos de raiz, jogadores que joguem a toda a largura no jogo e então o quê que eu procuro fazer? Procuro ir buscar dois extremos com características

diferentes que me possam de facto dar algo ao colectivo, aquilo que é a ideia colectiva de jogo, que me possam emprestar o que é individual mas de forma diferente. Eu não quero dois extremos iguais. Um mais rápido, que seja mais jogador de solicitar no espaço, o outro se calhar já o quero mais forte no um contra um, que jogue bem entre linhas. Isto para dizer o quê, há de facto o modelo de jogo que se vai construindo, mas que se vai construindo dentro daquilo que eles nos vão dando. Nós temos princípios bem definidos, mas esses princípios vão-se transformando à medida que nós vamos treinando, os jogadores vão-nos dando mais disto ou mais daquilo e em função disso o nosso modelo vai-se construindo. Temos ideias definidas relativamente aos comportamentos que queremos mas depois à medida que vamos treinando a equipa vai nos dando... por exemplo, este ano comecei em 4-3-3 mas sentia que com as características dos jogadores que tinha faltava-me sempre alguma profundidade, chegávamos com pouca gente na área, os movimentos de ruptura não surgiam como eu queria. Quando nós começamos a construir o plantel vamos à procura daquilo que pretendemos para dar corpo ao nosso jogo, mas depois o trabalho é que nos vai dizendo se isso foi conseguido ou não. Quando é conseguido temos que ir modelando, modelando em termos de princípios e modelando às vezes até em termos de estrutura. Porque a estrutura para mim é um ponto de partida para eu dar corpo, para conseguir aquilo que quero em termos de dinâmica mas quando uma estrutura não me está a dar... O quê que eu fiz este ano? Comecei em 4-3-3 mas faltava-me... Jogávamos bem, circulávamos bem, controlávamos o jogo mas fazia-mos poucos golos. Provavelmente se eu tivesse continuado a insistir a dinamizar a mesma estrutura passados uns tempos eu teria conseguido, mas o quê que eu achei? Achei que a partir de determinada altura deveria jogar com dois pontas de lança, como também estava a experimentar esta liga, para mim era a primeira vez que estava a trabalhar com treinador principal nesta liga, comecei a perceber que os adversários tinham mais dificuldade em defender uma dinâmica com dois pontas de lança do que ter lá um, porque era uma coisa que eles reconheciam facilmente, sendo só um, e então comecei a jogar com dois, lá está procurei ir ao encontro... e a partir dali começamos a fazer muitos

golos. Houve um ajustamento em termos de equilíbrios, em termos de dinâmica também houve um ajustamento mas que não foi muito, não foi muito porque eu jogava com um ponta de lança e um médio ofensivo a jogar por trás e depois foi retirar esse médio ofensivo e colocar a jogar lado a lado os dois pontas de lança. Portanto, o quê que eu quero dizer com isto? Vamos modelando à medida que a equipa vai crescendo, ou mais para um lado, ou mais para o outro, agora de facto tendo uma ideia clara de jogo, porque apesar de ter alterado a estrutura, os comportamentos nos quatro momentos continuaram a ser os mesmos, houve um ou outro ajustamento em termos de posicionamento, em termos de dinâmica também houve um ou outro, ou seja, nós alteramos ali uma ou outra sub-dinâmica nomeadamente dos dois homens da frente em termos ofensivos e em termos defensivos, mas os grandes princípios mantiveram-se. Temos uma ideia bem definida mas depois vamos modelando a equipa em função da resposta que os jogadores nos vão dando.

JM: Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique.

(VP): Sim. A estrutura para mim é quase como um esqueleto, nós temos este esqueleto, o nosso esqueleto é diferente do dos macacos. O que nós fazemos, a forma como andamos, a forma como nos comportamos no dia-a-dia é porque temos um esqueleto desta forma, porque o nosso esqueleto nos permite movimentarmo-nos e fazer-mos as coisas no nosso dia-a-dia desta forma. Os macacos por exemplo diferente, portanto, essa sua estrutura não permite fazer as coisas da mesma forma que nós. Para mim a estrutura é um ponto de partida para aquilo que nós queremos depois em termos de dinâmica. Eu este ano andei à volta do 4-4-2 clássico, custa-me dizer clássico porque pronto... só para distinguir do losango, não é losango é 4-4-2 com extremos, dois pontas de lança, dois homens no meio. Em função dos jogadores que tinha, construí um plantel para um 4-3-3 mas depois comecei a sentir que o 4-4-2 me dava outra acutilância ofensiva e que potenciava um bocadinho mais os jogadores que eu tinha no plantel. Naquela pergunta inicial tinha-me dito se a estrutura era um princípio ou um meio, para mim é um princípio, porque é um ponto de partida

para determinado tipo de dinâmica. Eu escolho a estrutura em função da dinâmica que lhe quero dar. Por exemplo, se eu quero determinado tipo de dinâmica e escolhi uma estrutura para dar corpo a essa dinâmica que me diz que quero dois extremos bem abertos a dar largura, é este o ponto de partida dos movimentos dos meus extremos, então eu não posso escolher um plantel sem extremos, se eu tiver um plantel sem extremos vou ter dificuldades de dar corpo esta dinâmica.

JM: Se tem primeiro as ideias bem definidas, os grandes princípios bem definidos para cada momento, não vai depois procurar uma estrutura que vá ao encontro desses princípios?

(VP): Para mim é princípio e é meio, porque é um meio de dar corpo a essa dinâmica. Nós quando escolhemos a estrutura, escolhemos com base em comportamentos que temos definidos, que temos como dinâmica, então é um meio que nos permite dinamizar, modelar como nós queremos, modelar o nosso jogo. Mas é também um ponto de partida, para mim é princípio e é também um meio. Se nós tivermos determinada ideia de jogo, jogando com extremos bem abertos, jogando um jogo em que a partir daqui é que os movimentos saem, a partir da largura dos nossos extremos, se eu esquecer este pormenor que para mim é um por maior e for buscar jogadores que não tenham características para dinamizar aquilo que eu quero, esta estrutura, o quê que acontece? Quando começarmos a trabalhar, a estrutura vai deixar de ser um meio para... porque nós não vamos ter resposta, porque nós não partimos do pressuposto, nós não utilizamos a estrutura como um princípio.

JM: Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique. Já me falou no lado estrutural, concorda também com o lado funcional?

(VP): Sim, concordo claramente com isso. Nós vamos modelando a funcionalidade da estrutura, mas a estrutura já foi escolhida com base nessa dinâmica que nós queremos modelar. Portanto, é uma coisa que não podemos

dissociar, aquilo que é o ponto de partida (estrutura) da vida que lhe queremos dar.

JM: Como é que consegue conciliar organização e criatividade?

(VP): Procurando não cair no erro que caía no início da minha carreira. Nós normalmente quando acentuamos muito o que é tático, temos tendência a robotizar, temos tendência a querer um futebol quase sem erros, um futebol mecânico. Eu já tive essa tendência, por exemplo, direccionar muito o feedback do exercício, sistematicamente parar para corrigir e não deixando que o jogo flua, é importante deixar fluir o jogo. Às vezes estou no treino a ver uma solução, que para mim é a melhor solução, porque vem no sentido daquilo que é a minha ideia de jogo, por exemplo, quando a bola entra no corredor quero que haja a tentativa de forçar esse corredor em situações de dois contra um, através do envolvimento do lateral ou através do envolvimento do médio centro. Mas eu tenho um extremo direito que é muito melhor jogador daquilo que eu fui, mas muito melhor jogador, e muitas vezes aquilo que eu fui como jogador limita-me em termos de leitura daquilo que está acontecer, isso acontece montes de vezes, estou à espera de um movimento qualquer e o movimento sai correcto, o movimento sai correcto e a bola não entra, tenho a tentação de dizer é neste momento, tau, mas esse meu extremo direito inventa futebol, mas inventa futebol com uma qualidade acima da minha, do meu entendimento. Ele consegue descobrir soluções que eu no meu entendimento não consigo perceber, no momento não consigo perceber o que ele quer mas ele descobre, ele descobre porque ele tem muito mais qualidade do que eu algum dia tive e apesar de eu estar de fora ele é capaz de descobrir soluções... Aqui há uns anos se ele não jogava no movimento que eu pretendia, ficava chateado, porque achava que ele não estava a corresponder à dinâmica do colectivo. Agora deixo fluir, porque percebo que ele me consegue dar, a maior parte das vezes, soluções muito mais ricas do que aquelas que eu estava à espera. Eu não limito a criatividade, eu deixo criar mas tem que ser... agora, se ele me cria uma vez e perde a bola, se me cria duas vezes e perde a bola, sistematicamente colocando em causa o que é o colectivo, aí isso para mim

