

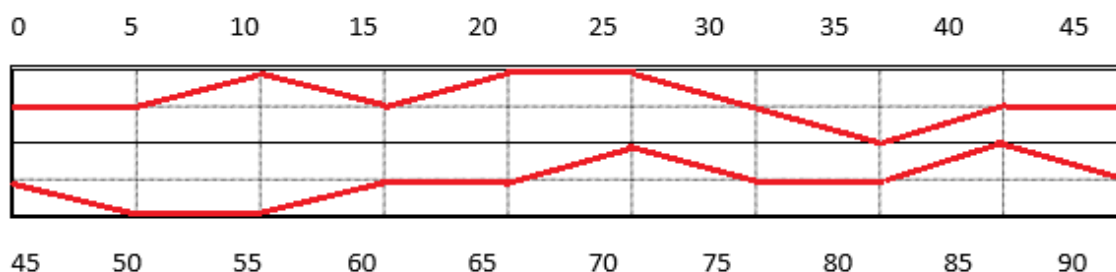
**Equipa: Teóricos Futebol Clube Data 13/04/2014**

**Competição Amigável Resultado Final 2 - 0**

### Ritmo de jogo

Aqui, através de um gráfico dividido em duas partes, acompanhamos o ritmo de jogo durante a partida. Ao longo dos jogos, o ritmo muda constantemente. Tanto podemos estar a defender num período de tempo, como a atacar nos cinco minutos seguintes.

Por exemplo, nos primeiros cinco minutos de jogo, a nossa equipa nem defendeu nem atacou. Entre os 15 e 30 minutos, o ritmo foi elevado para a nossa equipa, e já nos primeiros 15 minutos da segunda parte, baixamos o ritmo. Como tal, o ritmo foi maior na primeira parte comparativamente com a segunda.



Geralmente, não encontramos um gráfico destes praticamente em nenhum relatório, mas isso não o faz menos importante. Não é um espaço difícil de preencher, bastando apenas acompanhar o jogo para que o gráfico fique completo no fim da partida.

Com o tempo, e com vários relatórios, é possível perceber se existem momentos comuns a todos os nossos jogos onde o nosso ritmo tem quebras, onde jogamos com ritmos baixos, alterando os nossos planos para corrigir esse aspeto.

Vamos supor que um treinador, após a análise de vários gráficos semelhantes a este, nota que a sua equipa te, sempre quebras no fim da primeira parte e no fim da segunda parte, nos instantes finais. Então, esse treinador vai pedir aos jogadores para se manterem, concentrados nesses momentos ou então vai alterar a estratégia, para que a equipa não sofra uma quebra nesses períodos.

Sugiro também para que o observador, ao preencher este gráfico, que indique em que momentos a sua equipa sofre e marca golos. Assim, ao lado do ritmo do jogo, pode comparar quando marca ou sofre golos, e aproximar a análise no mais pormenorizado possível.

N.º	Nome
1	Vasco
2	Araújo
3	Tiago
5	Mané
6	Cristiano
7	João
8	João Lopes
9	Hugo
10	Monteiro
12	Borges
14	Caio
15	Bruno
19	Xavier
26	Xico
27	Manú
28	Pimenta
31	Rui
33	Pinto



Esta zona não apresenta da de especial que não seja encontrado em outro relatório.

Convocados, jogadores titulares e distribuição dos mesmos. Caso a análise seja feita acerca a própria equipa, preencher esta parte antes do jogo pode ajudar na palestra ou na organização durante o jogo. Ter uma fonte onde rever os planos é sempre útil. Por outro lado, se a análise é feita a um adversário, esta parte é extremamente útil, uma vez que nos ajudará a conhecer melhor o adversário e a organização do mesmo.

Aconselho vivamente a que a tabela do lado esquerdo seja corretamente preenchida e no lado direito, que apenas sejam escritos os números dos jogadores em vez do nome dos jogadores. O relatório fica com aspeto mais limpo e arrumado, tornando por isso, a leitura muito mais fácil e prática.

Como tal, escrevendo os números em vez dos nomes, fica também bastante mais espaço para desenhar as movimentações dos jogadores.

## Observações

Equipa com tendência ofensiva, jogadores bem preparados fisicamente e moralizados. Tem dois extremos muito rápidos, e o 7, João, é um exímio distribuidor de jogo. Metade das ações da equipa passam por este jogador, e restantes tentam atacar pelos flancos

Nesta zona, também não é algo do outro mundo, principalmente para quem está habituado a observar futebol. Aqui, o observador pode escrever o que bem entender da equipa, seja acerca da sua estrutura, estatura dos jogadores, mentalidade, jogadores importantes, e por aí adiante.

Este espaço pode conter dados importantes, como:

- Jogadores lesionados
- Últimos resultados
- Nível de intensidade de jogo
- Marcação à individual, à zona ou mista
- Mentalidade defensiva ou ofensiva
- Jogadores importantes
- Mentalidade do treinador
- Nível de agressividade física e tática
- Etc

## Análise individual

N.º	Posição/Função	Caraterísticas
1	Guarda-redes	Guarda-redes muito bom com os pés e com capacidade para colocar a bola onde quiser nos pontapés de baliza. Um pouco lento entre os postes
5	Defesa centro	Muito forte no jogo aéreo, mas fraco com os pés. Sai várias vezes da linha defensiva em direção ao portador da bola.
10	Médio Ofensivo Centro	Excelente capacidade técnica a nível de drible e passe. Muito criativo
14	Ponta de Lança	Jogador novato, mas com uma aceleração incrível e excelente movimentação. Tem potencial

Na análise individual, reduzi a tabela para apenas quatro elementos, embora no modelo original, haja espaço para 14 elementos (titulares mais suplentes que entraram no jogo). Número do jogador, posição ou função e a capacidade individual dos jogadores são os únicos dados que esta tabela necessita. Conhecer os jogadores adversários é tão importante como conhecer o modelo de jogo da equipa adversária.

