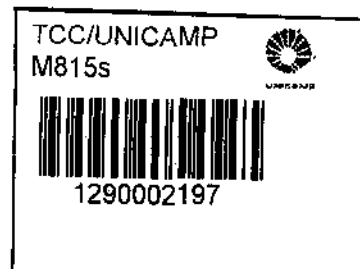


FÁBIO RIBEIRO MORENO

**SISTEMA DE JOGO NO FUTEBOL: EXEMPLO DO CAMPEONATO
BRASILEIRO DE FUTEBOL EM 2003**

FÁBIO RIBEIRO MORENO



**SISTEMA DE JOGO NO FUTEBOL: EXEMPLO DO CAMPEONATO
BRASILEIRO DE FUTEBOL EM 2003**

Monografia apresentada a Faculdade de
Educação Física da UNICAMP sob
Orientação do Prof. Dr. Miguel Arruda,
Parte da avaliação obrigatória da
disciplina MH-802
Seminários em Monografia II –
Treinamento Em Esportes

A large, stylized handwritten signature in black ink, likely belonging to the author, Fábio Ribeiro Moreno.

**Faculdade de Educação Física – UNICAMP
Campinas, 2005**

AGRADECIMENTOS

Esta parte do trabalho para mim é a mais gratificante e importante. Nela posso expressar um sentimento que é um dos mais valiosos no ser humano: A GRATIDÃO.

Sou extremamente grato a diversas pessoas e se por ventura deixei alguma de fora desta, não foi por falta de caráter, mas sim por simples lapso de memória.

Agradeço primeiramente, a DEUS. Primeiro por me oferecer ferramentas necessárias para chegar tão longe. Segundo por me dar uma família tão extraordinária.

Minha tia Marilda (o começo de tudo), meu tio Giba (o final do aprendizado), e todos os meus familiares que preenchem este intervalo de tempo.

A minha mãe RITA e minha irmã PAULA por todo o amor dedicado a mim, e pela paciência.

OBRIGADO MINHA FAMÍLIA QUERIDA.

Agradecimento especial 1 –

Neste espaço, vou agradecer a uma pessoa especial, aquela que sempre foi a razão do meu ingresso nesta carreira e pelo meu vício pelo esporte: ROBERTO MORENO. Este homem me ensinou e continua ensinando a viver honestamente, mesmo que no mundo do futebol isso seja uma raridade. Ensinou que com trabalho e dedicação intensa os resultados chegam. Agradeço a você meu pai pelo exemplo que sempre foi para mim, um sinônimo de competência e profissionalismo. Muito obrigado pelas tantas portas que continuamente você abre para mim.

OBRIGADO MEU GRANDE PAI

Agradecimento especial 2 –

Agradeço a meu mestre e orientador MIGUEL. Este foi a pessoa que mais teve paciência comigo ao longo destes 5 anos. Sempre me ajudando de alguma forma, seja com uma brincadeira, ou com uma bronca.

OBRIGADO MIGUEL

Agradecimento especial 3 –

Agora, vou me lembrar de tantas pessoas que sempre estiveram presentes no meu dia-a-dia nos campos de futebol e nos C.T.s da minha vida. TUKO, LUIS FERNANDO, CRISTIANO, pelos ensinamentos e pelo exemplo de como um preparador físico é competente. ROBERTO MORENO, ZÉ TEODORO, ABEL BRAGA, os meus exemplos de bons profissionais e por alimentar minha grande paixão: ser técnico de futebol.

OBRIGADO MEUS AMIGOS.

Agradecimento especial 4 –

Por fim, a algumas pessoas que tiveram influência na minha formação. Seja fazendo os trabalhos para mim, ou respondendo a chamada naquela aula que eu não estava presente, ou até mesmo em nossas conversas nos bares que sempre cismamos em nos encontrar. EDUARDO, MARCOS E MILTON. Muito obrigado pela amizade.

OBRIGADO MEUS AMIGOS.

RESUMO

Atualmente no mundo todo o futebol vem ganhando cada vez mais notoriedade, a cada dia que passa mais pessoas acompanham os campeonatos que acontecem em todas as partes do globo. Isso remete a estudos posteriores sobre este esporte. Neste trabalho buscou-se através de análises das partidas do Campeonato Brasileiro de Futebol da série A no ano de 2003, verificar qual o sistema de jogo foi o mais utilizado neste referido torneio. No ano de 2003, no campeonato observado, o sistema de jogo mais freqüentemente encontrado nas partidas foi a 4-4-2, sendo quatro jogadores de defesa, quatro de meio campo e dois no ataque.

SUMÁRIO

	PÁGINA
1. INTRODUÇÃO _____	07
2. COMPREENDENDO SISTEMAS DE JOGO _____	10
3. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS SISTEMAS _____	12
4. MATERIAIS E MÉTODOS _____	28
5. RESULTADOS _____	30
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	37
7. BIBLIOGRAFIA _____	39

1. INTRODUÇÃO

1- INTRODUÇÃO

Definindo-se sucintamente, o melhor sistema de jogo é aquele que faz com que sua equipe alcance a vitória, e não se deve ter um sistema tático tratado como infalível.

Principalmente dentro de um esporte muito competitivo como hoje é o futebol, isto é bem claro e se faz notar no Campeonato Brasileiro de 2003, onde o mais importante não é o futebol bonito, plástico, recheado de lances individuais, o fundamental no futebol moderno é somar pontos, não importando a maneira como isso é feito, e é justamente neste momento que entra os sistemas de jogo e em função da limitação técnica de maioria das equipes, o treinador de futebol tem nesta ferramenta do jogo uma maneira para chegar no seu objetivo: a vitória.

As equipes de futebol optam por um ou outro sistema de jogo tendo em vista o comportamento tático, os elementos individuais e os fatores externos que envolvem seu adversário.

Arelado ao sistemas de jogo, está a tática utilizada, seja ela ofensiva, ou defensiva, dependendo do objetivo proposto. A importância das táticas pode ser encontrada não só nos campos de futebol, ou de qualquer outro esporte, ela também é utilizada em outros campos de batalha, como no trecho de SUN, T e SUN, P. 2002 no livro milenar “A Arte da Guerra” vejamos:

“Como disse SUN TZU: ‘Aquele que conhece o inimigo e a si mesmo não correrá perigo algum em cem confrontos. Aquele que não conhece o inimigo, mas conhece a si mesmo, será por vezes vitorioso e por vezes encontrará a derrota. Aquele que não conhece o inimigo e tampouco a si mesmo, será invariavelmente derrotado em todos os confrontos’. SUN TZU também enfatizava o alto preço do conhecimento parcial: ‘ Se sei que nossas tropas podem atacar, mas não sei que o inimigo não pode ser atacado, estamos somente a meio caminho da vitória, se sei que o inimigo pode ser atacado, mas não percebo que nossas tropas não podem atacar, estamos apenas a meio caminho da vitória. Saber que o inimigo pode ser atacado e saber que nosso exercito pode efetuar o ataque, mas não saber que o terreno não é adequado para o

combate, é somente meio caminho da vitória. Quem conhece, pois, verdadeiramente o exercito não será iludido quando se mover, não será debilitado quando iniciar uma ação. Diz-se, pois, que se conheces o inimigo e conheces a ti mesmo, tua vitória não será posta em risco, se conheces o Céus e conheces a Terra, tua vitória pode ser plena' ”.

É possível transportar todos esses conceitos táticos para o futebol. BANGSBO. e PEITERSEN. 2000, fizeram essa análise:

“ As Regras dos Treinadores Antes das Partidas. Decisões sobre quais táticas e seus pontos fortes incorporar durante uma partida são baseadas no conhecimento de:

Qualidades do nosso time (capacidades dos nossos jogadores, tecnicamente, fisicamente e psicologicamente)

Estilo de jogo do adversário

Condições específicas.(regulamento da competição, estado do gramado, e dimensões...)

...Conhecimento do Adversário:

No nível de competição profissional, o treinador deve ter um profundo conhecimento dos times adversários. Esta é uma grande parte da boa preparação para decidir qual tática utilizar em nosso time. O treinador deve, entretanto, ter cuidado com o acesso a essas informações. Não é necessário levar em conta tudo o que o adversário fez em partidas recentes, ou pesar todos os detalhes quando considerar as táticas. A coisa mais importante é saber definir os fatores que são importantes para que o treinador possa fortalecer nosso time defensivamente e ofensivamente.”

Este trabalho baseou-se em relatórios que foram feitos por nossa equipe, onde se buscava passar para o treinador de futebol de uma das equipes participantes do Campeonato Brasileiro da Série A de 2003, as informações mais importantes de cada adversário que esta equipe iria enfrentar nas partidas.

2. COMPREENDENDO **SISTEMAS DE JOGO**

2- COMPREENDENDO SISTEMAS DE JOGO

O que é um sistema de jogo?

Sistema de jogo é a distribuição dos jogadores em campo para início de partida. Uma formação básica que objetiva preencher todos os espaços do campo, definindo tarefas pertinentes a essa distribuição.

Para que um sistema de jogo dê certo é necessário disciplina tática dos jogadores que estão em campo e que dentro do jogo não aconteçam falhas individuais, para que todo esse trabalho tático não seja perdido em alguns lances do jogo.

O que significam os números: 4-4-2, 3-5-2 ou 4-3-3?

Eles correspondem ao número de jogadores em cada divisão do campo de jogo. Por exemplo: o 4-4-2, diz que em defesa temos 4 zagueiros, no meio campo mais 4 jogadores e no ataque apenas 2.

Porém há muitas maneiras de se arranjar esses jogadores dentro de cada esquema de jogo, no 4-4-2, por exemplo, os 4 jogadores do meio campo podem estar dispostos em forma de quadrado, ou em forma de losango, entre outros. O nome que se dá a isto é estratégia de jogo.

Muitas formas de organizar as equipes são utilizadas atualmente e ao longo da história do futebol vêm em constante evolução.

De acordo com LUCCHESI (2001); RODRIGUES (2001) e BANGSBO. & PEITERSEN.(2000), não se deve confundir sistemas de jogo, com táticas de jogo, o que é muito comum. Tática é uma concepção de jogo devidamente planejada, a qual pode ser aplicada para diferentes circunstâncias, tendo como finalidade alcançar objetivos propostos, utilizando recursos disponíveis.

3. EVOLUÇÃO

HISTÓRICA DOS

SISTEMAS

3- EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS SISTEMAS

Deve-se ter em mente que são os jogadores que ganham jogos, não importando as combinações numéricas que eles estão inseridos, e é vital para alcançar a vitória escolher a formação certa para cada jogo, levando-se em conta as características do adversário, e as virtudes e deficiências dos jogadores de nossa equipe.

O treinador deve apresentar as regras aos jogadores, para que todos tenham as melhores opções de manobras ofensiva e defensivamente.

Baseando-se em textos de BLUEM. (2001) e LODZIAK. (1972), encontramos as seguintes informações a respeito da evolução dos sistemas no futebol.

3.1 O Jogo de Driblar

Em 26 de Outubro de 1863, representantes dos clubes se encontraram no Freemason's Tavern na Inglaterra para desenhar as primeiras regras oficiais. As regras foram aceitas em 18/12/1863.

A regra 6 indicou aquele "quando um jogador retrocedeu a esfera, qualquer do mesmo lado que é mais próximo à linha do objetivo do oponente está fora do jogo" (offside!). A salvação era a habilidade de driblar. O passe para frente foi proibido. A regra 6 foi mudada em 1866, aos jogadores avançados licença para receber um passe, havendo ao menos três oponentes entre ele e a linha do objetivo.

O primeiro jogo internacional foi Escócia contra Inglaterra em Glasgow, onde os Ingleses jogaram no 1-2-7 e os Escoceses em 2-2-6. Foram os Escoceses que realizaram uma mudança nas regras em 1866, utilizando passes curtos. Apesar do grande numero de atacantes, o resultado foi um 0 x 0.

Os jogadores agora tiveram que pensar sobre seu jogo posicional devido à arma nova, o passe. Pelo final 1883 Football Association Cup, os ingleses desenvolveram o jogo do passe longo. Blackburn venceu facilmente, usando os passes longos, mudando o ataque de lateral para lateral.

Por este tempo, as habilidades novas tinham sido introduzidas ao jogo: a habilidade de bater uma bola longa e as habilidades necessárias receber, interceptar passes longos.

3.2 Sistema Piramidal

Em 1890, o sistema favorecido do jogo da Inglaterra tinha evoluído à formação 2-3-5, descrevendo uma forma de pirâmide. O jogador chave era o médio volante central (Center Half – Figura 1), que avançava para o ataque e também organizava a defesa com 5 jogadores (contra os cinco atacantes do oponente). Note que o sistema utiliza apenas 2 jogadores como zagueiros.

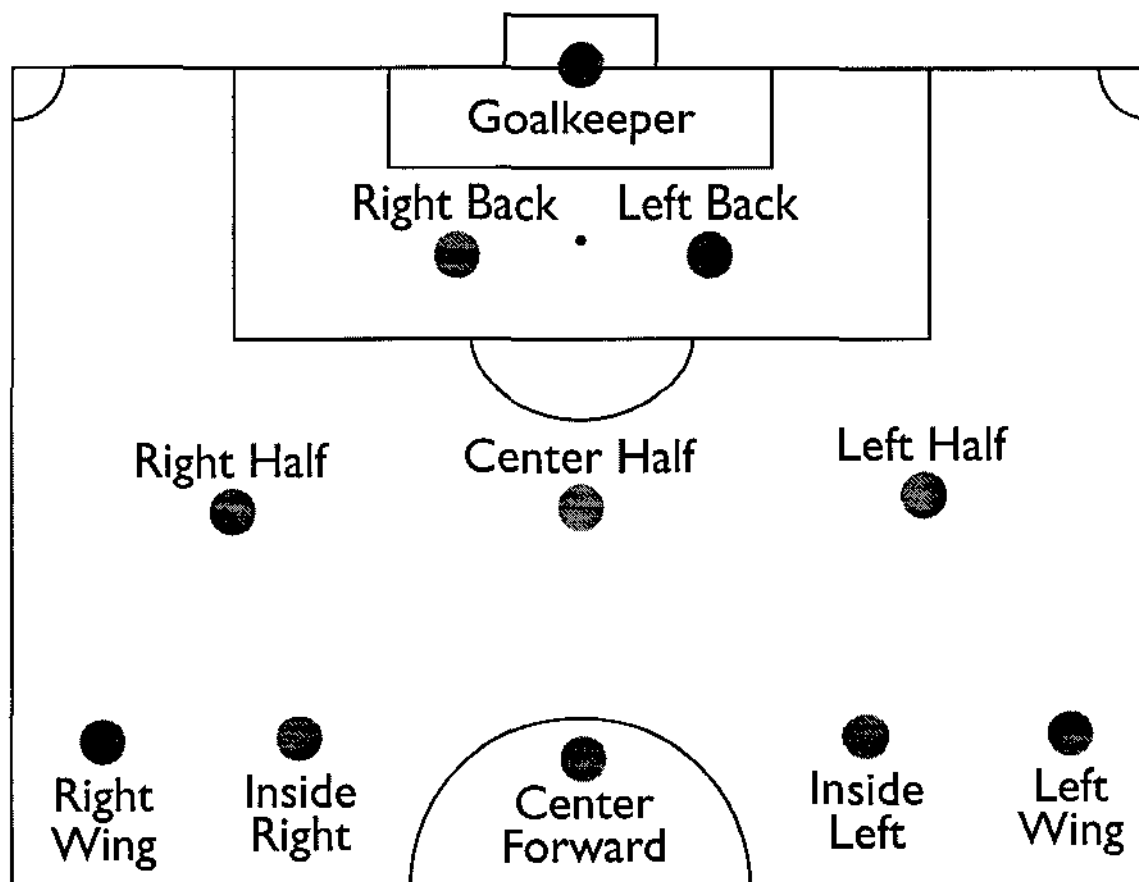


Figura 1 – Sistema piramidal, um goleiro, dois zagueiros, 3 volantes, quatro jogadores mais a frente, sendo dois pontas abertos nas laterais, um centroavante, e dois meio campistas.

3.3 A formação W-M

A lei do impedimento foi mudada em 1925. Agora, os atacantes necessitavam somente de dois oponentes entre ele e a linha do gol no momento em que a bola foi jogada. Uma justificativa para a mudança estava clara. O número de gols na English First Division subiu 40%, de 1,192 em 1925 para 1,703 em 1926.

Defesas tiveram que se ajustar e o treinador do Arsenal, Herbert Chapman, em 1925, desenhou um novo plano tático.

A maioria das jogadas eram feitas pelos centroavantes, então, Chapman puxou o médio volante para trás para marcá-lo. Esta posição passou a ser conhecida como "stopper" e foi o representativo do estilo de marcação homem-a-homem.

Nos 25 anos que se seguiram, o jogo foi dominado pelo zagueiro central, pelo líbero, que era responsável pela cobertura dos outros zagueiros e pelo equilíbrio defensivo.

Qualquer sistema de jogo estabiliza ou é refutado, dependendo do homem que o põe em prática. O sistema W-M do Arsenal-ING (figura 2) prevaleceu por causa da sabedoria de Chapman em encontrar os jogadores certos para executar as funções que ele havia proposto.

Chapman morreu em 1934, mas entre 1927 e 1938 os times que ele montou venceram a FA Cup duas vezes. Mas tarde nos anos de 1930 o W-M era a formação inicial de todos os times ingleses.

Na Copa do Mundo de 30, ambos os finalistas, Argentina e Uruguai utilizaram 2-3-5, o sistema piramidal.

O futebol artístico era a essência do futebol sul-americano, que enfatizou frequentemente o talento individual para decidir jogos quando as táticas coletivas foram minimizadas. Perguntado sobre como era treinar a equipe uruguaia, Ernesto Mascheroni disse: Para que treinador, somente os jogadores decidem as partidas dentro de campo.

Os uruguaiois venceram a 1ª Copa do Mundo por 4 x 2, e as opiniões apontavam como equipe melhor organizada. Com o placar 3 x 2 e com a Argentina fazendo todos os ataques, o Uruguai recuou e assim venceu o jogo no contra-ataque. Este tipo de jogo tornou-se como a nova tática para as equipes.

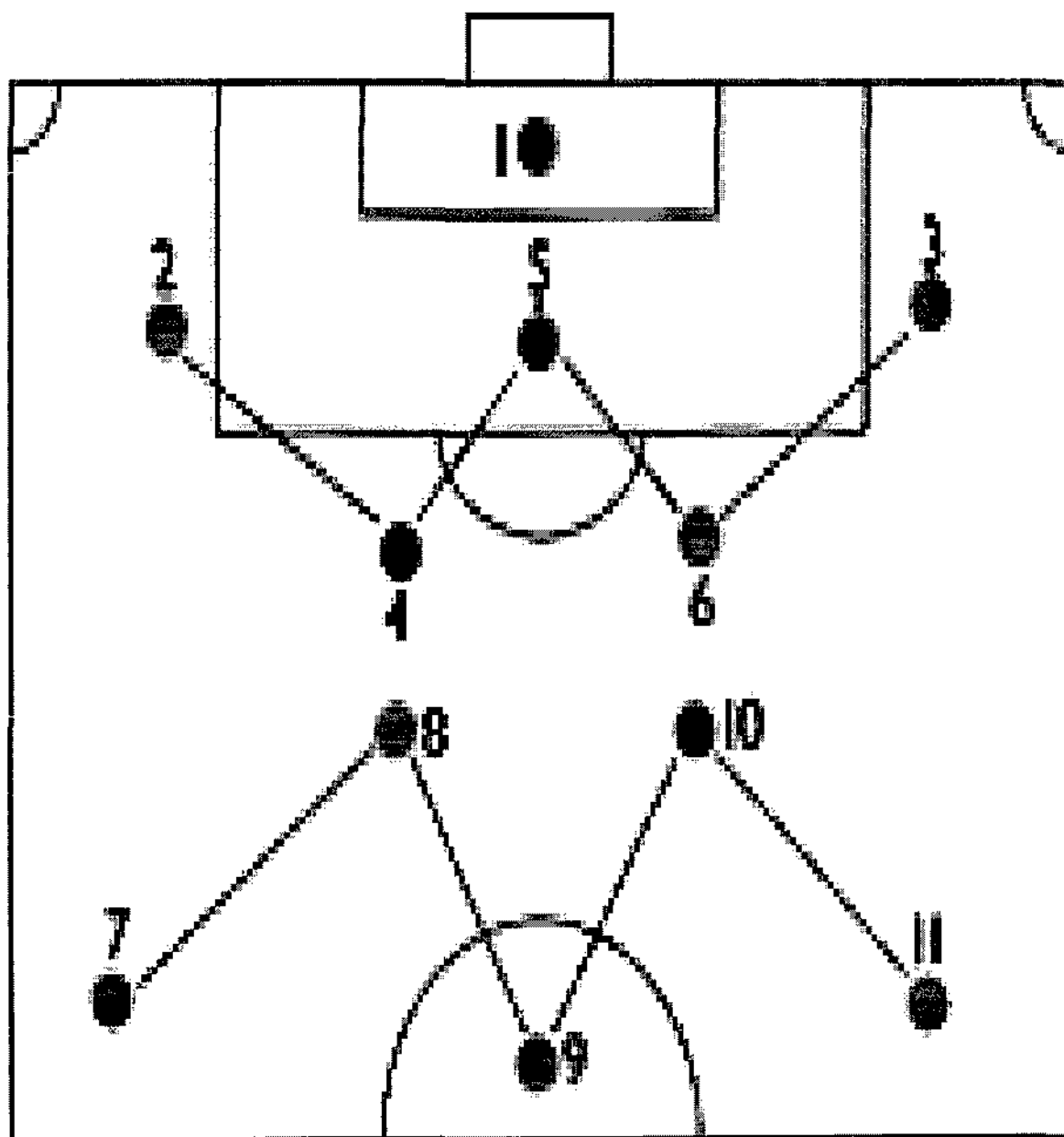


Figura 2 – o sistema criado por Chapman, o W-M, 3 zagueiros, quatro jogadores no meio campo e 3 atacantes.

3.4 O Método Italiano

Na Itália, a equipe nacional foi treinada por Vittorio Pozzo, um inigualável jogador, como treinador teve um interesse grande nas táticas. Para a Copa do Mundo de 1934, planejou um esquema baseado no 2-3-5 clássico como jogado pelos austríacos, pelos tchecos e pelos húngaros, a tão conhecida escola de futebol Danubian.

O método provou servir idealmente ao jogador italiano. Forçou a defesa metódica e deu nascimento ao contra-ataque relâmpago, que devia ser a base do jogo italiano por muito tempo. Como um jornalista disse, "a outra equipe faz todo o ataque, mas Itália ganha o jogo".

Na Copa do Mundo de 1934, o método Italiano triunfou sobre o 2-3-5 Danubian dos Tchecos. A final de 1938 resultou em uma partida similar a acima, o método italiano duelou com o 2-3-5 dos Húngaros. Foi uma vitória de 4-2 fácil para os italianos, cujo sistema provou ser capaz de acomodar um novo esquema mais rapidamente, um tipo mais atlético de jogo.

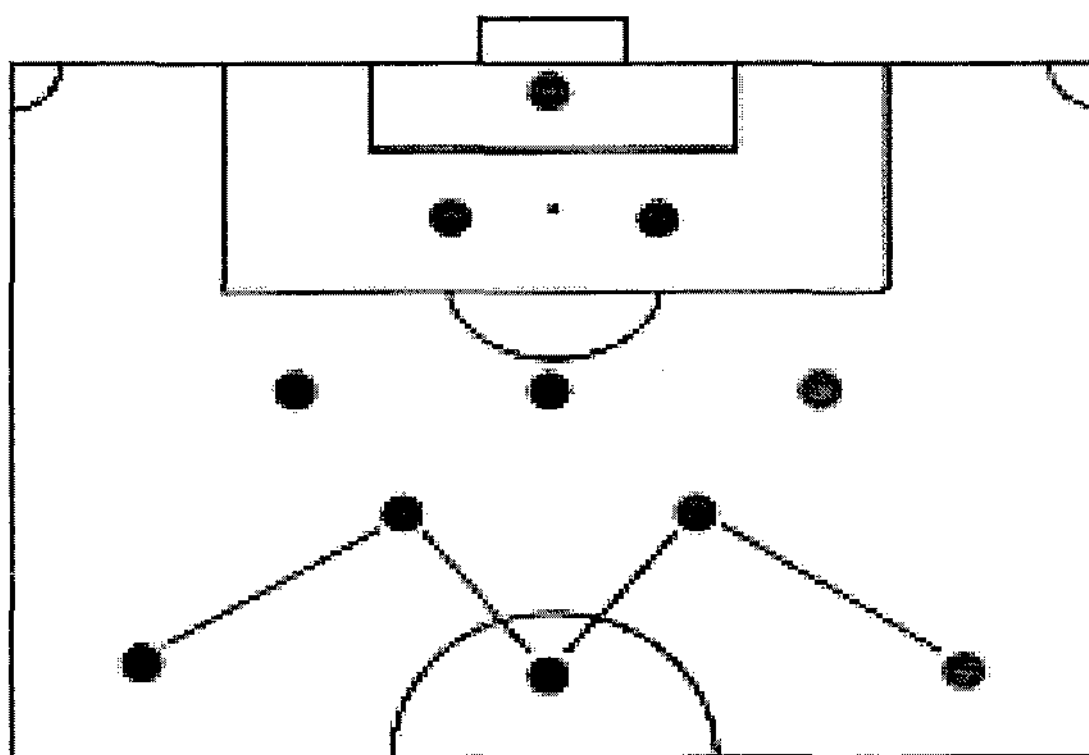


Figura 3 – método italiano de jogo, uma evolução do W-M de Chapman

3.5 O Sistema de Karl Rappan

A partir desses vários sistemas, o futebol havia se tornado um esporte para especialistas no jogo, cada um com sua função específica definida (Ex. Pontas). Havia ainda um sistema que ia contra essa tendência, um sistema que, na época não recebeu a atenção e dedicação que merecia. Em parte isso ocorreu porque tal sistema foi desenvolvido na Suíça, que não era considerada uma potência do futebol, por outro lado, era uma teoria de difícil prática.

Karl Rappan foi um treinador austríaco que praticou este sistema desde 1931. O objetivo deste sistema era criar uma equipe que teria mais jogadores do que seus oponentes em cada fase do jogo, tanto no ataque, quanto na defesa. No ataque tinha a formação de um 3-3-4 completo com um centroavante, com todos os jogadores, incluindo 3 zagueiros, se movimentando bem na direção do ataque.

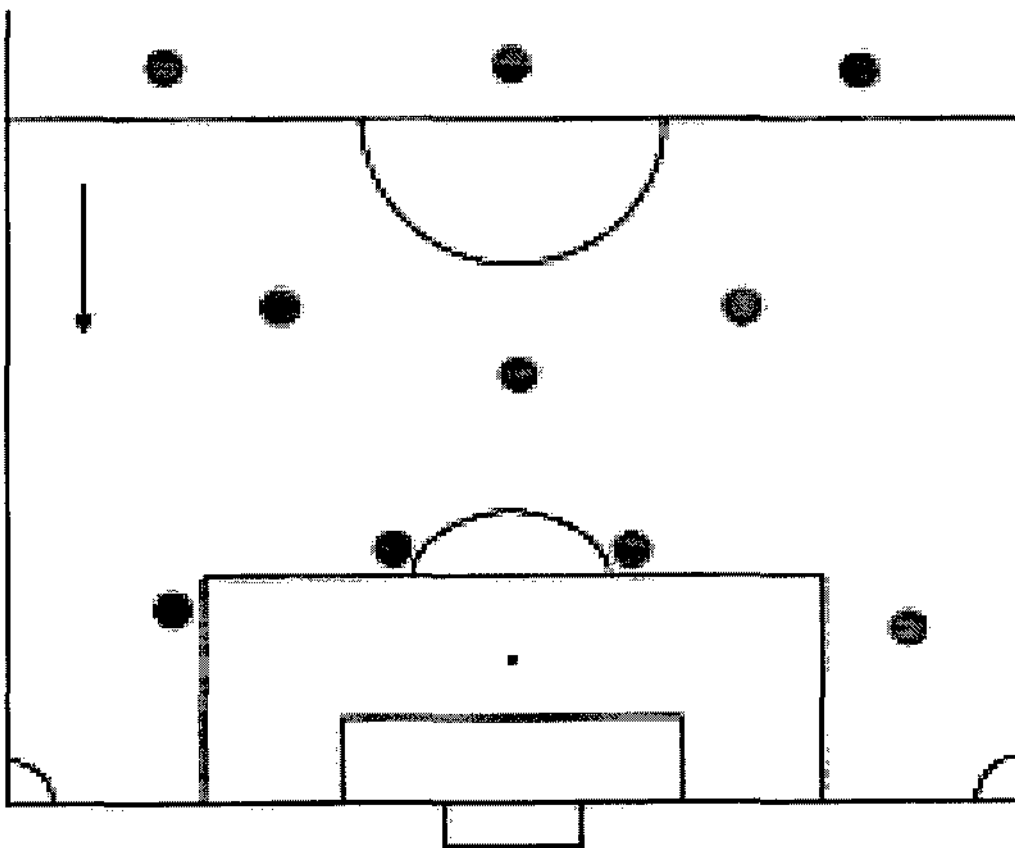


Figura 4 – sistema no qual todos os jogadores vão ao ataque, inclusive os 3 zagueiros.

Quando a equipe perdia a posse de bola, todos os 10 jogadores voltavam. A função dos 4 jogadores da frente era atrapalhar os oponentes e tornar o ataque mais lento. Os outros 6 jogadores corriam rapidamente para suas próprias metades do campo. O centroavante, agora havia se tornado o zagueiro central, enquanto o zagueiro central recuava para uma posição onde este ficava atrás de todos os outros. Dessa posição recuada, o jogador podia se movimentar lateralmente no campo, cobrindo os outros 3 zagueiros, funcionando como um jogador que viria trancar a defesa, juntamente com os outros zagueiros.

O sistema exigia boa forma física dos seus jogadores. Eles tinham que ser capazes de correr em alta velocidade e ter habilidade de atuar como atacantes e defensores. O sistema não foi utilizado em larga escala, mas introduziu duas idéias: uma defesa recuada.

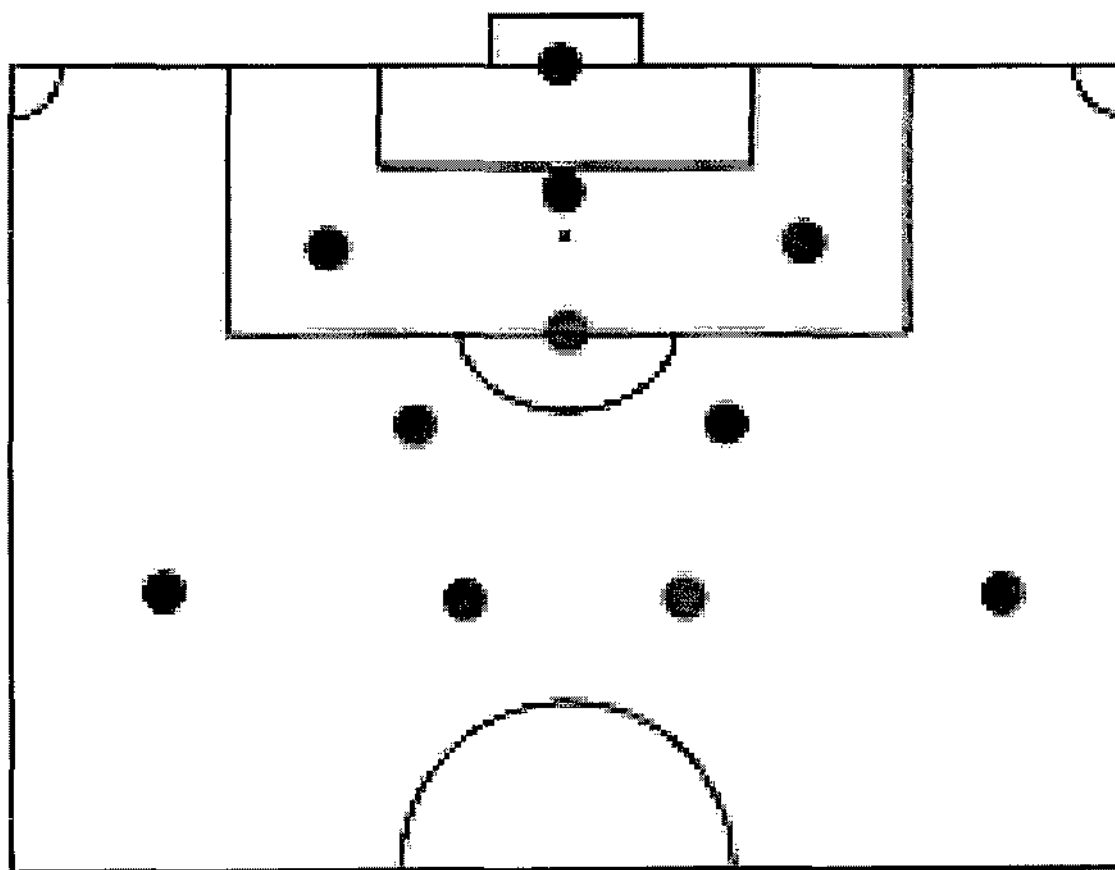


Figura 5 – defesa do sistema de Karl Rappan

A vitória do Uruguai sobre o Brasil em 1950 na final da Copa do Mundo continua sendo a mais impressionante e triste derrota das Copas do Mundo. Os brasileiros produziram uma versão de um ataque orientado do W-M, o qual foi chamado de Sistema Diagonal e no início do torneio conseguiu derrotar o México por 4 a 0. Posteriormente eles tentaram um outro sistema contra a Suíça, mas acabaram num empate por 2 a 2, o que os frustrou com o sistema escolhido. Mudando para um W-M tradicional, os brasileiros se uniram e conseguiram vencer a Iugoslávia por 2 a 0, Suécia por 7 a 1, e a Espanha por 6 a 1.

Na final, os Uruguaios utilizaram um libero, e um homem marcando o campo todo. Na realidade, a equipe parecia um 4-3-3 futurista. Apesar do 1 a 0 no 1º tempo, os atacantes uruguaios expuseram a fragilidade da defesa brasileira e conseguiram a taça. Os jornalistas uruguaios e italianos proclamavam que os uruguaios haviam de tornados os campeões da marcação.

Na copa de 1954, o jogador ponta de lança dava seus últimos passos. As atenções estavam agora voltadas para o centroavante. A invenção de Chapman do terceiro zagueiro acabou com ponta de lança, e também mudou o papel do centroavante, do talentoso e habilidoso para o forte e poderoso que dá o combate ao zagueiro.

Excelentes centroavantes, não estavam disponíveis na Hungria. Marton Bukovi, técnico de um clube em Budapeste, Voros Loboga, tentou resolver o problema trazendo o centroavante para o meio campo. O papel do centroavante foi assumido por dois meio-campistas. O M, do W-M de Chapman, tinha sido virado de cabeça para baixo. Essas mudanças foram a base da excelente equipe húngara formada em 1950 por Gustav Sebes.

A fraqueza do jogo com 3 volantes foi exposta quando os técnicos passaram a pensar sobre os espaços de ataque. Com o recuo do centroavante, o zagueiro central tinha que fazer uma escolha: seguir seu marcador e expor o espaço central de ataque, ou deixar seu marcador livre para proteger o espaço em questão. Os outros zagueiros tinham o mesmo problema quando confrontavam, ou não os laterais. Os defensores sempre tiveram 2 responsabilidades, marcar e cobrir. Em 1953, a Hungria venceu a Inglaterra por 6 a 3 em Wembley. No ano seguinte, provando que não era coincidência a Hungria venceu a Inglaterra novamente em Budapeste.

O grande time húngaro de 1953/54 tinha um jogador que geralmente era considerado inferior a seus colegas. Naquela época, ninguém conseguia entender como o

meia-esquerda Joseph Zakarias fazia para manter sua posição no time. Agora, é claro para todos que ele não era um meia-esquerda, mas sim um volante pelo lado esquerdo.

De volta a década de 1860, os ingleses tinham começado a jogar futebol com um zagueiro, em 1872, os escoceses jogavam com 2 e em 1925, o Arsenal, tinha acrescentado o 3º. Agora os húngaros tinham “3 e meio” zagueiros.

3.6 A formação em 4-2-4.

As características essenciais do 4-2-4 foram introduzidas pelas mentes de atacantes dos brasileiros em 1958. Dois centroavantes e dois volantes já haviam sido vistos no time húngaro. Enquanto os húngaros escondiam seu sistema através de trocas de posição, a formação rígida do Brasil, tinha Vavá e Pelé operando como dois centroavantes. Não foi mais possível a nenhum oponente jogar com somente um zagueiro central. 12 meses após o sucesso do sistema brasileiro na copa, todos os times do mundo tinham mudado para 4-2-4.

Os sistemas 2-3-5 e 3-4-3, anteriormente discutidos, não foram referenciados de maneira numérica na época. Eles eram simplesmente a Pirâmide e o M, respectivamente. Em 1958, só se falava em 4-2-4. Um treinamento metódico surgia e a identificação dos sistemas com números davam a eles um ar científico.

Apesar dos 4 zagueiros, o 4-2-4 jogado em 58, os brasileiros estavam longe de um esquema defensivo. Uma característica empolgante era o papel de atacante que os dois laterais assumiam. No ataque, a formação se tornava 2-4-4, possibilitando ao Brasil, utilizar 8 jogadores no ataque.

O novo papel dos zagueiros exigiu jogadores para essa posição que fossem rápidos e ágeis, com a habilidade dos atacantes, e que soubessem trocar passes curtos. Ao mesmo tempo, quando estivessem no ataque, necessitavam chutar a gol frequentemente. Foram mudanças drásticas, quando no W-M, os zagueiros precisavam apenas ficar presos na defesa e ganhar a bola na base da força e fazer passes de longa distância. Como o Brasil passava a maior parte de seu tempo no ataque, pouca atenção foi dada aos ajustes defensivos. Quando seus oponentes tinham a posse de bola, seu ponta esquerda, Mario Zagallo, rapidamente se enfiava no meio campo, modificando o alinhamento para 4-3-3.

O esquema 4-2-4 funcionou porque os brasileiros tinham jogadores extremamente talentosos no ataque, o que permitia que uma pressão fosse feita em seus

oponentes. Mas detinha uma séria fraqueza. Quando forçado a uma formação defensiva, o 4-2-4 ficava vulnerável no meio campo.

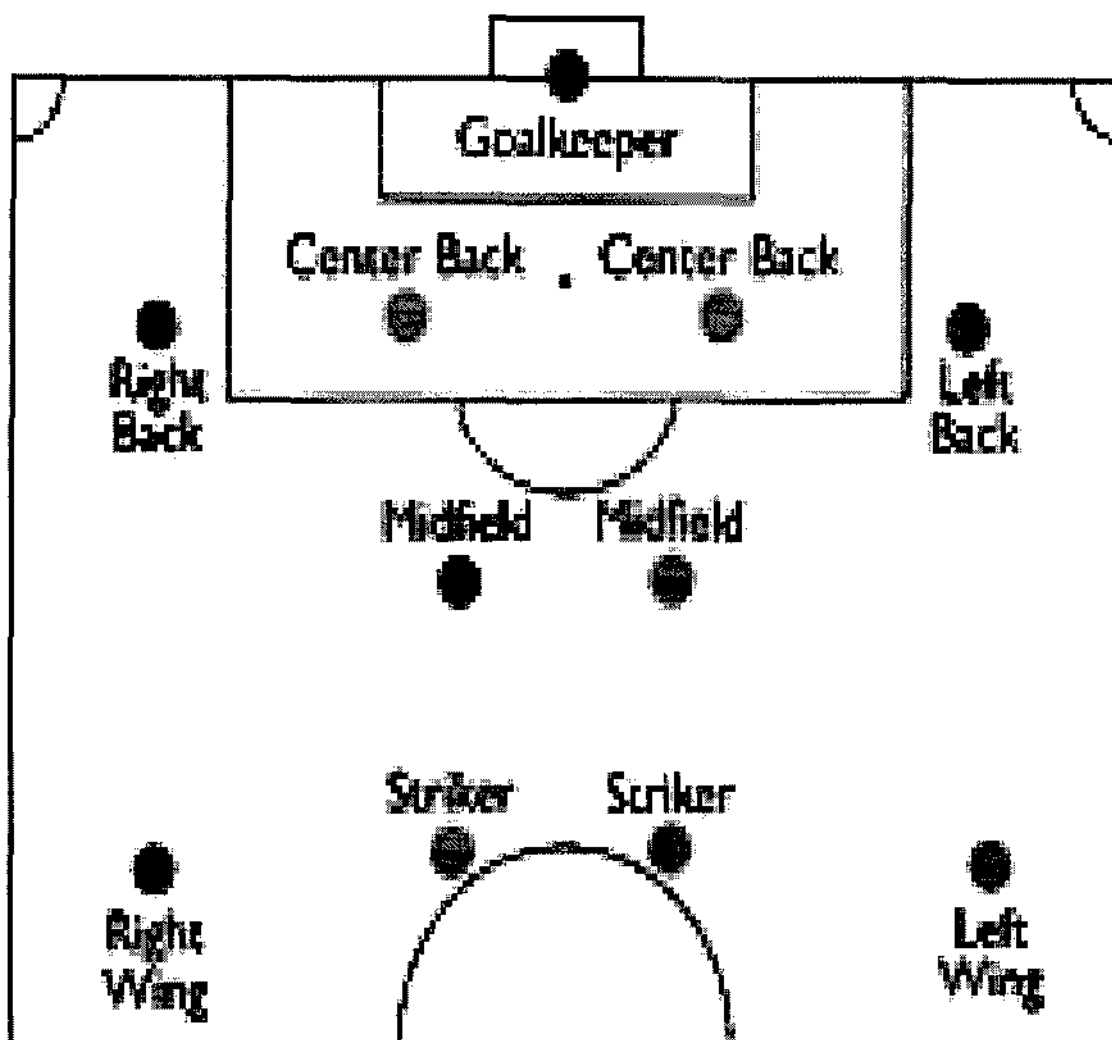


Figura 6 – sistema 4-2-4, sendo quatro zagueiros, dois meio-campistas e quatro atacantes.

3.7 A formação em 4-3-3

A copa de 1962 foi caracterizada pelo esquema 4-3-3, empregado pelo Brasil diante da altitude chilena demandava uma postura defensiva diferente entre os times participantes. O uso de 3 meio campistas deu ao meio campo bastante força e seu alinhamento central ainda permitia corridas para o ataque. Os meio campistas ficavam posicionados de várias maneiras (um avançado, dois recuados, dois avançados e um recuado, etc).

Um fato interessante foi que a média de gols marcados em jogos de copa durante o período de 1954/62 decaiu de 5.38 para 2.78 por jogo. Claramente a ênfase foi dada a defesa.

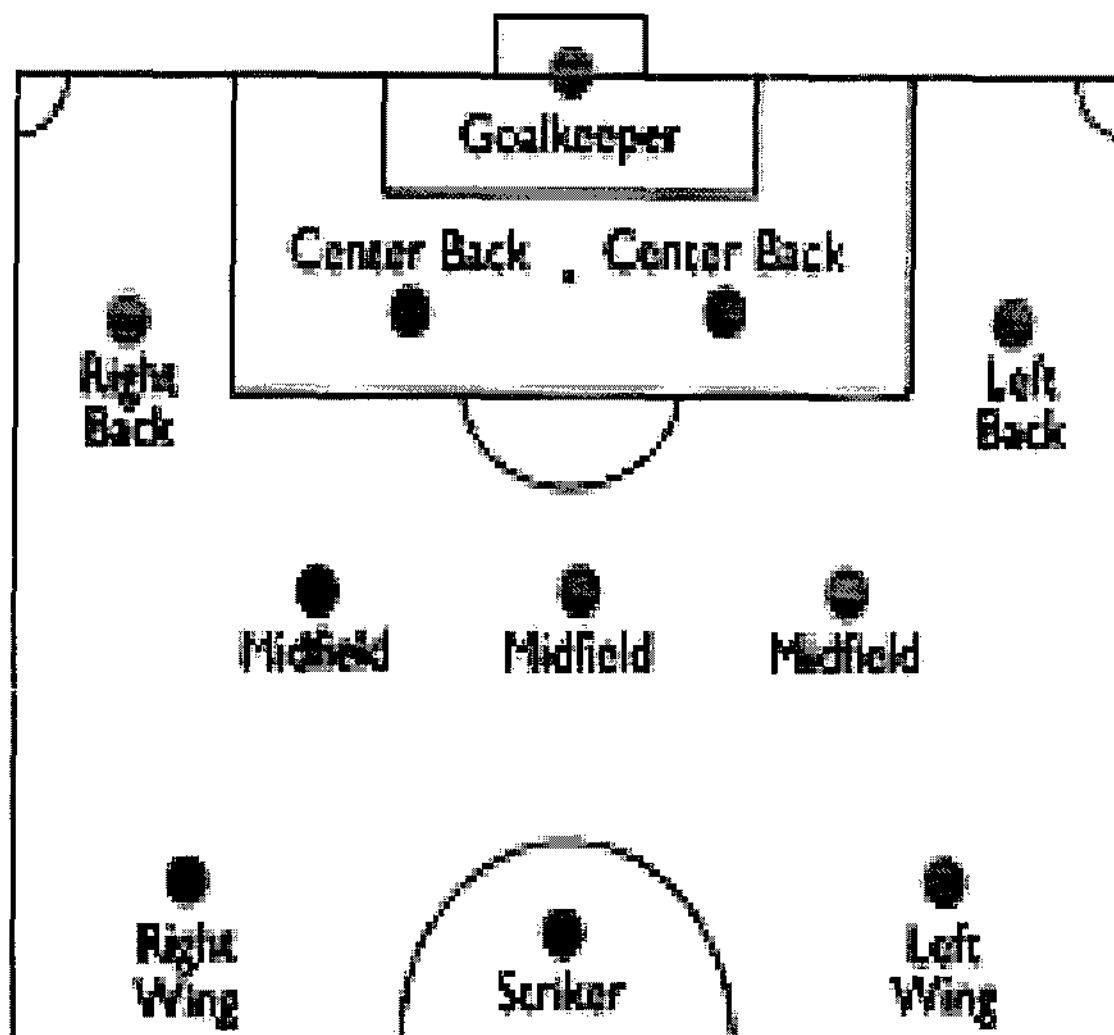


Figura 7 – 4-3-3 com quatro zagueiros, três meio-campistas e 3 atacantes.

3.8 A Corrente Grande

Os italianos seguiram a tendência ao futebol defensivo durante os anos 60. Eles haviam modificado o sistema utilizado pela Suíça na década de 50, que utilizava o zagueiro preso à zaga. Catenaccio (corrente grande) foi o nome que os italianos deram a seu sistema. A 3 dos zagueiros foi dado a tarefa de marcação individual. O chamado líbero ou homem livre, já que não havia um oponente específico para que este marcasse, jogava recuado atrás dos outros zagueiros. Seu trabalho era guardar todo o centro da grande área.

A história do Catenaccio conta muita coisa sobre o desenvolvimento de táticas. Não havia absolutamente nada positivo sobre sua origem. Foi desenvolvido não para vencer jogos, mas sim para evitar que eles fossem perdidos. A primeira divisão italiana, até então, havia sido uma liga desequilibrada, com poucos clubes ricos ganhando os títulos. Em 1947, Nereo Rocco assumiu Trestina, um pequeno clube italiano, que sobrevivia no campeonato com dificuldade. Foi Rocco quem lançou o Catenaccio ao mundo do futebol. Ele obteve sucesso imediato e notando o sucesso do Trestina, os outros clubes italianos adotaram esse sistema.

Herrera modificou o sistema na Inter de Milão, que venceu duas vezes a Eurocopa utilizando sua própria versão do Catenaccio. Diante disso até mesmo os clubes mais ricos passaram a adotar o sistema em questão. Ele havia se tornado mais que um sistema de jogo. Tornou-se uma forma de pensar o futebol que valorizava o pessimismo as custas de falta de criatividade.

Catenaccio tinha uma aparência especial para os italianos porque se baseava nos contra ataques para marcar gols, sendo que essas já eram uma característica do futebol italiano. Catenaccio foi a base científica do que já era característico do futebol italiano.

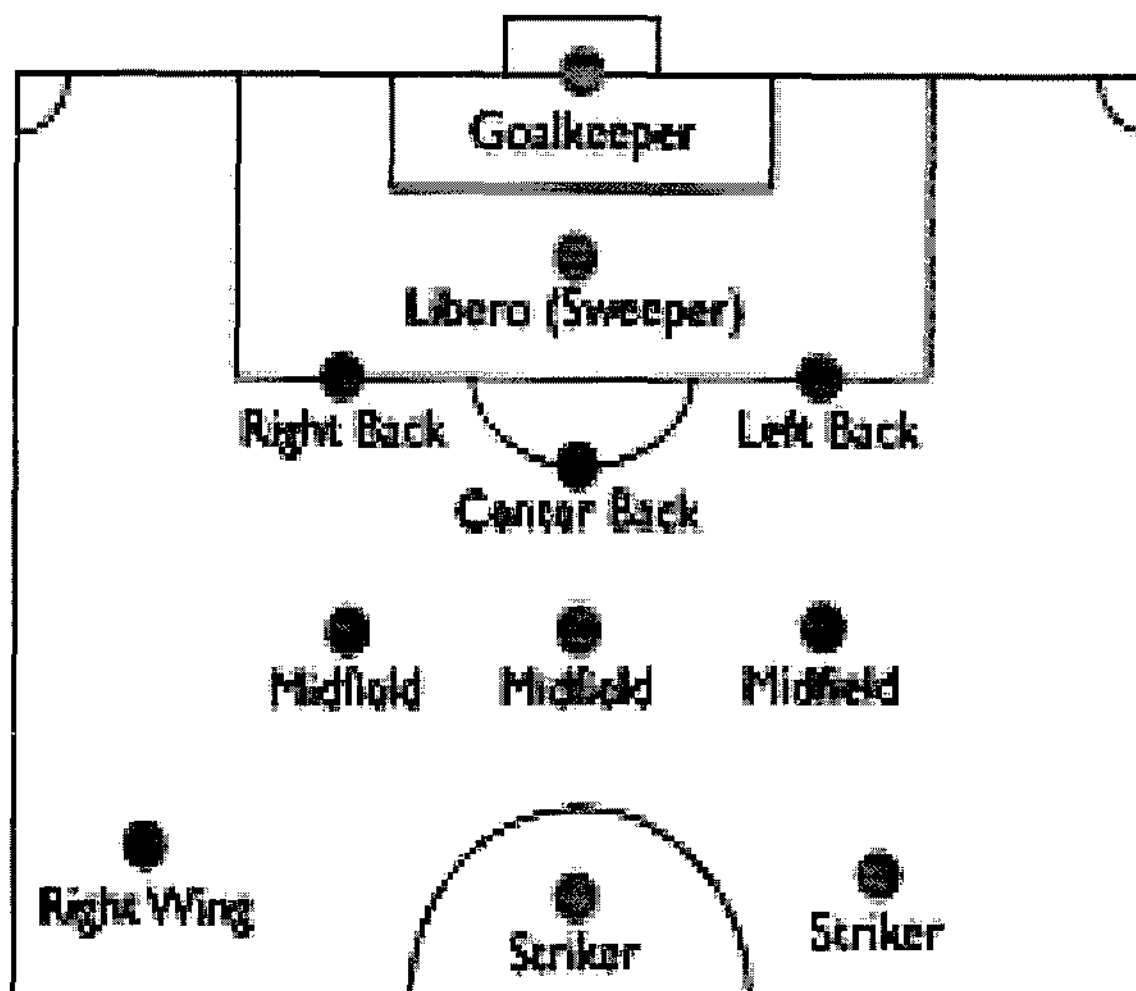


Figura 8 – o Catenaccio italiano, o surgimento do líbero.

3.8 Sistema 4-4-2 O sistema da Inglaterra

Os ingleses reconheceram a chegada do líbero, mas deram seu próprio nome à posição. Eles o chamaram Sweeper, o jogador que se movimentava na defesa para cobrir as falhas dos outros. Laterais não eram comumente encontrados e parecia ser seu fim, quando a Inglaterra venceu uma Copa do Mundo sem nenhum lateral. Foi chamado de formação pingüim. Sir Alf Ramsey, um gerente inglês disse que havia experimentado jogar com laterais, mas não havia gostado do resultado.

A ênfase crescente dada a gols não “construídos”, levou a variação de números de jogadores no meio campo. Como o 4-2-4 havia perdido um atacante para o meio campo, acabou virando um 4-3-3, o processo continuou e o 4-3-3 tornou-se um 4-4-2. A

vitória da Inglaterra na Copa havia incluído uma novidade no meio campo : a evolução do “guarda”. Nobby Stiles completou essa função com jogador orientado defensivamente, encarregado de marcar ou agir como um Sweeper (líbero) entre o meio campo e a defesa.

3.9 Tendências Sistêmicas, 1970-1998

O Brasil venceu a copa de 70 graças ao brilhante Pelé e os gols marcados por Jairzinho, que marcou em cada um dos jogos. Os líberos italianos não foram suficientes para derrotar os brasileiros, mas ouviríamos sobre eles novamente.

Futebol Total (o livro) roubou a cena na década de 70, colocando a ênfase na preparação física dos jogadores, nas habilidades específicas para cada posição, e na inteligência de saber exatamente quando trocar posição. Essa nova vertente atingiu seu auge com a seleção alemã em 1974, com o brilhante jogador chamado Johan Cruyff, sob comando do técnico Rinus Michels. A Alemanha Ocidental venceu a Copa neste ano guiada pelo talento de Franz Beckenbauer, que, revolucionado o papel de líbero, refez a posição para que ele pudesse utilizar suas excelentes habilidades no ataque.

Em 1978, futebol total começou a se dissipar, já que seus dois principais inspiradores, Beckembauer e Cruyff haviam se afastado provisoriamente. Assim, a Argentina venceu a copa num tradicional 4-3-3 e reintroduziu os laterais na vitória contra a Holanda em Buenos Aires.

Em 1982 os italianos utilizaram Paolo Rossi para efetivar seu jogo, que gerou a vitória sobre a sólida, mas nada criativa seleção da Alemanha na final em Madri. Em 1986, Maradona jogava no meio campo e atrás dos dois atacantes. Sua habilidade em deixar os outros jogadores livres e marcar gols levou os argentinos ao título no México. Maradona tinha a cobertura de um jogador conhecido como volante. O papel desse jogador era desarmar o ataque alheio e fazer a ligação da bola ao ataque.

As copas de 1990 e 1994 foram marcadas por defesas fortes, sem nenhum gol marcado por jogadores livres, nem mesmo na final. A Alemanha ganhou da Argentina num pênalti em 90, na Itália, e o Brasil derrotou a Itália também nos pênaltis em Los Angeles em 1994.

4.9 o Campeão Mundial: 4-3-3 francês.

O sistema de jogo utilizado pela França em 1998 era basicamente um 4-3-3 com um 4-4-2 na defesa, pois um dos atacantes voltava para marcar no meio de campo. Os 3 atacantes se movimentavam para o meio campo a algumas vezes para a defesa, especialmente nos minutos finais, quando o time virava uma massa defensiva. Os pontos fortes do time eram velocidade, força, determinação e coragem. Os jogadores principais eram Zidane, Barthez, Desailly, Deschamps e Thuram.

Na defesa, a linha de impedimento foi utilizada no segundo tempo e as marcações eram basicamente individuais. Deschamps jogava como um âncora na frente da defesa. Havia um alto padrão de habilidades: cabeceio, passes, técnicas individuais e posicionamento. Havia um bom suporte do meio campo de do ataque.

A construção dos ataques foi sempre metódica. Havia uma ênfase nas jogadas pelas laterais e na mudança do lado de ataque, particularmente do lado direito, para aproveitar da vinda de Thuram para o ataque.

4. MATERIAIS E MÉTODOS

4 – MATERIAIS E MÉTODOS

Com os relatórios de todos os adversários de uma equipe participante do Campeonato Brasileiro de Futebol 2003, Série A, inclusive um relatório da mesma equipe, dá para se fazer uma comparação entre todas as equipes participantes, e determinar qual o sistema de jogo foi mais utilizado.

A análise foi feita das seguintes equipes que participaram do Campeonato Brasileiro da Serie A 2003, que ocorreu de 29/03/2003 a 14/12/2003:

- | | |
|---|--|
| ➤ Clube Atlético Mineiro | ➤ Associação Atlética Ponte Preta |
| ➤ Clube Atlético Paranaense | ➤ Santos Futebol Clube |
| ➤ Esporte Clube Bahia | ➤ Associação Desportiva São Caetano |
| ➤ Sport Club Corinthians Paulista | ➤ São Paulo Futebol Clube |
| ➤ Coritiba Foot Ball Club | ➤ Clube de Regatas Vasco da Gama |
| ➤ Criciúma Esporte Clube | ➤ Esporte Clube Vitória |
| ➤ Cruzeiro Esporte Clube | |
| ➤ Figueirense Futebol Clube | |
| ➤ Clube de Regatas Flamengo | |
| ➤ Fluminense Futebol Clube | |
| ➤ Fortaleza Esporte Clube | |
| ➤ Goiás Esporte Clube | |
| ➤ Grêmio Foot Ball Porto Alegrense | |
| ➤ Guarani Futebol Clube | |
| ➤ Sport Club Internacional | |
| ➤ Esporte Clube Juventude | |
| ➤ Paraná Clube | |
| ➤ Paysandú Sport Club | |

Buscou-se analisar os aspectos táticos e técnicos das equipes a partir de Vídeos Tapes das partidas que ocorreram ao longo do campeonato. Levando em consideração a escalação básica dos jogadores de cada uma das equipes, para que assim se restrinja a 11 jogadores de cada time de futebol.

A análise foi feita da seguinte maneira:

Foram determinadas a estrutura e formação tática da equipe a ser analisada, como por exemplo: esquema 4-4-2, 3-5-2, ou 4-3-3, com suas variações (4-3-1-2 ou 4-2-1-3).

5. Resultados

5- RESULTADOS

No campeonato Brasileiro do 2003, o esquema tático mais presente nas equipes que disputaram o campeonato foi o 4-4-2, como mostra a tabela abaixo:

Nome da Equipe	Nº de Observações	Datas	Resultados	Esquema Tático Utilizado
➤ Clube Atlético Mineiro	1	26/4/2003	1x2 Coritiba	4-4-2
	2	31/8/2003	Coritiba 2x2	4-4-2
➤ Clube Atlético Paranaense	1	27/9/2003	Flamengo 2x0	3-5-2
	2	4/10/2003	0x0 Fluminense	3-5-2
➤ Esporte Clube Bahia	1	6/7/2003	Fluminense 1x0	3-5-2
	2	25/10/2003	2x2 Fluminense	4-4-2
➤ Sport Club Corinthians Paulista	1	15/6/2003	1x2 São Paulo	4-3-3
	2	8/10/2003	0x3 São Caetano	4-3-3
	3	12/10/2003	0x3 São Paulo	4-3-3
➤ Coritiba Foot Ball Club	1	8/11/2003	Fluminense 3x2	4-4-2
	2	16/7/2003	3x0 Fluminense	3-5-2
➤ Criciúma Esporte Clube	1	13/4/2003	1x1 São Paulo	4-4-2
	2	26/8/2003	São Paulo 0x0	3-5-2
➤ Cruzeiro Esporte Clube	1	6/4/2003	São Paulo 2x4	3-5-2
	2	9/8/2003	São Caetano 2x0	3-5-2
➤ Figueirense Futebol Clube	1	16/4/2003	1x1 Atl. Paranaense	4-4-2
	2	24/8/2003	1x2 Coritiba	4-4-2
➤ Clube de Regatas Flamengo	1	30/7/2003	Treinamento	4-4-2
	2	1/8/2003	Treinamento	4-4-2
➤ Fluminense Futebol Clube	1	26/10/2003	2x2 Bahia	4-4-2
➤ Fortaleza Esporte Clube	1	19/7/2003	4x3 Atl. Mineiro	3-5-2
➤ Goiás Esporte Clube	1	21/6/2003	São Paulo 1x0	3-5-2/4-4-2
	2	23/7/2003	Santos 3x3	4-4-2
	3	27/7/2003	1x1 Atl. Mineiro	3-5-2
	4	18/10/2003	3x1 São Paulo	4-3-3
➤ Grêmio Foot Ball Porto Alegrense	1	8/5/2003	3x0 Olímpia-PAR	4-4-2
	2	11/5/2003	1x0 Coritiba	3-5-2
	3	20/9/2003	Coritiba 1x0	3-5-2
➤ Guarani Futebol Clube	1	8/2/2003	0x2 Palmeiras (Camp. Paulista)	4-2-3-1
	2	12/2/2003	Rio Branco 3x0 (Camp. Paulista)	4-5-1
	3	7/6/2003	1x2 Santos	3-5-2
➤ Sport Club Internacional	1	26/3/2003	2x1 Clube do Remo (Copa do Brasil)	3-4-3
	2	2/8/2003	São Paulo 0x2	3-5-2
	3	7/8/2003	1x0 Coritiba	3-5-2
➤ Esporte Clube Juventude	1	30/3/2003	2x2 São Paulo	3-5-2
	2	27/7/2003	2x1 Fluminense	4-4-2
	3	2/8/2003	São Caetano 0x0	4-4-2
➤ Paraná Clube	1	14/9/2003	2x3 Coritiba	3-6-1
➤ Paysandú Sport Club	1	9/4/2003	Corinthians 6x1	4-4-2
	2	12/4/2003	2x1 Santos	4-4-2
	3	17/8/2003	2x2 Corinthians	4-4-2
	4	20/8/2003	Santos 2x0	4-4-2
➤ Associação Atlética Ponte Preta	N	N	Contato Direto	4-4-2/3-5-2
➤ Santos Futebol Clube	1	5/7/2003	Corinthians 1x1	4-4-2
	2	13/7/2003	Vitória 2x0	4-4-2
	3	2/11/2003	3x1 Corinthians	4-4-2
	4	5/11/2003	3x1 Vitória	4-4-2
➤ Associação Desportiva São Caetano	1	17/5/2003	2x0 Atl. Mineiro	4-3-3
	2	28/9/2003	2x0 Paraná Clube	3-5-2
➤ São Paulo Futebol Clube	1	22/11/2003	3x1 Vitória	4-4-2
➤ Clube de Regatas Vasco da Gama	1	18/5/2003	Coritiba 1x1	4-4-2
	2	21/9/2003	Bahia 3x0	4-4-2
➤ Esporte Clube Vitória	1	29/5/2003	1x0 Atl. Paranaense	4-4-2

Tabela 1 – relação das equipes participantes do Campeonato Brasileiro série A de 2003 e seus respectivos sistemas de jogo

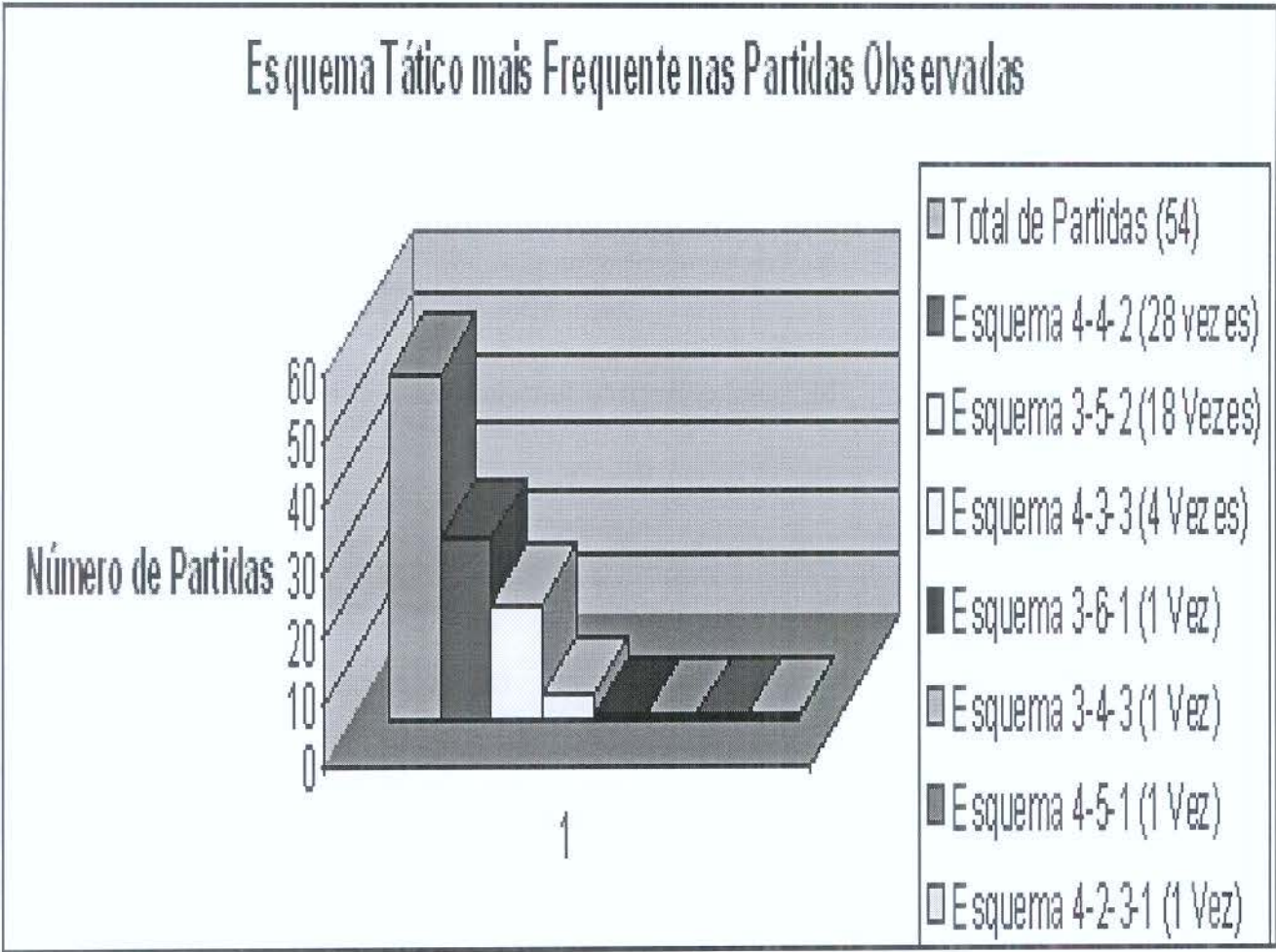


figura 11 – gráfico dos sistemas de jogo utilizados pelas equipes

Mesmo com tantos sistemas de jogo utilizados pelas equipes, apenas 7 foram utilizados nas 54 partidas observadas. Os mais freqüentes como mostrou a tabela 1 e a figura 11, foram o esquema 4-4-2 que ocorreu 28 vezes, o 3-5-2 18 vezes, seguido do 4-3-3 que apareceu 4 vezes.

No Campeonato Brasileiro série A de 2003, os 3 principais sistemas de jogo utilizados foram o 4-4-2, o 3-5-2 e o 4-3-3. as figuras 12, 13 e 14 exemplificam estes sistemas.

Sistema de jogo: 4-4-2 (básico)



Figura 12 – esquema 4-4-2, com quatro zagueiros, quatro meio-campistas e dois atacantes

Sistema de Jogo: 3-5-2 (básico)



Figura 13 – esquema 3-5-2, sendo que são 3 zagueiros, com um líbero, cinco jogadores no meio campo e dois atacantes.

Sistema de Jogo: 4-3-3 (básico)

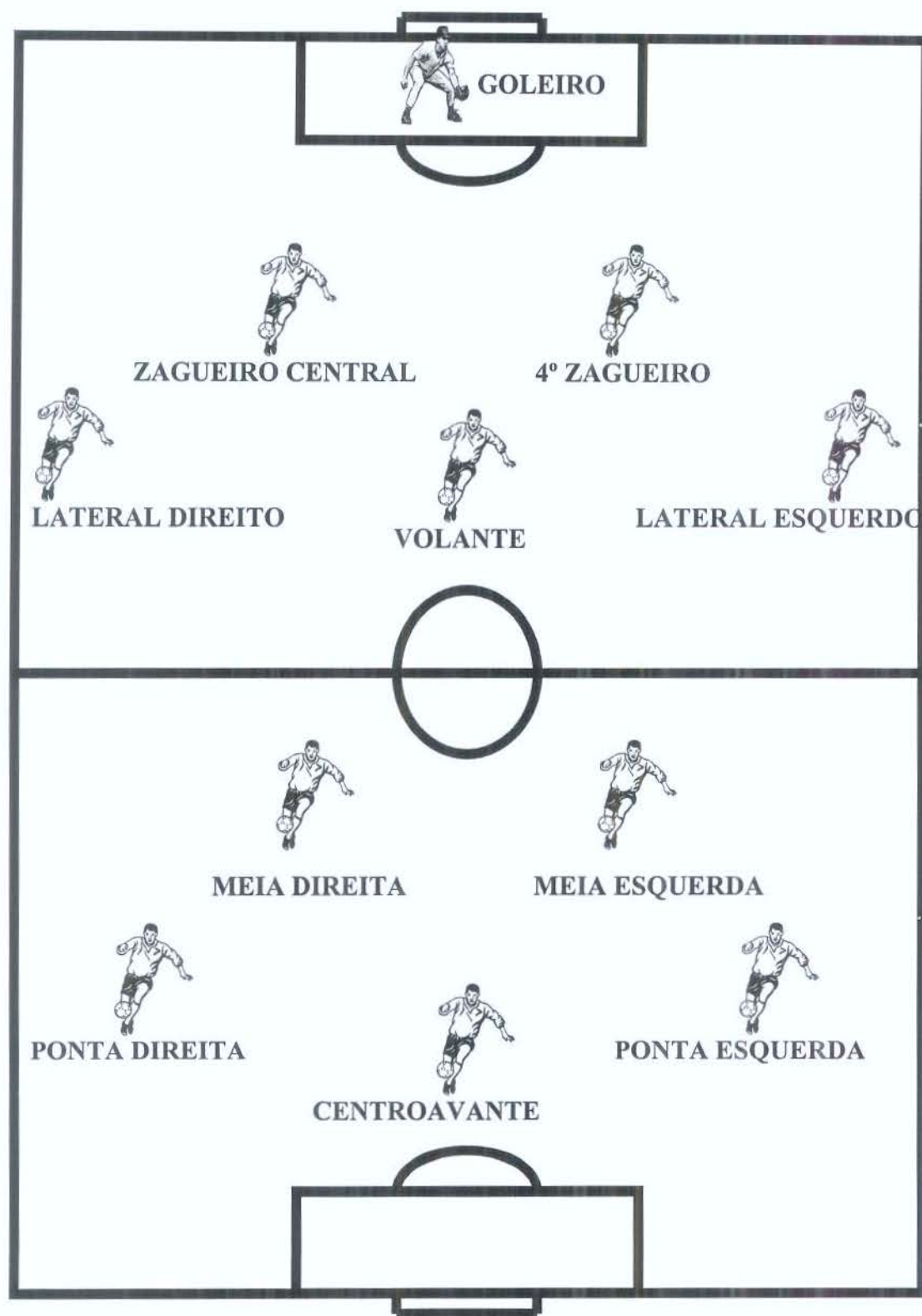


Figura 14 – esquema 4-3-3, com quatro defensores, três meio-campistas e três atacantes.

Um gráfico foi feito com base na tabela 1 e na figura 11: a figura 15.

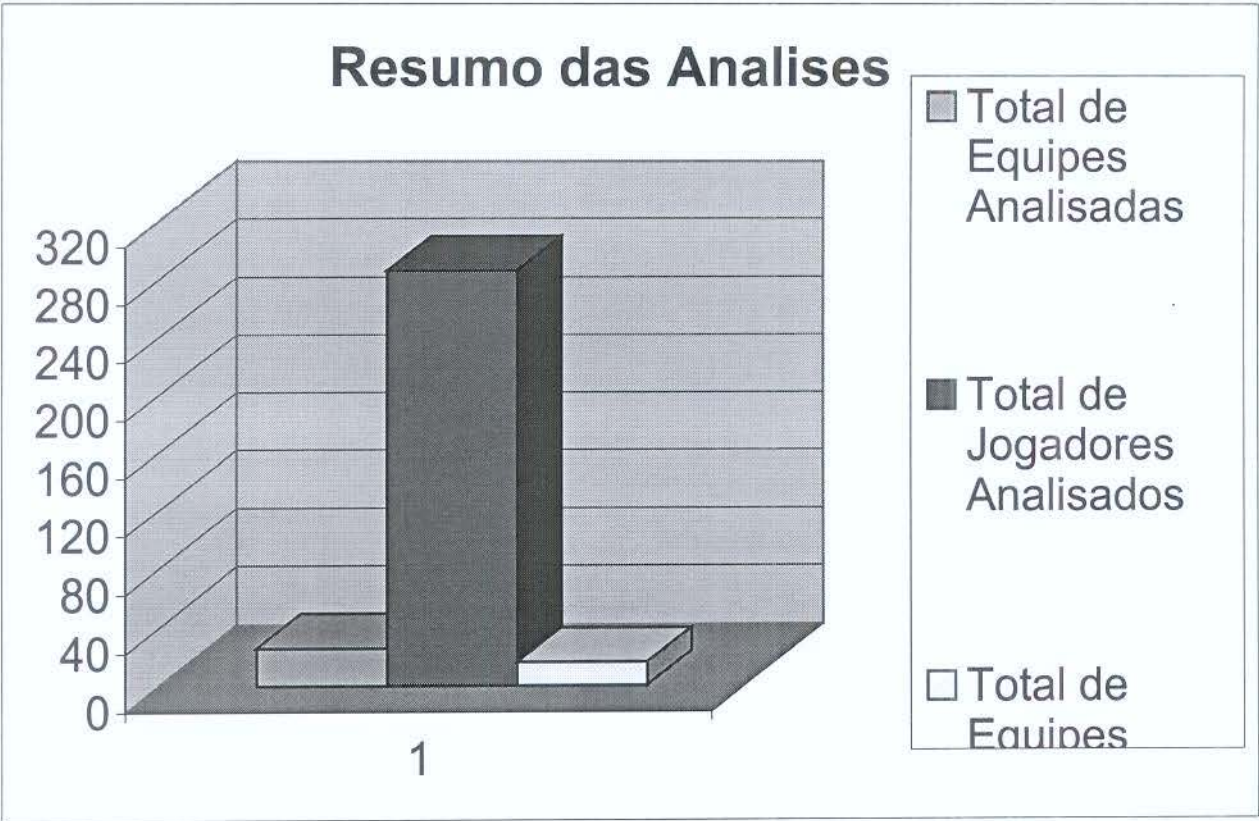


Figura 15 – gráfico do resumo dos resultados da pesquisa.

De posse destes dados foram então descartadas todas as equipes que não utilizaram o esquema 4-4-2 e seus jogadores. Das 26 equipes participantes da analise, restaram 16. (figura 15)

6. CONSIDERAÇÕES

FINAIS

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos adversários no futebol vem sendo feita por nossa equipe, a mais de 10 anos. Durante mais da metade deste período fui apenas um aprendiz de seu método. Hoje faço este trabalho sozinho, e muitas equipes já desfrutaram dos resultados.

Juntar as informações e as idéias foi o dever incumbido a mim.

Chego no final deste trabalho com o sentimento de dever cumprido.

A conclusão que este projeto propõe é dizer que no ano de 2003, no maior campeonato que se tem no Brasil ficou determinado que as equipes adotaram mais vezes o sistema 4-4-2.

Este resultado vem confirmar as idéias dos estudiosos do futebol, onde após a Copa do Mundo de 1994, o sistema de jogo adotado como o “Sistema Brasileiro” é mesmo o 4-4-2.

Os resultados desta pesquisa científica serão de fundamental importância para futuras análises no futebol, pois tendo conhecimento das estruturas táticas e técnicas das equipes nesse Campeonato Brasileiro da Serie A de 2003 e sabendo dos resultados obtidos pelas equipes, poderá se verificar qual formação foi mais eficiente, ou não e com base nas características dos jogadores, terá se determinado uma ótima razão para que esse sucesso ou fracasso tenha sido alcançado.

Esse trabalho será uma importante ferramenta para treinadores do país todo, pois terá a oportunidade de se visualizar a maneira como as nossas equipes se dispõem no campo de jogo.

Tendo em vista a escassa bibliografia a respeito dos componentes táticos e técnicos do futebol, principalmente em nosso idioma, esta pesquisa será de boa relevância para o cenário do futebol moderno, onde cada vez mais se busca fundamentação científica para obter ganhos dentro do campo de jogo.

A intenção deste material é se tornar base para uma futura defesa de tese, pois esta análise continua sendo feita, não mais para a Associação Atlética Ponte Preta, mas já foi feita em 2004 para o Clube Náutico Capibaribe e em 2005, para Associação Portuguesa de Desportos e Sport Clube do Recife.

Os dados apresentados aqui são uma pequena parte de tudo o que tenho coletado, a análise dos adversários mostra-se a cada dia uma eficiente ferramenta de se ganhar partidas de futebol. Com isso, a cada campeonato novas informações são coletadas.

7. BIBLIOGRAFIA

7- BIBLIOGRAFIA

- LODZIAK; C., Tácticas de futebol. Barcelona. Editora Hispano-Europea:2ª edição, 1972.
- SUN, T e SUN, P; A Arte da Guerra. Editora Martins Fontes. São Paulo. edição completa 1, 2002.
- LUCCHESI, M. Attacking Soccer. EUA. Reedswain, 2001.
- RODRIGUES, M.A.L. Futbol: movimientos taticos para lograr superioridad numerica. Espanha. Wanceulen. 2001.
- BANGSBO, J & PEITERSEN, B. Soccer : Systems & Strategies. EUA. Human Kinetics, 2000.
- <http://www.nscaa.com/scripts/runisa.dll?m2:gp::14028+article+42140>
BLUEM, J. Evolution of Systems of Play, Part I.
- <http://www.nscaa.com/scripts/runisa.dll?m2:gp::14028+article+42290>
BLUEM, J. Evolution of Systems of Play, Part II.
- <http://www.nscaa.com/scripts/runisa.dll?m2:gp::14028+article+43035>
BLUEM, J. Evolution of Systems of Play, Part III.

ANEXOS

Exemplo de um relatório feito por nossa equipe no ano de 2003:

Relatório da Equipe do Cruzeiro de Belo Horizonte

Jogo: São Caetano 2 x 0 Cruzeiro

Data: 09/08/2003

Local: Anacleto Campanella-SP

Motivo: Campeonato Brasileiro 2003

Condições do Gramado: Ruim

2- Características dos Jogadores

1-:- Goleiro, alto, mostrou muita segurança nas bolas direcionadas ao seu gol, apesar de estar jogando em um gramado ruim e escorregadio, além de possuir uma boa saída de gol, atravessa um momento muito bom, está jogando com moral, passando confiança aos seus companheiros.

2-:- Executa a função de ala direito, independentemente da esquematização tática adotada por W. L, destro, estatura mediana, possui como característica principal a excelente velocidade que desenvolve ao realizar as jogadas ofensivas, tem muita facilidade para o apoio, utilizando principalmente a lateral do campo, na parte defensiva é menos efetivo, o que às vezes acaba sobrecarregando o sistema defensivo da usa equipe.

3-:- Nessa partida executou a função de 3º zagueiro pelo lado esquerdo da sua defesa, destro, possui uma boa estatura, uma boa impulsão, uma certa técnica, marca com segurança dentro do seu setor, sendo muito perigoso no jogo aéreo ofensivo, quando projeta-se muito bem para dentro da área adversária, para aproveitar a excelente qualidade na batida da bola que 10 possui, já fez gol nessa competição dessa maneira, fazendo com que essa jogada seja muito utilizada dentro das partidas.

4-:- 1º Zagueiro que se posiciona pelo lado direito da defesa, destro, possui uma estatura elevada, boa impulsão, não possui uma boa velocidade, não tem mobilidade, mas possui uma técnica razoável, sabe sair jogando de trás com a bola dominada pelo seu setor, marca forte dentro do seu setor, só mostra dificuldades quando tem que sair em velocidade para cobrir as costas de 2, ou quando tem que marcar atacantes que apresentem uma boa movimentação lateral, no geral, acaba não comprometendo, compondo bem o sistema defensivo da equipe.

5-:- Realizou nessa partida a função de 2º zagueiro se posicionando por dentro, entre 4 e 5, mas não fazendo a sobra muito atrás, mas sim de uma maneira que não ficasse em linha e nem tão atrás, destro, não é alto, mas tem boa impulsão, possui boa velocidade, não tem qualidade técnica, mas tem iniciativa para sair de trás aparecendo dentro do campo adversário, jogador que tem alternado boas partidas com jogos em que apresenta precipitações em algumas jogadas, pelo atual momento em que está passando, só deve entrar jogando se o esquema for de 3 zagueiros, na formação normal, a dupla de zaga deve ser 4 e 5, pela regularidade que ambos tem demonstrado.

6-:- Também como 2 executa a função de ala esquerdo, com a equipe tendo 2 ou 3 zagueiros, canhoto, estatura mediana, possui boa

velocidade, boa técnica, chega bem ao fundo do campo, sempre vindo de trás em velocidade, termina com boa qualidade as jogadas que consegue realizar, não tem bom poder de marcação, sendo essa sua maior deficiência, além de ter caído de produção nos últimos jogos, sendo neutralizado pela marcação do time adversário, demonstrando um certo conformismo nessas situações, não mostrando aquele ímpeto necessário para superar essas dificuldades.

7:- Meia-defensivo que se posiciona pelo lado esquerdo do meio-campo, realizando uma dupla função dentro da equipe: sem a bola tem a obrigação de agrupar ao lado do volante que atua pelo lado direito sendo responsável pela marcação do meia adversário, mostra-se esforçado para cumprir essa função, pois não tem a característica de ser marcador nato; e com a bola tem a função de auxiliar 6 nas jogadas pela lateral e organizar as jogadas dentro do campo adversário, trabalhando por trás de 10 nessa situação, 7 é canhoto, possui estatura mediana, uma boa técnica, e dinâmico dentro do setor do meio-campo, chega bem na entrada da área, é rápido para recompor, trata-se de um bom jogador.

8:- Meia-defensivo que se posicionou pelo lado direito do meio-campo, procurando executar a função de 1º volante a frente dos 3 zagueiros, foi esforçado e até que não comprometeu numa função que não tem boas características para executá-la, já que a “pegada” não é o seu forte, 8 é destro, possui uma boa estatura, boa técnica, tem boa noção de marcação, mas não é rápido no combate curto, e nem é um jogador dinâmico, mas tem bom passe, sabe sair de trás com a bola dominada, numa função mais defensiva, deixa a desejar, é melhor mais a frente.

9:- Atacante que se posiciona pelo lado direito do ataque, destro, possui uma estatura mediana, boa técnica, boa velocidade, movimenta-se bem na frente, não fica fixo na frente da área, alterna sua movimentação vindo na intermediária para pegar essa bola e partir de frente para o gol, cai nas costas do lateral esquerdo adversário, para invadir a área pela lateral do campo, possui um bom poder de finalização, sabe fazer gols, ainda não está rendendo o que rendia na Portuguesa de Desportos, mas mesmo assim todo cuidado é pouco com esse jogador.

10:- Meia-atacante que se posiciona de uma forma mais centralizada, trabalhando por trás dos 2 atacantes da sua equipe, sem tanta responsabilidade com a marcação, 10 é canhoto, possui uma estatura mediana, é forte, não é de grande movimentação, nem rápido para fugir da marcação, mas tem uma qualidade técnica apurada, é criativo, é inteligente, sabe se enfiar muito bem pelo meio da área no momento certo, pega muito bem na bola, com ela parada, jogador que tem um peso enorme na produção da sua equipe, anulado o Cruzeiro perde demais dentro do campo.

11:- Atacante que se posicionou pelo lado esquerdo do ataque, estatura mediana, destro, é rápido, inteligente, sabe vir buscar atrás e criar as jogadas ofensivas, sabe movimentar-se na frente, não joga fixo, cai pelos flancos para abrir o espaço para 10 se infiltrar, apresenta como maior deficiência irritação diante de uma marcação mais forte por parte do adversário, quando não consegue jogar e produzir aquilo que normalmente está acostumado a realizar, se irrita e acaba até se perdendo no aspecto emocional.

Com a Bola → 1º tempo → 3 zagueiros:- Apoio constante de 2 + Saída alternada de 8 e 7 pelo meio + movimentação de 10 pelas meias e infiltrando-se pelo meio quando 2 dos atacantes abre pela lateral + 11 e 9 movimentando-se pelas laterais para abrir espaço para 10 entrar pelo meio ou fechando para dentro da área nas jogadas feitas pelas laterais.

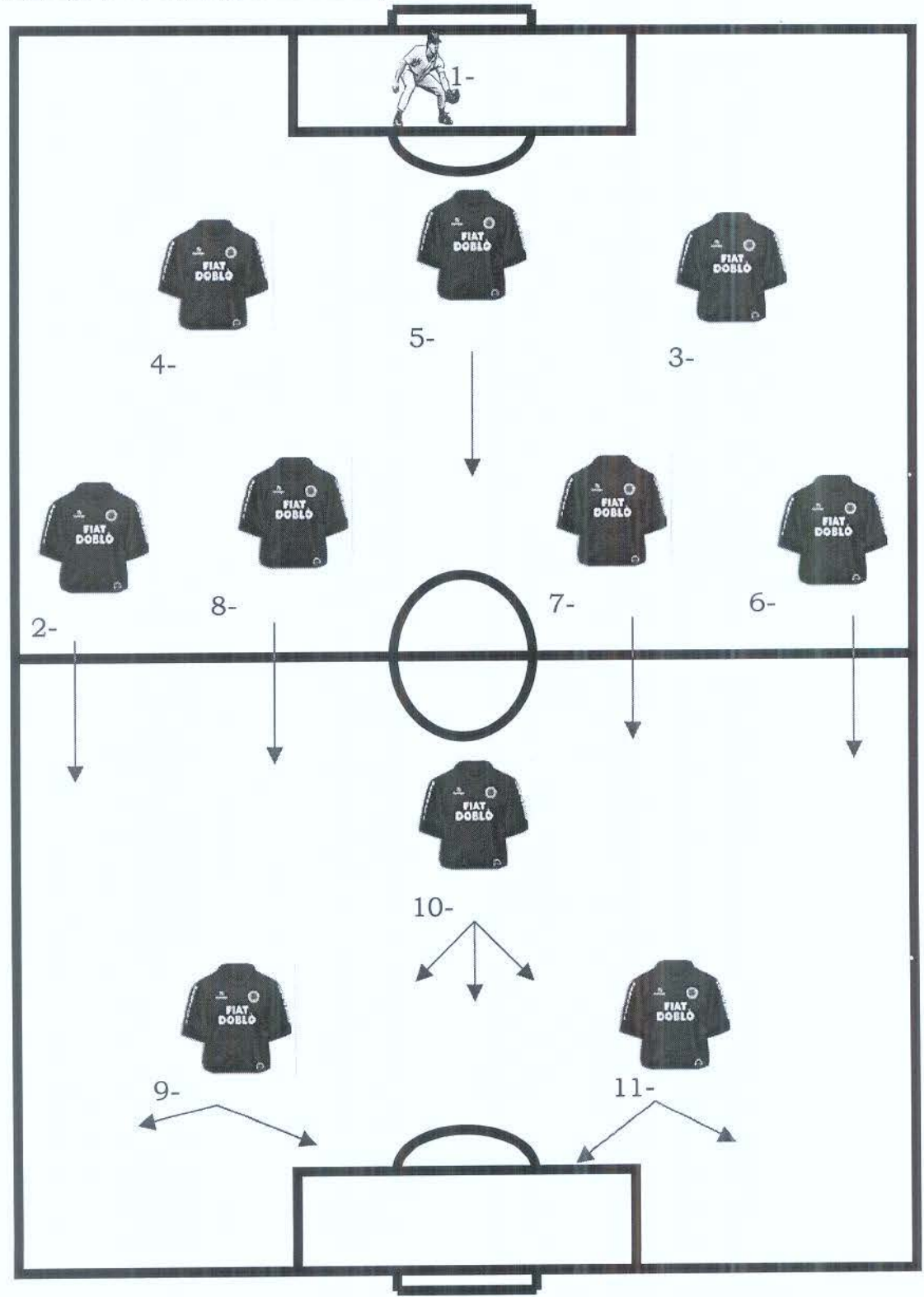


Figura 9 – esquematização tática do Cruzeiro

Sem a bola:- Marcação feita a partir da linha intermediária para trás, agrupando praticamente todos os jogadores dentro do seu campo defensivo para na retomada de bola sair rápido para o contra-ataque pelas laterais do campo com 10 infiltrando-se por dentro para concluir essas jogadas.

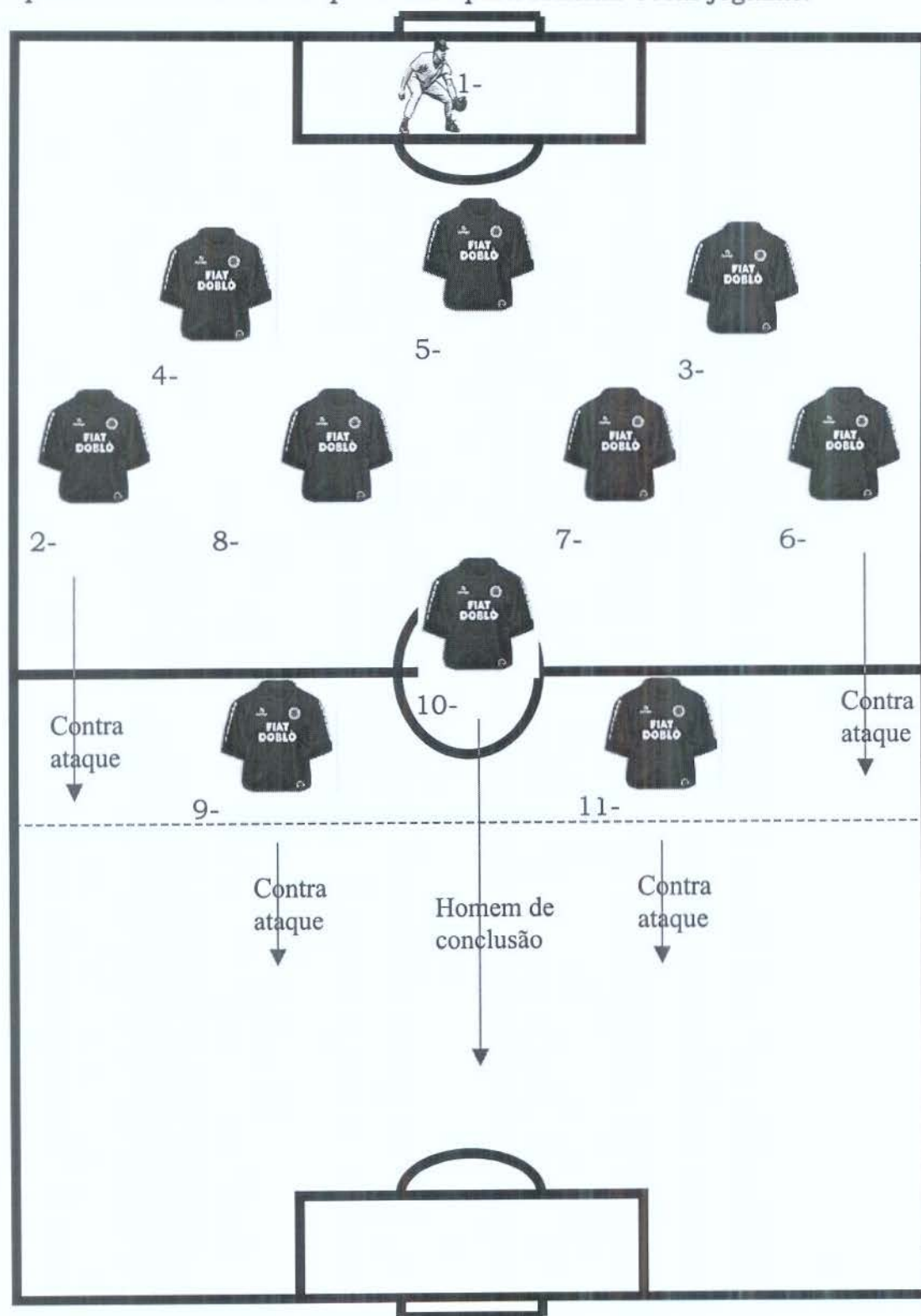


Figura 10 – esquematização tática do Cruzeiro , sem a bola.

Com a Bola → 2º tempo → 2 zagueiros:- Boa saída de 3 de trás + 7 saindo de trás pelo lado esquerdo + muito mais força ofensiva pelo lado direito com 14 e 2 que passava a todo momento vindo de trás em alta velocidade ao fundo de campo + 10 um pouco mais enfiado + 17 e 11 movimentando mais na vertical para deixar os flancos mais abertos para 6, 14 e 2 chegar ao fundo de campo.

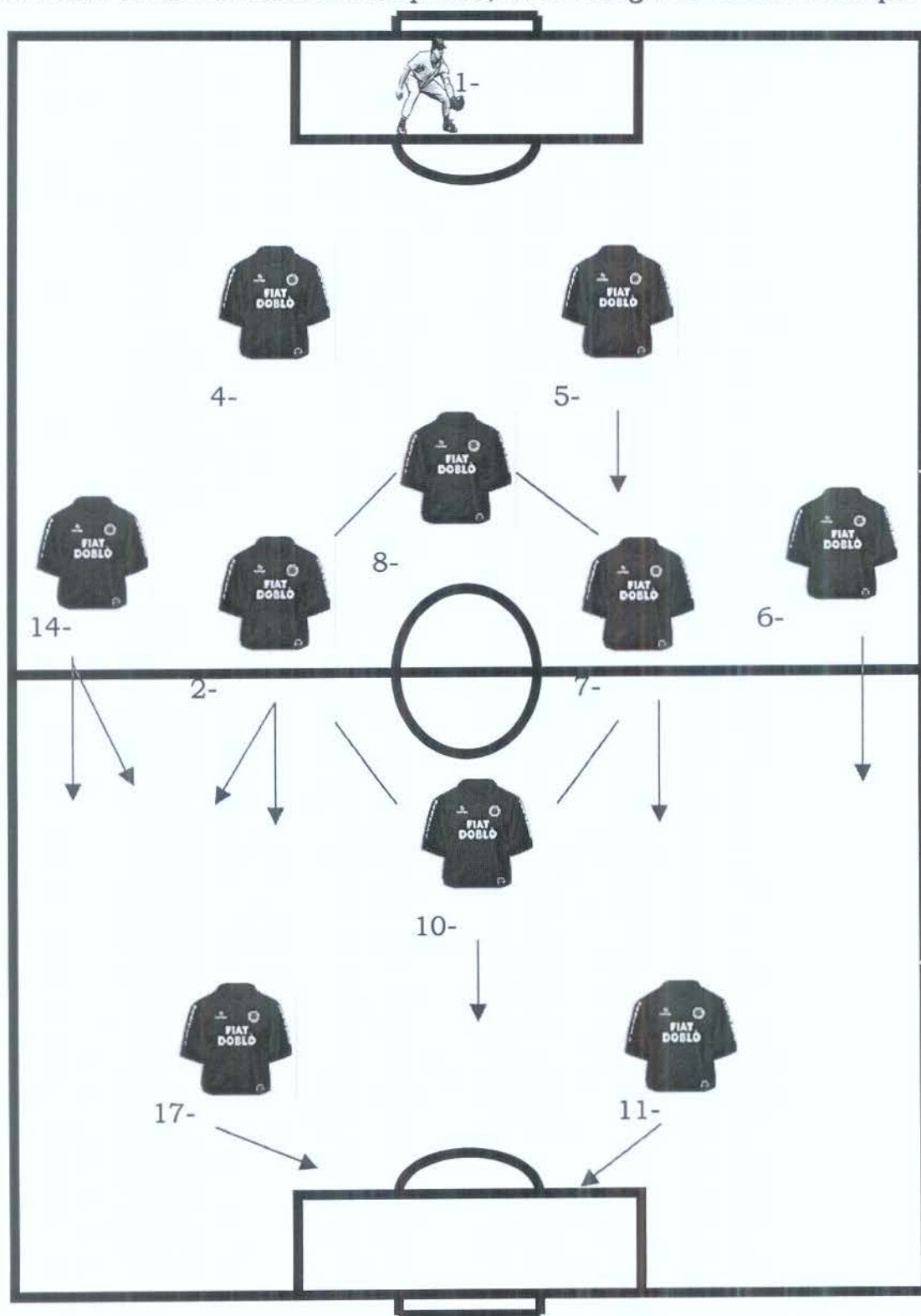


Figura 11 – esquematização tática do Cruzeiro, com a bola no 2º tempo

Jogadas de bola parada:

- 1- Equipe não apresentou jogada ensaiada de início de partida.
- 2- Escanteio a favor tanto pelo lado direito como pelo lado esquerdo, nº10 bate com a perna esquerda, parte interna do pé, bola rápida, aberta (lado esquerdo), fechado (lado direito), direcionada entre a marca do pênalti e o primeiro pau aonde posicionam-se nº4 Luisão e nº5, posicionando também dentro da área adversária nº11; nº17, sendo que as vezes projetam um 5º homem nº18, colocando um homem no rebote defensivo.
- 3- Faltas laterais a favor tanto pelo lado esquerdo como pelo lado direito nº10 bate com a perna esquerda, parte interna do pé, bola rápida, fechada, direcionada na maioria das vezes na altura da marca do pênalti, aonde se posicionam 4 e 3, projetam-se também para a área adversária nº5, nº11 e nº9, ficando um homem no rebote defensivo. Atenção! São muito perigosos nessas jogadas com sua equipe mostrando um aproveitamento muito bom dentro da competição nessas situações.
- 4- Escanteio contra deixa 3 homens na frente e 1 homem no rebote defensivo.
- 5- Falta lateral contra deixa 2 homens na frente e um homem no rebote defensivo.
- 6- Equipe dentro dessa partida executou a marcação a partir da linha intermediária, sendo que em determinadas situações deixou o adversário sair jogando para em seguida exercer a pressão mais forte, com 9 e 11 dando o bote nos zagueiros e 10 diminuindo em cima do homem da sobra da equipe adversária. DETALHE: Nessa situação, quando os 3 apertavam a marcação, pelo menos um dos volantes adversários ficava livre nas costas de 10 para iniciar a jogada, já que tanto 7 como 8 não tinham tempo para diminuir rápido por trás de 10 para impedir que se criasse esse espaço vazio.

Destaques da equipe:

1: destaque porque mesmo jogando em um gramado ruim e escorregadio mostrou segurança e ainda realizou boas defesas durante toda a partida, mostrando que está atravessando um bom momento.

2: destaque, pois ao lado de 10 é o termômetro da equipe, aliando muita velocidade com a boa técnica na condução da bola. Quando é bem marcado equipe não apresenta a mesma força ofensiva.

10: destaque, porque é dos seus pés que sai as melhores jogadas da equipe; é 10 que faz a bola chegar em boas condições para 11 e 9, além de ser o responsável por uma das jogadas mais perigosas que sua equipe apresenta que é o jogo aéreo ofensivo, sem a sua perfeita batida na bola, não teria o mesmo poderio ofensivo.

11: destaque porque é inteligente, criativo, qualidades até certo ponto raras para um atacante, além de ser o artilheiro da equipe na competição com 15 gols marcados, alguns de muita beleza plástica.

7: destaque porque é dinâmico no setor de meio campo, possui boa noção de marcação, sabe o que fazer quando tem a bola nos pés; não tem a moral de um 10, 11, mas joga um futebol que nada fica a dever aos demais jogadores da equipe.

Ausentes:

A. R.: volante cuja característica principal é a marcação; não jogou contra o São Caetano por estar cumprindo suspensão automática pelo 3º cartão amarelo.

Z.: meia defensivo, encontra-se lesionado e não participou do jogo em São Caetano, tendo chances de aparecer na equipe na próxima partida.

A equipe do Cruzeiro, apresentou 3 pontos fortes que são vitais na produção da equipe dentro do campo; pontos que precisam ser anulados para que possamos aumentar nossas chances dentro da partida.

A) Equipe tem uma força muito boa pelas laterais do campo, através de Leandro e principalmente 2 pela direita; esses jogadores são os responsáveis pela criação das jogadas ofensivas pelos flancos do campo, tendo facilidade para executar essa função sempre com velocidade, sendo que atualmente 2 mostra um melhor aproveitamento na execução dessas jogadas e esta aparentemente atravessando um melhor momento que 6; já que esse jogador nas últimas partidas não tem mostrado a mesma eficiência ofensiva.

B) Equipe possui no meia 10 como seu ponto vital na produção da equipe dentro do campo, esse jogador tendo o mínimo espaço desequilibra uma partida; é ele que cria as jogadas para 9 e 11 concluir na frente; é ele que quando a jogada é feita pelas laterais do campo, infiltra-se muito bem por dentro como homem de conclusão; é ele o responsável por todas as bolas paradas da equipe; enfim o resultado da partida começa a definir-se a partir do momento em que 10 é neutralizado ou não pela marcação; anulado as chances de vitória do Cruzeiro diminuem muito, não sendo neutralizado as possibilidades de vitória aumentam, pois 10 tem a qualidade necessária para num lance individual definir a partida.

C) Neutralizando-se os 2 pontos citados acima; a única alternativa que fica para o Cruzeiro, passa a ser a bola parada, de todas as equipes que participam desse Brasileiro, só o Corinthians quando tinha F. L. e A. na zaga mostrava a mesma força e o mesmo aproveitamento nas jogadas aéreas, 10 faz essa bola chegar muito bem dentro da área adversária e 4, 5 (quando joga) e principalmente 3 colocam-se muito bem dentro da área e ambos possuem uma boa impulsão além de possuírem uma boa estatura, dos homens que projetam-se para a área adversária só os 3 merecem uma atenção redobrada, já que 11 e 9 não mostram a mesma eficiência nessas situações e D. que era outro que aproveitava muito bem essas bolas foi vendido e não faz mais parte do grupo, ficando a equipe restrita a esses 3 jogadores com maior eficiência para aproveitar essa bola lançada por 10.

Pontos vulneráveis: A equipe do Cruzeiro apresentou nessa partida assistida, deficiências em 2 aspectos, a saber:

A) Equipe é vulnerável em termos de marcação em ambas as laterais do campo, pela própria característica ofensiva de 2 e 6, esses jogadores projetam-se sempre que podem ao campo ofensivo, desguarnecendo os lados do campo, tornando as laterais mais vulneráveis pois são muito exigidos nesse aspecto pelo técnico W. L., ambos precisam contar com uma boa cobertura para não dar ao adversário a chance de explorar esses setores; coberturas que as vezes não dá para ser feita de forma eficiente quando os jogadores responsáveis por realizar essa função pegam pela frente adversários com boa velocidade, ambos os lados são pontos que podemos explorar, mas é pelo lado esquerdo que tenho a impressão que nossas chances aumentam, porque 6 mostrou no último jogo indecisão; estava dispersivo, apático, e pela primeira vez nesse Brasileiro foi substituído durante a partida, diante disso, esse lado pode nos oferecer as maiores possibilidades para criarmos as jogadas que podem levar perigo ao gol de 1.

B) Equipe no seu setor de meio-campo, não é composto por jogadores que mostram uma “pegada forte” a exceção é R., que não jogou em São Caetano, sua ausência diminuiu muito o poder de marcação da equipe, os demais jogadores; 8, 7, Z., 10, podem até se esforçarem para cumprir essa função, mas não possuem como característica principal essa qualidade, são jogadores que gostam mais de jogar do que marcar, e além disso, um detalhe tem que ser levado em consideração, dos 4 jogadores citados acima, somente 7 mostra possuir uma boa velocidade, e uma boa dinâmica de jogo; os demais jogam de uma maneira mais cadenciada, sem tanta velocidade na execução das jogadas, e pela própria característica que apresentam sentem dificuldades para acompanhar um ritmo mais veloz nesse setor do campo.

Conclusão:

A equipe do Cruzeiro estava liderando a competição de uma maneira isolada desde a 8ª rodada, chegou a ficar até com uma boa diferença de pontos para o 2º colocado, mas já começou a apresentar uma queda de rendimento, principalmente no seu setor ofensivo, que ao longo do 1º turno foi o ponto mais eficiente da equipe.

Essa queda tem muito a haver com a saída de D. que foi vendido para a França e também com a boa marcação que as equipes adversárias tem feito encima do meia 10 que é o principal articulador das jogadas ofensivas.

Esse jogador foi muito bem marcado nas últimas 2 partidas e o que se viu, foi uma dificuldade maior da equipe organizar as jogadas de ataque, principalmente contra o São Caetano, sendo que nesse jogo conseguiram chegar ao gol adversário somente através da bola parada, já que com ela em movimento fizeram muito pouco em termos ofensivos.

Estão a 3 jogos sem vencer na competição, em razão disso, acabaram dando a chance ao Santos de assumir também a liderança, por causa disso, o sinal de alerta foi aceso e seu treinador W. L. deve poupar alguns jogadores titulares, inclusive o principal deles que é 10, no jogo de meio de semana contra o Palmeiras pela Copa Sul-Americana para vir a Campinas no Domingo com sua força máxima, inclusive foram tomados um cuidado maior pela direção técnica visando esse jogo do Brasileiro, relacionando todo o grupo de jogadores para essa partida contra o Palmeiras e não irão retornar para Belo Horizonte após a partida, vão ficar concentrados em São Paulo, visando chegar com força total para essa partida contra nossa equipe, o que prova que esses 3 últimos resultados serviram para dar uma 'acordada' na equipe que com certeza vai querer ser reabilitar da última derrota em São Caetano.

Temos pela frente mais um jogo complicado, em que teremos acima de tudo mostrar muita vontade e poder de superação, porque ambas as equipes encontram-se na mesma situação, ou seja, ambas estão vindo de derrota e querendo alcançar o mesmo objetivo que é a reabilitação.