não é criatividade. Para mim ele está a recrear, não está a criar para a equipa. O problema é nós deixarmos que eles do ponto de vista individual consigam emprestar o mais possível ao colectivo. Por exemplo, neste momento tenho dificuldade em trabalhar a um toque ou a dois toques, faço isso, mas tenho o cuidado de não fazer muito isso, prefiro uma execução rápida, uma execução que me dê fluidez no jogo mas que permita dois, três, quatro toques, porque há jogadores que sustentam fundamentalmente o seu jogo na condução. O Cristiano Ronaldo se tivesse apanhado um treinador na formação que o limitasse sistematicamente a jogar a um, dois toques, não tinha as características que tem agora. Por isso é que é muito importante perceber que eles nos estão a dar, a criar, mas a criar para o colectivo, ou se estão a recrear é que às vezes eles estão a recrear-se, outras vezes estão a criar e estão a criar com uma qualidade acima do nosso entendimento.

JM: Até que ponto a criatividade do jogador esbarra com a organização?

(VP): Esbarra quando é à revelia da organização. Agora se for o criar para acrescentar... Temos um determinado exercício e na nossa cabeça o exercício tem uma potencialidade enorme, mas muitas vezes colocamos o exercício a funcionar e pela falta de qualidade dos jogadores o exercício vai... nós vamos ter que ir retirando complexidade ao exercício e retirando qualidade ao exercício. Ter menos complexidade até o torna mais rico, mas muitas vezes dou por mim a olhar para o exercício e a ver é pá o exercício é de facto rico mas precisa de qualidade e quando nós treinamos jogadores sem qualidade eles vão-nos retirando qualidade ao exercício, potencialidades ao exercício. Quando encontramos jogadores que têm boas tomadas de decisão, que conseguem ler soluções antes de receberem a bola, conseguem grandes variações de corredor, mesmo de lado, e tau variou, do tau conseguem de um movimento qualquer... Eu gosto muito desse jogador que lá tenho, porque em condução consegue perceber o quê que se está a passar do lado contrário, do lado da bola e não é rápido, é um jogador lento, mas muito rápido a pensar. Esses jogadores acrescentam, no futuro em vez de ter dois ou três jogadores desses queria ter quase a equipa toda. Eu tenho pena, mas ao mesmo tempo

orgulho, a minha carreira tem sido feita a pulso, eu nunca a possibilidade de ser adjunto... à excepção do Zé, mas o Zé também estava no início de carreira, portanto estava a aprender como eu estava, estávamos a experimentar coisas, tínhamos ideias umas atrás das outras... mas eu nunca tive possibilidade de estar em grandes clubes, trabalhar com grandes jogadores, mas o que é facto é que os grandes jogadores nos acrescentam muito, os jogadores de qualidade acrescentam muito. Agora onde estou já vou apanhando um ou outro e vejo claramente que nos acrescentam, porque conseguem fazer-nos pensar se aquilo que andamos anos e anos a pensar é exactamente como nós pensávamos ou se há mais para além daquilo, levanta-nos um bocadinho do véu e nós espreitamos. Estou à espera de destapar para perceber melhor o jogo do que aquilo que percebo, mas é por aí...

JM: O que é para si modelo de jogo?

(VP): Para mim o modelo de jogo é a dinâmica comportamental, aquilo que quero ver como dinâmica comportamental colectiva e individual. Fundamentalmente em termos concretos é ter uma ideia de jogo definida e vê-la crescer, ir modelando essa ideia, operacionalizá-la e ver que de facto ela vai surgindo, vai crescendo em termos de qualidade. É definir muito bem os princípios e depois dar corpo a esses princípios, dar dinâmica a esses princípios, dar qualidade.

JM: Na sua opinião o modelo de jogo é o orientador de todo o processo de treino e jogo?

(VP): Todo, todo. Aliás eu não concebo nada no meu treino, tenho muita dificuldade em conceber um exercício que não tenha a ver com os comportamentos que eu quero, com o modelo de jogo, com aquilo que está definido em termos de modelo, até o exercício mais simples, eu não consigo... custa-me muito fazer um exercício de passe que não tenha a ver com o meu jogo, aliás eu nunca faço isso, um simples exercício de passe tem que ter a ver com o tipo de passe que o meu jogo solicita, com a dinâmica que o meu jogo

solicita. Não consigo conceber exercício nenhum que não tenha como norteador o modelo de jogo.

JM: Impõe o seu modelo de jogo à equipa, ou deixa que os jogadores também façam parte dessa construção?

(VP): Deixo claramente. Temos uma ideia que é o nosso ponto de partida, a nossa base, mas depois a modelação vai crescendo... ou vai mais para a esquerda ou mais para a direita em função daquilo que os jogadores, que a própria equipa nos está a dar. O próprio jogador pelas características que tem começa a modelar o jogo, às vezes de forma positiva outras vezes de forma a desvirtuar o nosso jogo. Se eu puser só jogadores rápidos a jogar na frente o quê que acontece? A tendência deles, como são rápidos, é para solicitar muita profundidade. Começam a ser eles próprios a fazer a modelação, começam eles próprios a induzi-la, às vezes é positiva outras vezes é negativa. É pela potenciação das características que eles têm mas também pelas nossas ideias que vamos modelando o nosso jogo.

JM: O que é para si a estrutura de jogo?

(VP): A estrutura é isso que já falamos, é um ponto de partida é o início, é o perceber, para a dinâmica que eu quero qual a estrutura que me vai dar maior funcionalidade dentro daquilo que eu pretendo e é também um meio de garantir essa funcionalidade, um meio de garantir essa dinâmica. É o tal esqueleto.

JM: O que é que distingue estrutura de jogo de sistema de jogo?

(VP): A estrutura não tem dinâmica, é um esqueleto, é estático. O sistema é o esqueleto mas com dinâmica, é algo com vida.

JM: Qual o papel da estrutura na organização de jogo?

(VP): Tem tudo a ver. Repare, se jogo em 4-4-2 ou se jogo em 4-3-3 a forma como a dinâmica se produz é diferente, a forma como os equilíbrios se fazem é diferente. Imaginemos do ponto de vista defensivo, eu trabalho muito linhas defensivas, aproximação de linhas, eu a jogar em 4-4-2, jogo sem jogador entre

linhas, basculo do lado da bola de determinada forma e crio a minha zona de pressão de determinada forma, se eu jogar noutra estrutura, já se torna diferente, e porquê? Porque, imaginemos que eu jogo com o triangulo aberto em 4-3-3, a forma como eu ataco – na criação de zona de pressão - o pivot defensivo do adversário, partindo do pressuposto que ele joga com um pivot defensivo, é diferente se eu jogar em 4-4-2. Se eu jogar em 4-4-2, faço isto, tenho dois pontas de lança, um condiciona para o corredor, sai no central do lado da bola pelo lado cego e o outro vem fechar pelo lado cego o pivot. Se eu jogar em 4-3-3, só um pormenorzinho, se eu jogar em 4-3-3 com o triangulo aberto este homem que salta no pivot é provavelmente o médio centro do lado contrário, portanto isto são sub-dinamicas defensivas que numa estrutura para a outra se tornam diferentes, apesar das grandes dinâmicas serem as mesmas. Mas a estrutura dá-me equilíbrios e reequilíbrios diferentes do que se for outra, portanto, isto está intimamente ligado.

JM: No início da época já tem uma estrutura de jogo definida? Ou só define essa estrutura após ter conhecimento dos jogadores?

(VP): Não, quando eu vou á procura de jogadores já é para jogar com determinada estrutura, já é para determinada dinâmica em termos de modelo, o modelo está definido. O plantel é escolhido em função da estrutura e da dinâmica. Está intimamente relacionado o modelo, a estrutura e a construção do plantel.

JM: Que aspectos tem em consideração na escolha de uma Estrutura de jogo? Pelo que já me disse o modelo, as suas ideias são um aspecto que tem em consideração.

(VP): Numa estrutura ou num plantel?

JM: Numa estrutura.

(VP): A escolha da estrutura o quê que ela me pode dar em termos de dinâmica ofensiva se corresponde àquilo que eu quero em termos de modelo, em termos de comportamentos, do ponto de vista defensivo se é uma estrutura

equilibrada ou se não é, do ponto de vista do posicionamento, os reequilíbrios... sei lá, eu estava a dar o exemplo á bocado, eu tenho, a forma como se equilibra a equipa a jogar em 4-3-3- e 4-4-2 é diversa. A escolha da estrutura tem a ver com a dinâmica que nós queremos em termos de jogo.

JM: Acha que o modelo se deve adaptar à estrutura, ou a estrutura é que se deve adaptar ao modelo?

(VP): Eu escolho a estrutura em função daquilo que quero ver em termos de jogo, relativamente ao modelo, aos princípios, aos comportamentos.

JM: O que é para si mais importante a estrutura, ou a dinâmica dessa estrutura?

(VP): A dinâmica da estrutura. Uma estrutura sem dinâmica, não adianta nada. A estrutura é para dar corpo a essa dinâmica, sem dinâmica... nada feito.

JM: Quando altera a estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações? De que tipo?

(VP): Os grandes princípios estão lá, mas as sub-dinâmicas mudam um pouco. Por exemplo, só com a mudança de estrutura eu posso tornar o jogo mais de transições do que de posse. Basta que os equilíbrios se façam de outra forma... Trabalhei no Porto muitos anos e nós exacerbávamos dois momentos do jogo, que era a posse e a transição defensiva, exacerbávamos porque era aquilo que o campeonato nos pedia. Pedia-nos um jogo em posse muito forte, com variações, com envolvimento e com uma transição defensiva pressionante e normalmente nós nesses dois momentos garantíamos qualquer jogo. Só que eu apanho um miúdo que fez a formação toda no Porto, ele não sabe trabalhar em organização defensiva, não sabe defender, não tem noção de... defende, mas defende para aquele jogo, como foi exacerbado durante a sua formação dois momentos. Eu este ano apanhei o André Pinto, o André Pinto tinha sido meu iniciado e agora passados estes anos todos apanhei-o novamente, não tenho problema nenhum em dizer que o André tinha grandes dificuldades a defender, a perceber o que era defender por linhas, a comportar-

se em organização defensiva, não percebia bem determinado tipo de posicionamento, quando tinha que saltar entre linhas. Não sabia bem diferenciar estes dois momentos, quando estamos em transição ou quando deixamos de o estar. Mas tinha muita qualidade em posse... Vamos imaginar que eu gosto de um jogo de posse, um jogo controlado em posse com bola, à espera do momento de acelerar e que gosto de uma transição defensiva rápida e exacerbo esses dois momentos no meu treino. Mas muitas vezes o jogo não nos diz isso, o jogo muitas vezes obriga-nos a sermos bons a defender em organização defensiva e a sermos bons em transição ofensiva, se isso não tiver contemplado no nosso treino vamos ter grandes dificuldades. Porque muitas vezes é aquilo que estamos a prever em termos de jogo, mas o jogo por vezes não nos dá nada disso, o jogo está-nos a dar exactamente o contrário, está-nos a obrigar a ser fortes nos outros dois momentos. Por isso é que no meu treino procuro de forma equilibrada, em cada morfociclo, preparar a minha equipa para ser forte nos quatros momentos, porque o jogo tanto nos pode pedir uma coisa como nos pode pedir outra, posso exacerbar mais dois do que os outros dois, mas não deixo de me preparar para estar bem nos outros dois. Estes miúdos do Porto muitas vezes cometem erros uns atrás dos outros porque nunca foram colocados, á excepção das fases finais, que é um mês, nunca foram colocados perante dificuldades do ponto de vista defensivo. Isto devia ser uma forma de nós reflectirmos. Muitas vezes o quê que acontece às equipas do Porto, chegam á ultima fase e não estão preparadas, porque aqueles dois momentos que a ultima fase lhes vai exigir são totalmente diferentes do que aquilo que foram trabalhando a época toda.

Anexo V - Entrevista a António Conceição

Treinador Principal da Equipa de Seniores do Cluj (Roménia)

Mar shopping, 30/06/2009

João Miranda (JM): Acha que a organização numa equipa de futebol é um aspecto chave para o rendimento? Porquê?

António Conceição (AC): Claro que sim. O futebol é um jogo colectivo, onde tem que haver a interacção de três sectores, defesa, meio campo e o ataque. Com a interacção de todos os jogadores na organização de jogo e assimilando tudo o que são os princípios de jogo será mais fácil jogar em equipa, obviamente.

JM: O que é para si uma equipa organizada?

AC: De certa maneira já respondi a essa pergunta na resposta anterior. Quando todos perceberem as suas funções e os princípios de jogo.

JM: Quais os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa?

AC: ...

JM: Quando digo aqui aspectos refiro-me ao que falamos há pouco, por exemplo, disse-me os jogadores.

AC: Acho que é o comungar de ideias entre o treinador e os jogadores. Quando houver uma comunhão de pensamento, todos a pensarem da mesma maneira, no mesmo conceito de jogo, obviamente que vai haver um jogo de equipa muito mais perto daquilo que o treinador quer impor. O treinador tem um conceito para a equipa, esse conceito advém do conhecimento das características dos seus jogadores, a partir daí o treinador vai implementar na equipa a sua filosofia para que esses jogadores rendam ao máximo as suas capacidades. A partir do momento que os jogadores percebiam isso obviamente que tudo se torna muito mais elaborado.

JM: Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique.

AC: Sim. Estrutural, a definição de uma estrutura (4-3-3, 4-4-2) a partir do momento em que o treinador conhece os jogadores que tem ao seu serviço. O lado funcional é a tal dinâmica que o treinador através do dia-a-dia de trabalho vai implementar na equipa. Nenhuma estrutura é funcional se não houver dinâmica.

JM: Como é que consegue conciliar organização e criatividade?

AC: Há quem diga que quando se organiza demasiado uma equipa se corta a criatividade aos jogadores. Em parte não concordo muito com isso, nenhum treinador quer cortar a criatividade aos jogadores porque necessita dela. O talento e a criatividade dos jogadores são factores fundamentais para um bom futebol, portanto, eu não estou a ver nenhum treinador a querer cortar essa possibilidade aos jogadores. O que posso concordar é que alguns jogadores a partir do momento em que têm mais tarefas tácticas dentro da equipa, podem ficar inibidos na sua criatividade, mas uma coisa não tem nada a ver com a outra. No meu conceito pode-se perfeitamente conciliar a criatividade do jogador e os princípios tácticos. Portanto, o rigor faz parte da disciplina e a disciplina e o rigor são fundamentais para um bom funcionamento do colectivo. Assim como a criatividade e o talento, obviamente. Como treinador, trabalho para que a equipa seja organizada... o futebol é um desporto colectivo, não é um desporto individual. Quando falamos de organização, falamos de cada um perceber aquilo que tem que levar para dentro do campo e quando todos perceberem isto a equipa é uma equipa forte, fortíssima. Agora, isso não inibe obviamente que cada jogador ponha ao serviço da equipa todo o seu talento, toda a sua criatividade, faz parte da inteligência dos jogadores.

JM: Até que ponto a criatividade do jogador esbarra com a organização?

AC: Não deve esbarrar, porque uma coisa e outra são necessárias a um bom espectáculo de futebol.

JM: O que é para si modelo de jogo?

AC: O modelo de jogo é a forma como a equipa joga. Nós temos de facto em Portugal uma característica muito própria, nós somos latinos, gostamos de ter um futebol muito técnico, muito bola no pé, porque temos jogadores com características técnicas para desempenhar esse futebol e obviamente que muitos treinadores exploram essas capacidades dos jogadores. Eu gosto de ver um bom espectáculo de futebol, quando o futebol é bem jogado, quando há poucos passes perdidos, quando há jogadas que se notam que são elaboradas, elaboradas durante a semana. Tudo isso faz parte de uma filosofia de jogo que o treinador analisando todos os seus jogadores obviamente tenta implementar na equipa. Portanto, o modelo é a forma como a equipa se apresenta a jogar, o cunho, há equipas que têm o cunho, o Porto tem o seu modelo de jogo o 4-3-3 trabalhado e nota-se, esta é a filosofia de jogo da equipa do Porto. É uma definição, é um rótulo que o Porto tem e outras equipas também têm.

JM: Na sua opinião o modelo de jogo é o orientador de todo o processo de treino e jogo?

AC: Exactamente. Se nós temos o modelo definido, temos que o trabalhar durante a semana, não é chegar ao balneário e dizer assim, olha temos estes jogadores vamos jogar agora assim e não trabalhamos durante a semana. Obviamente que as coisas têm que ser trabalhadas e também concordo que por vezes, nós treinadores temos uma filosofia de jogo que tentámos implementar mas chegamos a determinada altura e dizemos assim, com estas características destes jogadores não dá para jogar desta forma, temos que jogar doutra maneira. Precisamente por isso é que todos os treinadores, penso que maior parte dos treinadores têm dois modelos de jogo, digamos, trabalham dois modelos de jogo no sentido que às vezes um modelo não esteja a sair bem e mudamos para o plano B, portanto, chamamos a isto o plano A e o plano B, temos duas situações definidas vamos trabalhar este, vamos trabalhar este. Este é a nossa primeira opção, a partir do momento que as coisas correm conforme nós pretendemos obviamente continuamos, não dá, passamos para o

plano B, portanto isso é uma situação que tem que ser trabalhada durante a semana.

JM: Tem dois modelos ou tem duas estruturas?

AC: Não. Tenho duas estruturas num modelo. Eu baralhei um pouco o pensamento. Tenho duas estruturas para um modelo de jogo, não altero a minha forma de jogar.

JM: Impõe o seu modelo de jogo à equipa, ou deixa que os jogadores também façam parte dessa construção?

AC: Nesse aspecto tenho um bocado de regime liberal, eu gosto de sentir de parte dos jogadores algumas ideias porque não gosto de ser... digamos assim, eu quero impor isto. Eu posso chegar à beira do grupo de trabalho e dizer, isto é o melhor para o grupo de trabalho. Também aceito ideias, claro que a definição da situação é minha, a decisão é minha, mas gosto de trocar opiniões até porque temos que rentabilizar os quadros que temos e há jogadores que se sentem bem a jogar duma maneira e outros que se sentem a jogar de outra. Precisamente por isso é que dizemos, aquele jogador este ano com este treinador não rendeu, mas o ano passado foi um jogador fundamental, as ideias impostas pelo treinador foram naquele sentido. Eu acho que é importante os jogadores sentirem que o treinador está receptivo à troca de opiniões para definirmos aquilo que é o melhor para equipa.

JM: O que é para si a estrutura de jogo?

AC: A estrutura é a forma como nós definimos jogar o 4-3-3, 4-4-2, 3-5-2 tem a ver um pouco isso, mas as estruturas só fazem sentido se tiverem dinâmica.

JM: O que é que distingue estrutura de jogo de sistema de jogo?

AC: É um bocado complicado estar a responder a isso. São terminologias que se aplicam hoje com relativa facilidade e o futebol está cheio disso, às vezes até baralham as pessoas que não estão muito por dentro do fenómeno futebol. As várias formas como as pessoas se expressam nos diários desportivos, nas

televisões baralham um bocadinho. Estrutura de jogo e sistema penso que é muito similar. O sistema tem mais a ver com as dinâmicas. Mas está tudo interligado, não podemos dissociar uma coisa da outra.

JM: Qual o papel da estrutura na organização de jogo?

AC: Estar a responder de uma forma concreta é difícil. Isso tem a ver também com o adversário que vamos jogar, temos a nossa estrutura, temos o nosso conceito de jogo, temos a nossa filosofia de jogo, mas obviamente que vamos jogar contra outra equipa que analisamos previamente. A partir do momento que nós analisamos a outra equipa de uma forma estratégica podemos alterar alguma coisa. Eu penso que nesse sentido será mais importante a estratégia do que a definição da estrutura.

JM: Mas essa estrutura vai servir de referência visual, imaginemos o momento de organização defensiva, se estivermos organizados em 4-3-3 eles saberem posicionalmente como é que se vão ter de colocar para impedir que o adversário...

AC: Isso é fundamental porque tem a ver com questões de equilíbrios defensivos e equilíbrios ofensivos, digamos as transições que a equipa tem que fazer do ponto de vista defensivo e ofensivo. Isso é fundamental, ao fim de vinte dias de começar a época já temos mais ou menos isso definido, qual a estrutura que vamos eventualmente vai trabalhar, que queremos impor durante o campeonato. Ela dificilmente é alterada. Agora posso é definir a estratégia em relação aos adversários conforme eles jogam contra nós. A estrutura para nós é importante para saber a ocupação dos espaços e para fazer as transições, mas ela pode sofrer do ponto de vista estratégico alguma alteração em função da equipa adversária.

JM: No início da época já tem uma estrutura de jogo definida? Ou só define essa estrutura após ter conhecimento dos jogadores?

AC: Não. O primeiro passo é saber qual o lote de jogadores que eu tenho ao meu dispor, que tipo de jogadores é que são, que características é que têm,

tem que haver um conhecimento e quanto mais rápido for esse conhecimento mas fácil será para nós para trabalharmos. A partir do momento em que tenhamos a definição das características dos jogadores começamos a elaborar a estrutura com a qual vamos trabalhar.

JM: Que aspectos tem em consideração na escolha de uma Estrutura de jogo?

AC: Um dos aspectos a ter em consideração é os jogadores. Se for eu a iniciar a época procuro que o clube contrate jogadores para aquilo que são os meus conceitos em termos estruturais. Se gosto de jogar em 4-3-3 tenho que dizer aos meus dirigentes que tenho que ter extremos. Se chego ao clube e não tenho extremos não posso jogar em 4-3-3, tenho que alterar.

JM: Acha que o modelo se deve adaptar à estrutura, ou a estrutura é que se deve adaptar ao modelo?

AC: O modelo está definido, se nós temos um modelo um conceito de equipa não nos devemos desviar dele. Nós definimos o modelo, que tipo de jogo é que nós queremos impor à nossa equipa, depois montamos a estrutura.

JM: O que é para si mais importante a estrutura, ou a dinâmica dessa estrutura?

AC: É a dinâmica. Claramente é a dinâmica, uma estrutura por si só não vive. Claro que definir uma estrutura por causa dos equilíbrios posicionais e não sei quê é fundamental, mas a dinâmica para mim... digo isso aos meus jogadores, quando estou a dar a palestra, isto é muito bonito aqui no papel 4-4-2, 4-3-3, mas isto aqui não anda, isto aqui está parado, se vocês dentro do campo também estiverem parados isto não funciona. Vocês lá dentro é que têm que fazer as dinâmicas com aquilo que treinamos durante a semana.

JM: Quando altera a estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações? De que tipo?

AC: Não, o modelo de jogo não sofre alterações.

Anexo VI - Entrevista a Leonardo Jardim

Treinador Principal da Equipa de Seniores do Beira-Mar

Hotel Eurosol, Estarreja, 02/07/2009

João Miranda (JM): Acha que a organização numa equipa de futebol é um aspecto chave para o rendimento? Porquê?

Leonardo Jardim (LJ): Acho que a organização é um factor não só importante como essencial de qualquer estrutura, quer seja no jogo, quer seja numa empresa, seja em qualquer outro tipo. É fundamental porque só um departamento organizado é que consegue ter rendimento e ter interacção entre os vários elementos, uma interacção em que todos compreendam as suas funções, os seus deveres, os seus direitos, etc.

JM: O que é para si uma equipa organizada?

LJ: Uma equipa organizada é uma equipa que se baseie em princípios, em regras, em tarefas claras e concisas para um dos jogadores, principalmente são estes aspectos.

JM: Quais os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa?

LJ: A organização é assim, eu tenho que... que tipo de organização é que eu quero, que tipo de funções é que eu quero para a minha equipa, tenho que primeiro numa fase construir um plantel baseado nesse tipo de organização que eu quero, se eu quero, por exemplo, se quero uma equipa que tenha como principal factor de interacção o passe, não posso ir buscar jogadores tecnicamente fracos. Em relação à pergunta... Vários factores, primeiro, quando temos a bola e quando não temos a bola que tipo de acções é que a equipa tem que desenvolver, essas acções quer da equipa quer em termos individuais, quando temos a bola também que tipo de acções e tarefas que cada jogador tem, posso dar um exemplo, nos momentos de finalização as zonas que cada um deve ocupar dentro da área, quem é, se está estipulado, se não está estipulado...

JM: Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique.

LJ: Concordo. Há a organização em termos estruturais que é a primeira face visível da equipa em termos de organização, mas há outras que têm a ver com as dinâmicas e as dinâmicas por ventura... a estrutura não é estanque, eu penso que eles falam (funcional) é essas dinâmicas em relação à estrutura, tem que haver sempre uma primeira face, como te digo em relação aos dispositivos tácticos. O dispositivo táctico individualmente fala-se por números e as equipas podem até jogar com o mesmo dispositivo, mas para cada treinador o dispositivo tem uma dinâmica totalmente diferente, também tem a ver com as características dos jogadores, o tipo de jogo de futebol que quero praticar, essas situações todas são... e há a estanque e a funcional, eu prefiro a funcional do que a estanque, não acredito em estruturas estanques.

JM: Como é que consegue conciliar organização e criatividade?

LJ: Eu mais do que estar a descrever isso dou um bom exemplo que costumo dizer aos meus jogadores. Não vou chamar atenção por erros de qualidade técnica (passe, remate) mas chamo atenção por erros de conduta, ou seja, não cumprir as tarefas que temos estipuladas. Por exemplo, se um jogador tem como função finalizar no segundo poste, admito que ele falhe a situação, não admito é que ele não esteja lá, são duas coisas completamente diferentes. Essa pergunta que me fez em termos de organização e criatividade é assim a criatividade para mim é acção de ele realizar a tarefa com qualidade e a organização é ele estar lá. Da forma como eu trabalho dou grande importância à organização e procuro em termos de criatividade que os meus jogadores sejam cada vez melhores a fazer as acções depois de respeitar as normas e as tarefas da organização.

JM: Até que ponto a criatividade do jogador esbarra com a organização?

LJ: A criatividade do jogador não esbarra com a organização. Eu costumo dizer, há pessoas que fazem o que basta, fazem o seu papel e há outros que acrescentam qualquer coisa além do trabalho necessário. Eu gosto do jogador

que faz aquilo que peço e depois acrescenta qualquer coisa, sendo essa qualquer coisa a criatividade, a qualidade técnica, a qualidade que o jogador tem. Criatividade para mim não é habilidade. Há pessoas que pensam que a criatividade é habilidade, dribles e essas coisas todas. Criatividade é dar uma resposta eficaz para uma certa necessidade de jogo. Esta permite-nos dar mais qualidade à acção que estamos a desenvolver.

JM: O que é para si modelo de jogo?

LJ: É tudo o que engloba as características de uma equipa. O modelo de jogo é o dispositivo táctico que utilizo, se utilizar um dispositivo como norma. Eu pessoalmente não sou defensor de um único dispositivo. Para mim, o dispositivo não é estrutural é dinâmico. Trabalho com vários dispositivos mas sabendo que os princípios, as tarefas, são sempre as mesmas para os meus jogadores. O modelo, além dessa situação, assenta também nas características de jogo que nós queremos, isto é, na circulação de bola, no jogo mais directo, no jogo mais apoiado, se queremos um jogo de transições rápidas, ataque organizado ou contra ataque. Depende de todas estas características. O modelo é um conjunto de factores que caracteriza a equipa.

JM: Na sua opinião o modelo de jogo é o orientador de todo o processo de treino e jogo?

LJ: Sim, sem dúvida. Eu não treino por treinar, perco pouco tempo no treino com coisas que para mim não tem grande necessidade para o jogo. Noventa e cinco por cento do meu treino é dirigido essencialmente para o jogo, para as tarefas, funções e princípios que os jogadores têm que desenvolver.

JM: Impõe o seu modelo de jogo à equipa, ou deixa que os jogadores também façam parte dessa construção?

LJ: Eu imponho o modelo aproveitando as melhores características dos jogadores porque acho que normalmente as equipas e os jogadores não tem ainda capacidade para ajudar neste tipo de organização. Acho que a liderança em termos de modelo tem que ser única. Nos jogadores existem sempre ideias

divergentes de uns para os outros e não podemos estar a dispersar ideias e a discutir assuntos que são unicamente do treinador.

JM: O que é para si a Estrutura de jogo?

LJ: Para mim a estrutura, o dispositivo tático é como os jogadores estão inicialmente distribuídos dentro de campo. É somente isso. De forma estática, porque a partir do momento em que o jogo se inicia existem as dinâmicas que variam de pessoa para pessoa.

JM: O que é que distingue estrutura de jogo de sistema de jogo?

LJ: Estrutura é o dispositivo e sistema estás a falar mais em termos de dinâmicas. A estrutura é uma coisa estanque, o sistema é o que vamos utilizar (já engloba a dinâmica).

JM: Qual o papel da Estrutura na organização de jogo?

LJ: Na minha opinião o dispositivo tático só tem como função em termos defensivos reduzir os espaços e em termos de pressão conseguir reduzir os espaços em relação ao adversário e, eventualmente, em termos ofensivos, procurar maior instabilidade no adversário.

JM: No início da época já tem uma estrutura de jogo definida? Ou só define essa estrutura após ter conhecimento dos jogadores?

LJ: Depende do contexto. Se estivermos inicialmente a construir uma equipa de base ou se entramos numa equipa. O que acontece hoje em dia no futebol moderno, os treinadores quando entram dificilmente conseguem alterar tudo. Fazemos o aproveitamento e também tem a ver com a rentabilização dos activos do clube. Temos que procurar identificar bem com todos esses jogadores para depois organizarmos o nosso dispositivo e tentar rentabilizá-lo da melhor maneira, mas é sempre bom quando conseguimos trazer alguns jogadores que devido às suas características se adaptem melhor à nossa estrutura. Eu sou um grande defensor dos princípios do modelo e a estrutura e o dispositivo tático não tem grande significado.

JM: Que aspectos tem em consideração na escolha de uma Estrutura de jogo?

LJ: Primeiro as características dos jogadores, depois eventualmente o adversário (a nível estratégico acho que é fundamental).

JM: Acha que o modelo se deve adaptar à estrutura, ou a estrutura é que se deve adaptar ao modelo?

LJ: Eu acho que o modelo não está directamente ligado ao dispositivo. Qualquer estrutura pode-se adaptar a qualquer modelo. É mais a estrutura que se adapta ao modelo, mas não de forma estanque, consoante as necessidades.

JM: O que é para si mais importante a estrutura, ou a dinâmica dessa estrutura?

LJ: A dinâmica da estrutura. Para mim a estrutura tem mesmo pouca importância porque a estrutura tem que variar segundo as minhas necessidades, segundo as necessidades da minha equipa. Eu acho que a estrutura é como a roupa, nos vestimos consoante as nossas necessidades, se tiver um dia de chuva vestimos impermeável, se estiver calor, umas roupas mais leves.

JM: Quando altera a estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações? De que tipo?

LJ: Não sofre alterações. Já lhe disse que a importância da estrutura em relação ao modelo é quase nula.

Anexo VII - Entrevista a Luís Castro

Coordenador da Formação do F. C. Porto
Centro de treinos do F.C.P, Olival, 03/07/2009

João Miranda (JM): Acha que a organização numa equipa de futebol é um aspecto chave para o rendimento? Porquê?

Luís Castro (LC): É fundamental! Uma equipa de futebol sem organização jamais poderá ter qualidade de jogo. Uma equipa de futebol é um conjunto de ligações permanentes e de quebra das mesmas entre os onze jogadores em campo. Se não há uma identidade entre todos nós, se nós não percebermos o jogo, se não levarmos esse pensamento e o nosso entendimento de jogo para a prática, jamais conseguiremos produzir um bom jogo, que nos leve a atingir os objectivos claros a que nos propomos em cada momento para chegar à vitória. Essa organização terá de ser sempre estruturada com base no entendimento que nós temos do jogo e, por isso, temos que levar a nossa equipa a fazê-lo através dessa organização.

JM: O que é para si uma equipa organizada?

LC: Uma equipa organizada é aquela que, quando é solicitada para estar presente em alto nível nos quatro momentos do jogo, responde sempre de uma forma positiva àquilo que é o nosso pensamento sobre esses momentos. Cada um pensa na sua equipa em termos de organização, no momento defensivo, na organização defensiva, não quer dizer que o meu pensamento tenha que ser igual ao pensamento de um colega. Para mim, uma equipa bem organizada defensivamente pode prescindir de dois elementos do onze para estarem em pontos estratégicos para lançar o ataque rápido ou uma transição ofensiva, isto é, estrategicamente não os colocar na minha organização defensiva, embora eles contemplem a organização defensiva, mas de uma forma diferente dos outros nove jogadores. Se outro colega achar que todos eles devem jogar em função da outra equipa preparando a tal transição, mas de uma forma condicionada também pela outra equipa. Isto para dizer o quê? Aquilo que é

organização para mim pode não ser organização para os olhos de outros colegas. Portanto, a organização em cada momento do jogo faz parte da nossa identidade, do nosso DNA, do próprio jogo que se transmite a nós treinadores e que se transmite à própria equipa. É nossa obrigação, em cada trabalho diário, levar sempre a equipa a fazer aquilo que depois vão ser comportamentos nessa organização.

JM: Quais os aspectos a ter em conta na organização de uma equipa?

LC: A qualidade dos nossos jogadores. Se eu tenho jogadores com determinadas características, imagine... Se eu tenho um conjunto de jogadores que têm grande qualidade em posse, tenho que tirar proveito dessa grande qualidade para fazer um jogo muito mais circulado, um jogo em que eu consiga desorganizar a outra equipa para depois entrar nos espaços interiores e, então, a partir daí, provocar desequilíbrios ainda mais profundos na equipa contrária. Se eu tenho uma equipa que, após recuperação, possa lançar ataques rápidos, posso jogar permanentemente em transições, mesmo que essa transição seja feita no último terço do campo adversário após uma recuperação com bloco alto. Se eu tenho jogadores para isso, tenho que promover uma organização da equipa que me leve a aproveitar e potenciar ao máximo as qualidades do meu grupo. Portanto, um dos factores fundamentais para a organização da nossa equipa é a qualidade dos nossos jogadores, a identidade de cada um deles, fazendo com que cada um deles na nossa equipa tenha um papel activo levando a que soma de todas as suas qualidades ponha a equipa num nível altíssimo. Outra coisa que condiciona é a nossa estrutura física de trabalho. Condicionamos muito, porque não podemos pensar no futebol só ao mais alto nível. Nós, treinadores, tanto o somos numa distrital como numa super liga e não é só o treinador de super liga que pensa o jogo, todos pensam, só que nem todos têm as mesmas estruturas físicas para poder trabalhar a sua equipa. Se nós temos campos de reduzidas dimensões, se nós temos terrenos de jogo em que o nosso futebol é prejudicado pela falta de qualidade desse terreno de jogo, temos que também levar isso em consideração. Na organização da nossa equipa também temos que levar em consideração a

cultura do próprio clube (a cultura dos seus sócios, a cultura do clube, a sua identidade, a sua mística assente num 4-3-3). Enquanto treinador de futebol tens que ter também estabilidade. Se eu venho da América Latina onde o 3-5-2 é muito utilizado e chego a um país europeu onde a cultura é de 4-3-3, 4-4-2, não te vão perdoar tanto o teu falhanço enquanto treinador. Se tu não estiveres identificado com o clube ou se trouxeres tudo de novo é totalmente diferente. A tua margem de erro é muito menor. A forma como eu aplico o sistema e a sua dinâmica é também um dos factores que pode influenciar a minha organização. Existem outros factores que poderíamos enumerar, mas acho que estes são fundamentais.

JM: Alguns autores falam-nos de dois componentes fundamentais da organização: estrutural e funcional. Concorda? Explique.

LC: Sim, concordo. A organização estrutural é aquilo que praticamente não existe no jogo. O jogo é todo ele marcado pela dinâmica! Então, toda e qualquer estrutura fixa que nós possamos falar aqui sem lhe aplicar a funcionalidade, sem lhe aplicar dinâmicas, não estamos a falar de nada. Nós podemos estar a debater um 4-3-3, mas um 4-3-3 nem um segundo está em campo, após a bola de saída já toda a dinâmica, toda a funcionalidade da equipa, todas as ligações que há entre todos os jogadores rapidamente se desmonta, passa a um 4-4-2, passa a um 4-2-4, passa a um 3-4-3, conforme o centro do jogo, assim estará a nossa equipa. A nossa funcionalidade está muito em função do centro do jogo, da disposição de toda a outra equipa, de toda a disposição da nossa equipa. Portanto, falarmos de uma estrutura como esta, sem dinâmica, não faz sentido nenhum. É bom que se separem as coisas. Penso que há uma grande confusão e quando nós assistimos a alguns debates, em Portugal, discute-se muito mais essa parte do jogo do que propriamente as dinâmicas do jogo, porque essas são tão complexas e como não estão ao alcance de todos, reduzem o jogo ao sistema de base.

JM: Como é que consegue conciliar organização e criatividade?

LC: Pois, está-se a começar a entrar nos pontos mais sensíveis de uma equipa. Nós há pouco falávamos que uma organização dependia da identidade e também dos nossos jogadores. Eu, quando falei disso, fi-lo de uma forma propositada: se eu contrato um jogador, porque ele tem determinadas características, depois não o posso reduzir a pó dentro da organização da minha equipa. Eu tenho que ter espaço para os meus jogadores não perderem a sua identidade, mas também terem a identidade organizativa da própria equipa. É preciso, para já, uma cultura muito elevada de todos os jogadores do plantel no sentido de perceberem que há uns que têm uma função e outros que têm outra função. Só quando perceberem tudo isto é que o vão tolerar. Imagine: o ser humano é egoísta por natureza, ele não percebe que alguém muitas vezes dentro da sua própria equipa se esteja a destacar de uma forma tal que o esteja a ofuscar um pouco. Então, a primeira coisa a fazer quando pegamos num plantel e, quando vamos montar a nossa organização, é procurar que os jogadores percebam que há espaço para todos e que todos são importantes. O problema é que nós vivemos com uma imprensa muito agressiva e que não destaca muitas vezes aquilo que é de mais importante do jogo que são os equilibradores da própria equipa, que não dão tanto nas vistas e destacam aqueles que queremos chamar de criativos.

JM: Por exemplo, o Quaresma?

LC: Ele não estraga a organização, temos é que nos organizar de forma diferente perante uma individualidade daquelas, mas para isso é que nós somos treinadores e por isso é que nem qualquer um é treinador. O treinador é aquele que consegue fazer perceber a todo o seu grupo de trabalho que podemos ter dentro da equipa um Quaresma, um Lucho e um Deco, mas precisamos ter dentro da equipa também um Bruno Alves, um Fernando e um Raul Meireles. Quando um treinador consegue fazer perceber que há espaço para todos e que as equipas são feitas desta heterogeneidade, ele está a chegar ao ponto ideal para a equipa atingir patamares de rendimento elevadíssimos e potenciar os jogadores de forma a serem apetecíveis para o

mercado mundial. Essa é a nossa função. Portanto, respondendo de uma forma directa à sua pergunta, há sempre espaço para esses criativos em todas as equipas. Digo mais, para a estética do próprio jogo, para atrair pessoas ao nosso jogo, a nossa organização nunca pode abdicar desses jogadores criativos dentro da equipa.

JM: Até que ponto a criatividade do jogador esbarra com a organização?

LC: Nunca esbarra. O problema nunca está no criativo, está sempre no treinador. Nós andamos desde muito cedo à procura de talentos (cerca dos 5/6 anos de idade dos jogadores). Talento, aquele jogador que tem intuição para o jogo. No entanto, há milhares de intuições para o jogo, eu tenho intuição para o golo, sou intuitivo para fazer boas recuperações, sou intuitivo para sair do primeiro drible e chutar à baliza, tenho intuição de variar de corredor inesperadamente e colocar a outra equipa repentinamente em desorganização, há milhentas intuições. Depois há outros que têm um somatório de qualidades que lhes permite estar num nível altíssimo, portanto, há variadíssimos jogadores dos quais nós vamos gostar porque eles fazem determinadas coisas. Quando vamos buscar um jogador é porque ele tem intuição para fazer alguma coisa no jogo, ou tem a intuição natural da globalidade do jogo. Nós não podemos estar a trabalhá-lo de forma a lhe retirar tudo aquilo que é dele e dar-lhe tudo aquilo que é nosso e do nosso entendimento, temos que arranjar aqui uma plataforma de equilíbrio, essa é a nossa missão, a nossa missão é nunca deixar para trás. Imagine que isto é um autocarro, estamos vinte e quatro na paragem, nós não podemos deixar lá ficar ninguém, todos têm que entrar dentro do autocarro, temos que os distribuir pelos vinte e quatro lugares e direccioná-los para aquilo que é a nossa organização, o nosso entendimento do jogo. Juntamente com todos os outros factores exigem para nós termos o jogo ideal, o jogo que nos satisfaça, que nos encha de alegria, que nós consigamos ver que treino a treino a equipa está a evoluir e que estamos a tirar o máximo de rendimento deles. Temos exemplos de equipas que conseguem fazer isso. Por exemplo o F. C. Porto é um dos clubes no mundo que melhor

faz isso, potenciar essas características dos jogadores sem perder a sua organização, fruto da qualidade imensurável dos seus treinadores.

JM: O que é para si modelo de jogo?

LC: O modelo de jogo é tudo aquilo que nós predeterminamos para o nosso jogo, todos os nossos princípios e sub-princípios, contemplando tudo. Tudo aquilo que nós pretendemos atingir através de comportamentos que queremos que todos desempenhem. Tendo sempre como base aquilo que nós queremos que seja o nosso jogo. Isto é a definição do modelo de jogo de uma forma muito simples.

JM: Na sua opinião o modelo de jogo é o orientador de todo o processo de treino e jogo?

LC: Claro. Se eu quero atingir um determinado jogar, só o atinjo através de um determinado tipo de treino em que o dia de hoje entronca no dia anterior e projecta-se para o dia que vem a seguir. No fundo, o que é que vamos aferir deste entroncar no passado e projectar no futuro, de uma forma constante, sempre direccionando o jogo? Toda a nossa evolução. Para mim, o momento de aferição da qualidade do nosso jogo, se estamos a caminhar de uma forma correcta sobre o nosso modelo de jogo, é um documento permanente e é a nossa bíblia. Eu, quando apresento um modelo de jogo, fico, a partir daí, refém de um pouco daquilo que apresentei, tenho que ser coerente, embora eu ache que nós devemos, de uma forma permanente, ver as tendências do jogo. Hoje o jogo não é mais aquilo que era há dez anos atrás e daqui a dez anos não é mais aquilo que é hoje, será certamente diferente. Se me perguntar “vai ser melhor, vai ser pior”, não sei, vai ser diferente. Há dez anos atrás havia mais espaço, hoje o metro quadrado do terreno está tão caro como para a construção da habitação dentro de um terreno de jogo, cada vez o jogador tem que perceber, resolver e agir de uma forma muito mais rápida para conseguir ultrapassar o problema do espaço, portanto, o jogador cada vez vai ter que ser mais inteligente e cada vez vai ter que ser mais intuitivo.

JM: Impõe o seu modelo de jogo à equipa, ou deixa que os jogadores também façam parte dessa construção?

LC: Falámos antes nisto, quando falamos de organização: cada um tinha uma identidade e que cada queria retirar e, portanto, podia condicionar a minha organização. A minha organização faz parte também do modelo, portanto, não podemos dissociar as coisas, está tudo interligado. Os jogadores condicionam o modelo de jogo e condicionam, claramente, a minha forma de jogar. Se há três jogadores na tua frente de ataque que são extremamente fortes na profundidade no ataque ao espaço das costas da defesa contrária, mas na tua concepção de jogo, tens um jogo mais circulado, mais apoiado, em que chegas junto à frente e depois no último terço do campo não tenhas qualquer tipo de receio de andar no um contra um, de jogar e circular mesmo dentro da área adversária e tens a calma para poderes chegar ao golo como se chega numa pelada. Chegas à tua equipa e tens esses três jogadores, não vais abdicar daquilo que é a tua identidade enquanto treinador, o teu gosto pessoal, mas também não vais abdicar dos teus três jogadores. Então, vais ter que arranjar aqui um equilíbrio, de forma a enriquecer os jogadores que tens e levá-los a entender que o jogo não é só aquilo, mas é também mais aquilo que tu transportas contigo. Portanto, teremos de ter sempre em conta todos os jogadores e, depois, ter um conhecimento profundo deles, porque hoje o futebol não é chegar e *mister está aqui, está contratado agora vamos fazer a equipa*. Não, muitas vezes é *mister venha cá, tem esta equipa, treine aqui*. Então, não se pode entrar em ruptura total com aquilo que já nos estão a entregar, temos que olhar, ser inteligentes, ser versáteis, ser abertos, perceber a tendência natural que aqueles jogadores têm para desenvolver um determinado jogo que influencia, de certa forma, o teu modelo. E se eles vão influenciar a nossa forma de jogar, naturalmente vão influenciar todo o nosso trabalho diário, portanto, temos que pensar no treino de outra forma. Leva-nos, até muitas vezes – senão sempre, a alterar as tuas três variáveis fundamentais do treino – tempo, espaço e número –vais ter que jogar aqui claramente com essas três variáveis para poderes, depois, atingir os objectivos que queres atingir ao equilibrar, tu e os teus jogadores, nesse jogar. Nunca esquecendo

que a nossa avaliação do jogador terá que ter sempre em conta um factor de rendimento (psicológico), para além dos outros três, mas este também fundamental: é um factor de rendimento que temos que ter em conta e temos de olhar de uma forma muito atenta. Não olhe só para o aspecto físico, técnico e tático, estes três factores de rendimento são claramente preponderantes, mas quando se promove uma mudança, quando se apresenta ao jogador uma nova proposta sabemos que vamos mexer com o seu interior e com a sua estrutura mental, portanto, há jogadores em que o factor de rendimento psicológico está bem trabalhado, está bem consistente, estão prontos para tudo e há outros que não. Não é por acaso que dizem este jogador com outro treinador tinha um rendimento elevadíssimo e agora não está a render nada, está em baixo de forma. Não, muitas vezes não está em baixo de forma, o treinador é que não conseguiu entrar no interior dele e não percebeu que tem de lhe dar tempos diferentes de adaptação que às vezes se dá aos outros, ora essa mudança, muitas vezes, obrigou a mudar de repente para o colocar a jogar como o treinador pensa e esqueceu-se que ele estava habituado a um determinado jogar e desenvolveu-se nesse jogar e que é difícil a mudança.

JM: O que é para si a estrutura de jogo?

LC: Estrutura é a disposição de uma equipa em campo, são estruturas estáticas às quais nós lhe imprimimos a respectiva dinâmica.

JM: O que é que distingue estrutura de jogo de sistema de jogo?

LC: São conceitos que se fundem. Qual é para si a diferença?

JM: Para mim estrutura é algo mais estático, o sistema já engloba a dinâmica, ou seja, estrutura mais a dinâmica.

LC: Tem a ver com a terminologia. Quando eu jogava, os meus treinadores diziam muitas vezes, ganha rápido e mete na frente, agora diz-se ganha e transita rápido, portanto o fundamental é que o receptor (jogador, leitor, aluno...) entenda de uma forma perfeita o que o emissor pretende. O fundamental é nós termos treinadores e jogadores que percebam aquilo que

todos estão a dizer. Embora me preocupe muito em ler de uma forma permanente toda a informação que me vai chegando através da internet, das livrarias, dos colegas, das conversas com eles, através das entrevistas que eles dão, dos artigos que escrevem, tudo isso eu absorvo e procuro enriquecer-me permanentemente, dentro do tempo que tenho disponível para isso. A minha preocupação é perceber aquilo que estou a ver, perceber quais são as tendências do jogo, perceber o porquê de hoje o futebol português a nível de selecções jovens ter ficado para trás na Europa, praticamente deixamos de estar nas fases finais. Estamos a ter, também, algumas dificuldades para o apuramento do campeonato do Mundo. Interessa-me muito mais perceber através de coisas práticas o que está a acontecer do que estar a valorizar uma ou outra terminologia, embora eu concorde que ela (terminologia) tem de evoluir, desde que seja no sentido de ajudar a perceber cada vez mais o jogo.

JM: Qual o papel da estrutura na organização de jogo?

LC: É fundamental. Porque quando se transmite a um jogador que nós vamos jogar dentro de determinada estrutura, estamos a condicioná-lo mentalmente. Mesmo sem dizer as coisas, ele vê logo aquilo que nós queremos, conhecemo-nos, criamos uma identidade entre nós e, portanto, ele percebe logo. Essa estrutura também vai condicionar a nossa organização totalmente, porque a partir do momento em que entramos na dinâmica dessa estrutura há posições de base em que o jogador entra. Esse plano de jogo vai fazer com que o jogador condicione toda a sua actuação e a estratégia definida para o jogo, motivada pela definição daquilo que é a nossa estrutura inicial.

JM: No início da época já tem uma estrutura de jogo definida? Ou só define essa estrutura após ter conhecimento dos jogadores?

LC: Depende. Depende do clube, depende da classificação do clube, se é jogar para não descer, se é jogar para ser campeão, se é jogar para atingir a taça UEFA... Mas depende fundamentalmente dos nossos jogadores, isto é, se eu tenho jogadores que me permitem ter uma estrutura defensiva muito forte, eu vou ter uma equipa de uma forma, quando monto a minha estrutura e vejo que

posso ali jogar de uma forma mais ofensiva monto a estrutura de outra forma. Portanto, os jogadores vão sempre condicionar um pouco. Vai sempre depender muito dos jogadores a forma como eu construo a estrutura da minha equipa. Se eu olhar para a minha equipa e vir que tenho um conjunto de jogadores que defensivamente são muito fortes, tenho um sector defensivo forte, tenho um sector do meio campo forte, em termos defensivos, mas tenho ali a tal pouca criatividade, a tal pouca qualidade de passe, então o que é que tenho que fazer? Tenho que me estruturar de forma a aproveitar. Imagine, vou jogar com um bloco baixo, vou convidar a equipa contrária a atacar-me em setenta por cento do jogo e vou tentar que esse ataque de setenta por cento do jogo os iluda de tal forma que comecem a perder um pouco a noção do espaço nas costas, será por aí que eu em determinado momento do jogo vou deixá-los pender, vou continuar a aguentar o zero até mais tarde e ali a partir dos setenta, setenta e cinco vou tentar ganhar o jogo através de profundidade com um ou dois jogadores que tenha na frente muitos rápidos, até podem ser os tais extremos que joguem no meio. Portanto, a qualidade dos jogadores vai interferir muito na minha estrutura.

JM: Que aspectos tem em consideração na escolha de uma estrutura de jogo?

LC: Vamos falar jogo a jogo, vamos falar num jogo, não vamos falar só na época, são coisas diferentes. No jogo há várias coisas que condicionam a nossa estrutura: a classificação em que nós estamos, a observação do adversário, as lesões da nossa equipa, a qualidade dos nossos jogadores, o estádio ao qual vamos jogar, o tempo que está - um conjunto de factores que podem de uma forma percentual influenciar mais ou menos a nossa definição da estrutura. Essa estrutura sempre trabalhada ao longo da semana, pois não acredito no jogo sem trabalho semanal, não acredito nas peladas permanentes e depois vamos jogar, não acredito nisso. A estrutura sempre trabalhada ao longo da semana, partindo toda a equipa, juntando a equipa, tornando a partir, tornando a juntar, partindo em sectores, conjugando sectores, sempre tendo

isso como dominância do nosso trabalho e sempre debaixo do nosso modelo de jogo.

JM: Acha que o modelo se deve adaptar à estrutura, ou a estrutura é que se deve adaptar ao modelo?

LC: Nós definimos o modelo e depois escolhemos uma estrutura que melhor se adapte ao nosso modelo, claro.

JM: O que é para si mais importante a estrutura, ou a dinâmica dessa estrutura?

LC: Claramente a dinâmica. Agora tendo muita atenção às dinâmicas dos quatro momentos. Se nós queremos ter um jogo global, eficaz na sua globalidade, não devemos privilegiar a dinâmica de um momento. A minha equipa tem uma grande dinâmica de organização ofensiva, mas se tem uma grande dinâmica de organização ofensiva e se eu deixo que essa boa organização ofensiva tome conta de mim enquanto treinador e que me leve a não estar tão atento aos outros três momentos e valorizando mais um momento do que o outro, estou a construir uma equipa desequilibrada. Ou tenho o claro domínio sobre a minha equipa para que corresponda, de forma positiva, aos quatro momentos de jogo, ou estou a dar passos largos para uma equipa desequilibrada. Nós vemos que há treinadores que conseguem construir as suas equipas em posse muito bem, mas muitas vezes, quando não têm bola, as equipas têm comportamentos que não são tão ajustados àquilo que é hoje necessário no jogo.

JM: Quando altera a estrutura da sua equipa, o seu modelo de jogo também sofre alterações? De que tipo?

LC: Claro que se eu alterar a estrutura da minha equipa o modelo de jogo também sofre alterações, mas como eu lhe disse que o modelo é que vai condicionar a estrutura, tenho sempre o domínio perfeito da situação. São apenas pequenas alterações. Os modelos hoje têm que contemplar as mais variadas estruturas para podermos responder a tudo aquilo que o futebol nos

obriga permanentemente. Hoje o jogo levou-nos para patamares de exigência que temos que responder e também temos que ter um modelo de jogo muito rico, com jogadores que respondam ao nosso pensamento e que respondam a esse nosso documento que nos orienta diariamente o trabalho. Temos que ter jogadores riquíssimos para o desempenho das mais variadas funções.