### **Organização Ofensiva**

Equipa organizada em 4x4x2 losango, com tendência para atacar rapidamente. Não ficam muito tempo em posse de bola e procura servir um dos avançados nas suas costas. Quando não tem espaço para isso, o lateral direito avança e tentam servi-lo para cruzamentos. Geralmente, é o número 10 que procura os passes para as costas da defesa adversária

### **Transição Defensiva**

Agressividade dos pontas de lança, número 10 e 9 a recuperar a bola e movimentações dos restantes jogadores para formar duas linhas em frente à área. Movimentações rápidas e coordenadas, mas com espaço se o adversário for rápido. Nesse caso, os restantes médios baixam e juntam-se às linhas para pressionar

### **Organização Defensiva**

Esquema organizado em três linhas mais atacantes (4x2x2x2). Linha defensiva sempre próxima aos médios que tentam pressionar e recuperar a posse de bola. Linhas verticais próximas, com muito espaço nos corredores laterais se a bola for rapidamente conduzida para essas zonas.

### **Transição Ofensiva**

Primeiro passe para um dos médios centro ou número 10, movimentações rápidas e com bastante condução de bola. Procuram servir sempre os ponta de lança e são objetivos no caminho para a baliza, deixando o ataque posicional em segundo plano. O lateral direito sobe alguns metros, caso precise subir para cruzar mais tarde

### **Dicas**

- ✓ Tipo de finalização; Jogadores de referência; Zonas de finalização; Remates de longe; Quem surge para finalizar; Zonas exploradas
- ✓ Reação à perda da bola; Movimentação das linhas; Espaços por fechar; Espaços fechados rapidamente
- ✓ Marcação à zona/ homem a homem/ mista; Posição das linhas; Espaços abertos e fechados;
- ✓ Reação ao ganho da bola; que zonas procura explorar; jogadores-chave; corredores das movimentações

### **Livres contra**

## Cantos e livres, a favor e contra

Naturalmente, nos cantos e livres não é necessário desenhar mais do que aquilo que acontece no jogo. Cantos curtos, cantos ao primeiro poste, cantos ao segundo poste e cantos para fora da área são os exemplos habituais que encontramos. A juntar a isso, temos as movimentações dos jogadores, os que vão para a frente, para trás, em diagonal, os que aparecem mais tarde e os alvos para cabeceamentos. Nos cantos, é importante observar como se comporta a equipa nos dois lados do campo. Nos livres, é importante estudar por zonas, distâncias da baliza, a colocação da barreira e se esta salta e ainda o ou os jogadores que vão marcar o livre.

Livres e cantos tem uma principal vantagem quando comparado com o jogo corrido: há tempo para pensar e procurar antes de realizar qualquer ação. Quero com isto dizer que, uma equipa pode tornar-se hábil nas bolas paradas, e com isso conseguir bastantes golos, com jogadas estudadas. No jogo corrido, é possível criar também jogadas estudadas, mas que dependem sempre da forma como as equipas se movimentam. Nas bolas paradas, não é necessário criar situações para fazer a bola chegar frente à baliza adversária. Basta ter uma jogada estudada e bater a bola na direção pretendida.

Como não existe oposição pelo ar, a bola pode ser colocada em frente à baliza com apenas um toque, inclusive, pode ser rematada, em que o jogador que vai bater a bola, tem toda a liberdade para pensar. Abaixo, um exemplo de um livre, com exemplos breves para ambas as equipas:

**Defesa em linha, colocada dentro da área. A segunda linha movimenta-se para trás se a bola for colocada perto da baliza. Procuram aliviar a bola para a zona central.**

**Um jogador dentro da área, três à entrada, um para entrar mais tarde (2) e dois para recuperar segundas bolas. Procuram colocar a bola no segundo poste, onde surge Borges, excelente no jogo aéreo.**



## Padrões de jogo

Tenho a certeza que todos já ouviram falar em padrões de jogo, de outra forma, nunca teriam visitado teoriadofutebol.com. De facto, muitos treinadores usam padrões de jogo nas suas equipas, para que a equipa esteja habilitada em fazer movimentações específicas, bem treinadas. Com isto, o treinador pretende que os jogadores, além da sua criatividade, sejam capaz de realizar jogadas com alta qualidade e de elevada velocidade de execução, procurando assim, apanhar o adversário desprevenido.

Os padrões de jogo de uma equipa podem variar ao longo da época. Isso não quer dizer que um bom relatório não deva conter padrões usados por essa equipa. Vamos partir da ideia que uma equipa costuma repetir a mesma jogada durante uma partida. Provavelmente foi uma jogada preparada no treino. No jogo seguinte, reparamos que a equipa utiliza essa mesma jogada. Essa jogada é um padrão de jogo da equipa, o qual devemos anotar para que não sejamos surpreendidos ao enfrentar essa equipa. Segue um exemplo de um padrão de jogo da minha coleção para procurar cruzamentos:

