

U. PORTO



FACULDADE DE DESPORTO
UNIVERSIDADE DO PORTO

***Do Pé como Técnica ao
Pensamento Técnico dos Pés
Dentro da Caixa Preta da
Periodização Tática
- um Estudo de Caso -***

Marisa Silva Gomes

Porto, 2006

***Do Pé como Técnica ao
Pensamento Técnico dos Pés
Dentro da Caixa Preta da
Periodização Tática
- Um Estudo de Caso -***

Monografia de Licenciatura realizada no âmbito da disciplina de Seminário, Opção de Futebol, ministrada no 5.º Ano da Licenciatura em Desporto da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

**Trabalho Realizado por: Marisa Silva Gomes
Trabalho Orientado por: Prof. Vítor Frade**

Porto, 2006

**Palavras-chave: NÍVEIS DE ORGANIZAÇÃO – ESCALAS DO «JOGAR»
– PRINCÍPIOS DE (INTER)ACÇÃO – INTERACÇÃO DE PRINCÍPIOS –
ESPECIFICIDADE.**

Dedicatória

A todos os que traçam o seu percurso de vida na partilha de conhecimentos, convicções, obras, conversas, exemplos, confissões, desabafos, questões, gestos e dúvidas. Por cada momento em que se cruzam caminhos e pensamentos.

“Penso que tem de haver no fundo de tudo, não uma equação, mas uma ideia extremamente simples. E para mim essa ideia, quando por fim a descobrirmos, será tão convincente, tão

inevitável, que diremos uns aos outros:

“Que maravilha! Como poderia ter sido de outra maneira?”

(John Archibald Wheeler cit. in Wheatley, 1992:18)

Agradecimentos

Ao Professor Vítor Frade pela disponibilidade que sempre demonstrou na realização deste trabalho, pelos conhecimentos que transmite, pela qualidade das aulas, pelas conversas, pela paixão que tem pelo conhecimento e sobretudo, pelo prazer que tem em partilhá-lo. Não trocaria esses momentos por nenhum Euromilhões.

Ao Professor José Guilherme por ter sido uma figura fundamental no meu percurso pelos ensinamentos, pelos conselhos, pelas conversas e por ter sempre um tempo para me orientar nas grandes decisões. O maior Obrigado não é, nem nunca será, suficiente para lhe agradecer.

Aos meus queridos pais por simplesmente serem exemplares. Obrigado por lutarem por e para nós ainda que isso tenha implicado prescindir dos seus próprios sonhos. Como verdadeiros heróis moveram mundos e fundos ao longo da vida para que pudéssemos sonhar.

Às minhas lindas irmãs pelo apoio incondicional, pela união e carinho que a maturidade tem vindo a reforçar. À Célia pelo exemplo de persistência e entrega pelos seus objectivos. À Joana por me obrigar a ser sempre o melhor exemplo e por acreditar nas minhas referências.

Ao Cristiano por aceitar e sobretudo, por admirar a minha diferença. Por respeitar as minhas convicções, ajudar-me a lutar e principalmente por estar disposto a viver os meus desejos. Obrigado pela partilha e entrega que é, simplesmente, única!

Aos meus amigos em especial ao Bruno Gaiteiro, pela sua genialidade e filosofia de vida; ao Raul pela sua amizade e simplicidade; à Inês pela sua entrega e ajuda ao longo do curso; ao Filipe, pelas conversas apaixonadas que o caracterizam; ao Jorge pela sua grande ajuda e verdadeira amizade. Obrigado pelos bons momentos.

Índice Geral

DEDICATÓRIA	III
AGRADECIMENTOS	IV
INDICE GERAL	V
INDICE DE FIGURAS	VII
RESUMO	VIII
1. INTRODUÇÃO	1
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	
2.1. Fundamentação Sistémica no futebol.	5
2.2. Teoria dos Sistemas. O “jogar” enquanto “sistema de sistemas”	7
2.2.1. A Globalidade (enquanto totalidade)	8
2.2.2. A Interacção (enquanto invariante estrutural)	14
2.2.3. A Organização	17
2.2.3.1. A Organização Estrutural e Funcional	18
2.2.3.2. Os princípios de Acção	20
2.2.3.3. A Organização Colectiva na expressão dos princípios de acção. Um entendimento de Tática.	21
2.2.4. A Finalidade, o modelo a perseguir	25
2.3. A importância de criar e desenvolver um Modelo	28
2.3.1. O papel do Modelo na tomada de decisão dos jogadores.	31
2.3.1.1 O entendimento comum. A cultura da equipa	32
2.3.1.2. Da cultura de percepção à cultura comportamental	36
2.3.2. O papel do modelo na tomada de decisão do Treinador.	42
3. Material e Métodos	44
3.1. Caracterização da amostra	44
3.2. Metodologia de investigação	45
3.2.1. O estudo de caso. A sustentação Etnometodológica	45
3.3. Recolha de dados	47
4. Análise e Discussão dos Dados	48
4.1. Que jogar? A Caracterização do modelo de jogo	48
4.2. Planificação Sistémica. A modelação do «jogar»	50

4.2.1. A relação princípios-momentos de jogo. Um conceito de Especificidade	50
4.2.2. A articulação dos princípios, sub-princípios e sub-sub-princípios no desenvolvimento da Especificidade	53
4.2.3. A Hierarquização dos princípios de jogo. A modelação da Especificidade.	57
4.3. O exercício como veículo da Especificidade	59
4.3.1. A Intervenção do treinador no desenvolvimento da Especificidade	61
4.4. Padrão Semanal	67
4.4.1. O dia da competição	68
4.4.2. Terça-feira: Recuperação activa.	70
4.4.3. Quarta-feira: Fracção Intermédia do «jogar»	73
4.4.4. Quinta-feira: Grande Fracção do «jogar». Dinâmica Complexa	74
4.4.5. Sexta-feira: Pequena Fracção do «jogar».	76
4.4.6. Sábado: Predisposição para o «jogar».	77
4.5. A alternância do Padrão semanal.	78
4.6. A pertinência desta Alternância Horizontal Contextualizada	88
4.6.1. Como melhorar o «timing antecipatório»?	94
5. Conclusões	102
6. Referências Bibliográficas	107
7. Anexos	112

Índice de Figuras:

Figura 1- Exercício de passe	66
Figura 2- Figura 2 – A Fraccionalização de um princípio	80
Figura 3 – Morfociclo padrão desenvolvido por Mourinho	83
Figura 4 – Morfociclo Padrão	87
Figura 5 – Os hemisférios que constituem o cérebro humano	88
Figura 6 – A criação da intenção prévia no córtex frontal e a activação do córtex parietal	96
Figura 7 - Da intenção prévia à intenção em acção	99

Resumo:

A Periodização Tática é um modelo de preparação de treino e competição concebido para o futebol cujas preocupações assentam na construção de um «jogar». A partir desta premissa, o processo desenvolve o modelo de jogo através dos princípios de acção.

No sentido de compreender esta concepção metodológica definimos para o presente estudo os seguintes objectivos: desenvolver a concepção complexa do «jogar» evidenciando uma «nova» forma de ver o jogo e portanto, o treino; sistematizar os princípios metodológicos que regem a operacionalização de um “jogar”; e a partir daí, reconhecer os procedimentos que tornam esta concepção diferente das demais.

De forma a atingir estes objectivos realizamos um estudo de caso com o professor e treinador José Guilherme Oliveira. A acrescentar à observação e análise da época de 2002/2003, efectuamos uma entrevista, estudamos como estruturou e desenvolveu os processos de treino nos outros anos e presenciamos «*in loco*» o desenvolvimento de um morfociclo de trabalho na presente época. A partir daqui sistematizamos, à luz dos conceitos abordados na revisão bibliográfica, a forma como organiza o processo.

A análise e discussão dos dados permitiu-nos perceber que desenvolve desde o primeiro dia um «jogar» através da operacionalização do modelo de jogo; a modelação do «jogar» realiza-se por níveis de organização ou escalas desse «jogar»; aborda de forma articulada os princípios de acção para o desenvolvimento do «jogar» através da Articulação de Sentido; a Especificidade resulta da interacção hierarquizada dos princípios de acção ao longo do processo; o treinador tem um papel fundamental na Especificidade pela regulação constante no desenvolvimento do processo face ao que pretende; a padronização do morfociclo promove uma adaptabilidade Específica.

1. Introdução:

O processo de preparação das equipas no Futebol envolve um conjunto de procedimentos e decisões que resulta da forma como se vê o jogo e o treino.

Em consequência disso, Filipe Martins (2003) identificou a existência de várias tendências de treino: a originária do Leste da Europa (LE), a originária dos países do Norte da Europa e América do Norte (NE), a originária dos países Latino- Americanos (TI) e por último, uma “tendência” denominada de «Periodização Tática».

A primeira tendência, oriunda dos países de Leste da Europa, caracteriza-se pela divisão da época desportiva em «períodos», estruturados para atingir “picos de forma” em determinados momentos competitivos. Para além disso, este modelo de preparação confere primazia à variável «física», assente numa preparação geral e sem qualquer ligação com a forma de jogar. Deste modo, preconiza um processo abstracto centrado nos «factores da carga física», através de métodos analíticos.

A segunda tendência de treino, com origem nos países do Norte da Europa e América do Norte (NE), tentou transcender o carácter universal da primeira tendência, dando grande importância ao desenvolvimento das capacidades «físicas» exigidas na competição, definindo-as de «específicas». A partir daqui, exacerbou-se a avaliação das «cargas» através dos testes «físicos» procurando conhecer assim, a «forma» dos jogadores. Para além disso, esta tendência de treino caracteriza-se por desenvolver a variável «física», técnica e psicológica em separado.

Contrariando este carácter analítico, surge nos países Latino- Americanos uma tendência designada de “Treino Integrado” onde os aspectos «físicos», técnicos e táticos são desenvolvidos conjuntamente. Deste modo, procura promover uma maior semelhança com as exigências da competição

conferindo uma grande importância ao Jogo e à sua especificidade. Contudo, esta concepção não deixa de ser abstracta uma vez que se refere a um Jogo geral a partir do qual se faz a estruturação do processo de treino.

A denominada “Periodização Táctica” é uma concepção de treino e competição para o futebol que tem sido preconizada pelo professor Vítor Frade. De acordo com este autor, o processo de preparação deve centrar-se na operacionalização de um “jogar” através da criação e desenvolvimento contínuo do Modelo de Jogo e portanto, dos seus princípios. Neste contexto, a periodização e programação do processo confere primazia à Táctica ou seja, regula-se no desenvolvimento de uma organização colectiva que sobrecondiciona a variável física, técnica e psicológica. O processo centra-se na aquisição de determinadas regularidades no “jogar” da equipa através da operacionalização dos princípios do Modelo de Jogo assumindo-se por isso, num Treino Específico.

No sentido de melhor esclarecer esta forma de operacionalizar o processo de treino procuramos num primeiro momento sistematizar os aspectos conceptometodológicos que a definem. Contudo, a “Periodização Táctica” é uma concepção que se encontra pouco retratada na literatura e por isso, deparamo-nos com escassas referências bibliográficas levando-nos a reequacionar o teor deste trabalho.

Neste seguimento, decidimos realizar um estudo de caso para melhor elucidar os fundamentos conceptometodológicos que a definem, a partir de dados empíricos. Para isso, faremos a análise de várias épocas desenvolvidas pelo professor José Guilherme Oliveira.

A escolha deste treinador deve-se ao facto de ser reconhecido pelo professor Vítor Frade como um dos treinadores que operacionaliza o processo de treino tendo em conta as premissas da “Periodização Táctica”. Para além disso, no âmbito da disciplina de teoria e metodologia de treino no futebol (no 4º ano), assisti à operacionalização de um processo durante o qual houve uma grande aprendizagem e reflexão acerca dos procedimentos desenvolvidos. Com esta experiência, assimilei novos conceitos e uma forma muito particular de conceber e intervir no processo e que pesou nesta decisão.

A partir daqui, definimos como objectivos deste trabalho:

- Desenvolver uma concepção complexa do «jogar» para transcender a fragmentação reduccionista¹ da teoria Convencional e superar o holismo abstracto² do Treino Integrado para evidenciar uma «nova» forma de ver o jogo e portanto, o treino.
- Sistematizar os princípios metodológicos que regem a operacionalização de um “jogar”.
- Reconhecer os procedimentos que tornam esta concepção diferente das demais.

No sentido de atingir estes objectivos realizamos uma entrevista ao treinador José Guilherme com o intuito de conhecer as suas ideias, Intenções e portanto, o modo como pretende jogar. Posto isto, observamos o processo durante um período de tempo para perceber e analisar a operacionalização “*in loco*” dos objectivos traçados por este treinador. A partir daqui fizemos então a sistematização de quatro épocas: 2002/2003, 2003/2004, 2004/2005, relativas aos juvenis e a presente época de 2005/2006 referente aos juniores.

A partir desta metodologia estruturamos o trabalho em seis pontos. Iniciamos com uma “Introdução” na qual expomos e delimitamos o tema e a sua pertinência. Para além disso, abordamos os objectivos a que nos propomos.

Num segundo ponto, fazemos a revisão bibliográfica que se inicia com a “*fundamentação sistémica no futebol*” através da qual procuramos lançar uma nova forma de conceber o “jogar” e conseqüentemente, do processo de treino. De modo a estudar esta problemática decidimos entrar por uma porta diferente ou seja, partir de um pensamento e uma lógica que nos permite ter um entendimento credível ainda que diverso ou até «marginal».

Com este ponto procuramos desde logo traçar um caminho alternativo na abordagem dos conteúdos que entendemos fundamentais para elucidar e

¹ - Divide a preparação em «física», técnica, tática e psicológica e trabalha-as isoladamente.

² - Defende uma preparação «integral» de todas as componentes mas não se referem a um Modelo de Jogo e por isso, assume contornos abstractos.

permitir uma compreensão orientada para os fenómenos colectivos que se desenvolvem continuamente como é o caso do futebol. Neste sentido, o carácter prático do nosso estudo de caso é fundamentado à luz de um conjunto de conceitos diferentes dos Convencionais para perceber a operacionalização de um processo de treino-competição que é diferente do Convencional.

Este enquadramento conceptual orienta-se nas ideias do treinador José Guilherme, a partir das quais operacionaliza o processo. Tratando-se de um estudo de caso, equacionamos o sentido de adequação empírica das suas escolhas e procedimentos no desenvolvimento do processo. Para isso exploramos uma entrevista para perceber o modo como entende a problemática do jogo e do processo de treino.

Num terceiro ponto fazemos a apresentação do material e métodos a partir dos quais desenvolvemos o nosso trabalho. Para além disso, fazemos a análise do processo de treino-competição concebido e gerido pelo treinador José Guilherme ao longo de várias épocas.

No quarto ponto, fazemos a análise e discussão dos dados sustentando e confrontando os conceitos desenvolvidos na revisão bibliográfica com os dados empíricos da operacionalização e assim, realizar o estudo de caso.

Posteriormente, no quinto ponto, apresentamos as conclusões.

E por último, acrescentamos num sexto ponto, as referências bibliográficas que nos apoiaram na realização deste estudo.

2. Revisão Bibliográfica

2.1. A fundamentação Sistémica no futebol

“Procuramos o esquema de pensamento mais simples possível que possa ligar os factos observados”. (Albert Einstein)

Numa análise evolutiva percebemos que a ciência ocidental orientou-se e edificou-se sobre os contributos do racionalismo clássico, herdado de Aristóteles e desenvolvido por Descartes (Durand, 1979). Com este autor, a ciência desenvolveu-se sobre os seguintes princípios fundamentais (Descartes, 1937 in Durand, 1979:13):

- *“dividir no maior número possível de parcelas cada uma das dificuldades a examinar, tanto quanto for necessário para melhor as resolver”;*
- *“orientar ordenadamente os pensamentos, começando pelos objectos mais simples e mais fáceis de compreender para mostrar como pouco a pouco, por graus sucessivos, se chega ao conhecimento dos mais complexos”;*
- *“fazer sempre levantamentos tão completos e apreciações tão gerais quanto possível, de forma a assegurar que nada omito”.*

A partir destes pressupostos, o decurso da investigação segue o pensamento analítico e por isso, assistimos à institucionalização do positivismo segundo o qual os objectos são reduzidos e isolados para tentar conhecer a sua complexidade.

Para além disso, verificamos a difusão do conceito de universalidade através de metodologias gerais, como um «*pronto-a-usar*», que pouco valorizam os dados contextuais de cada problema.

Este panorama da investigação e do conhecimento foi contestado por diversos autores (e obras) como Capra, Varela, I. Prigogine, Maturana, entre outros que defendiam o pensamento sistémico em detrimento do analítico (Carrilho, 1991).

Apesar desta alternativa, facilmente nos apercebemos do triunfo cartesiano na forma de equacionar os problemas e portanto, de interagir sobre eles. No entanto, esta forma redutora de interpretar os problemas complexos e

os procedimentos abstractos têm caído em falência metodológica (Durand, 1979). Em consequência disso, verificamos a aceitação e credibilidade crescente da Teoria dos Sistemas e do Pensamento Ecológico, que desenvolve uma linguagem que transcende o reduccionismo cartesiano.

A pertinência desta questão pode parecer abstracta ou fútil para a nossa área de estudo. Contudo, a adopção dos pressupostos Convencionais condiciona o modo como pensamos, interpretamos e interagimos na realidade e por isso, no Futebol. Deste modo, acreditamos que este fenómeno deve ser equacionado à luz de um pensamento sistémico para que a partir daqui, se desenvolva uma metodologia congruente com a sua complexidade.

Face a isto, diversos autores como Weiner, Rosnay, Von Bertalanffy, Morin que aparentemente nada têm a ver com o Futebol desenvolveram um novo paradigma que nos permite conhecer o jogo e o treino com outros “olhos”. Neste sentido, a abordagem sistémica leva-nos a conceber o nosso objecto de estudo de outra forma e por isso, a adoptar procedimentos diferentes dos Convencionais para atingir elevados rendimentos.

A complexidade deste objectivo (problema) exige uma metodologia coerente e adequada que vá de encontro à sua natureza empírica e por isso, acreditamos que a teoria e metodologia de treino deve transcender os pressupostos Clássicos e equacionar o Futebol a partir de uma abordagem sistémica. Através dela, adoptam-se instrumentos conceptuais e procedimentos empíricos que procuram a modelação da realidade (ou seja, do jogo), definindo-se de *modelação sistémica*³ (Bertrand & Guillement, 1988).

“Um cartesiano olharia para uma árvore e a dissecaria, mas aí ele jamais entenderia a natureza da árvore. Um pensador de sistemas veria as trocas sazonais entre a árvore e a terra, entre a terra e o céu. (...) Um pensador de sistemas veria a vida da árvore somente em relação à vida de toda a floresta, como o habitat de pássaros, o lar de insectos...” (in “Ponto de Mutação” citado por Ribeiro, 2003)

³ - Modelação Sistémica: um conceito que será abordado num momento posterior e por isso, passível de um maior esclarecimento.

2.2. Teoria dos Sistemas. O “jogar” enquanto “sistema de sistemas”

“Pensamos situar-nos hoje num ponto crucial desta aventura, no ponto de partida de uma nova racionalidade, que deixou de identificar ciência e certeza, probabilidade e ignorância” (Ilya Prigogine, cit. Benkirane, 2002)

Na década 50, Von Bertalanffy elaborou *A teoria Geral dos Sistemas* através da qual inicia o paradigma sistémico. De acordo com este autor, o sistema define-se em “*complexos elementos em interacção*” (1977, cit. Frade, 1990:3). Deste modo, não será a equipa um sistema?

Concorrendo para esta questão, Morin (1997) refere-nos que o sistema é um «todo» constituído pelas relações dos seus constituintes. Neste seguimento, o «jogar» expressa as relações de cooperação entre os colegas e de oposição com os adversários. De acordo com esta concepção, o jogo é um sistema de “sistemas”.

Assim, partindo desta forma de conceber o «jogar», abordaremos um conjunto de conceitos fundamentais que caracterizam os sistemas: a globalidade, a interacção, a organização e a finalidade.

2.2.1. A Globalidade.

“Trata-se aqui de uma noção tipicamente complexa: quando se vê a unidade, vê-se a diversidade na unidade e, quando existe diversidade, procura-se a unidade.”

(Morin, 1990)

“O futebolista deve conservar o gosto por jogar e o desejo de perfeição, a partir daqui só é necessário pôr-se de acordo com a ideia que vai defender porque sendo vital a qualidade individual, ainda o é mais a capacidade de coordenação de todos os elementos em jogo” (Valdano, 1998: 238)

Para esclarecer o conceito de sistema, Saussure (1931 cit. Durand, 1979:13) refere-nos que é *“uma **totalidade organizada** por elementos solitários, que podem definir-se apenas uns em relação aos outros, em função do seu lugar nesta totalidade”*.

Face a isto, como conceptualizar as entidades colectivas e os seus elementos ou seja, como conceber o jogo como fenómeno colectivo e os jogadores como parte dessa entidade? Segundo Kaufmann & Quéré (2001) surgiram duas concepções, a «nominalista» e a «individualista».

A concepção «nominalista» compreende a entidade colectiva (a equipa) nos seus termos gerais através dos conceitos da universalidade. Analisa a equipa na sua globalidade constituída por elementos independentes que podem estabelecer relações entre si. Esta concepção não diferencia os seus elementos nem os compreende nessa mesma totalidade e por isso, vê apenas a totalidade descurando das particularidades e relações dos jogadores.

Trata-se assim de um «holismo»⁴ que assenta num conceito de unidade global abstracta. Combatendo esta ideia, Morin (1982: 200) cita Pascal que considera impossível *“conhecer as partes sem conhecer o todo, como conhecer o todo sem conhecer particularmente as partes”*. Analogamente podemos dizer que para conhecer a equipa como uma totalidade devemos

⁴ - O «holismo» é uma corrente de pensamento que entende os objectos/ fenómenos como um todo.

compreender as relações dos seus jogadores do mesmo modo que para conhecer estas relações (como partes do jogo) temos de compreender a equipa.

Por isso, o conceito de totalidade não pode confundir-se com um holismo abstracto ou seja, na ideia de uma unidade global que descure do papel dinâmico das suas partes, das interacções interrelacionais dos sectores da equipa, das características individuais e das relações dos jogadores nos vários momentos de jogo.

Reconhecendo a importância do individual na constituição das entidades colectivas, a segunda concepção «individualista» entende que o colectivo é constituído por uma pluralidade de elementos que devem ser analisados na sua individualidade, apesar de poderem estabelecer relações uns com os outros (Kaufmann & Quéré, 2001). Nesta perspectiva, a equipa reduz-se a uma análise dos seus jogadores em termos singulares ou seja, entende a entidade colectiva como um somatório de jogadores que são analisados isoladamente.

Contudo, Kaufmann & Quéré (2001) reconhecem que apesar das entidades colectivas – como a equipa - ser constituída por um conjunto de elementos, estes não têm uma existência independente como preconiza a concepção «individualista». Os elementos são “ligados” por uma regra ou lei ou seja, com uma determinação lógica e por isso, têm uma existência relacionada enquanto parte dessa entidade.

Neste sentido Morin (1997:103) refere-nos que uma unidade colectiva não se reduz à justaposição dos seus elementos porque adquire uma identidade global, que é «*superior à soma das suas partes constituintes*». Desta forma evidencia que o sistema expressa um conjunto de propriedades que os seus elementos não apresentam isoladamente ou noutro sistema. Face a isto, podemos ver a equipa como um sistema que vale pelo seu «todo», em virtude das interacções dos seus jogadores, que fazem com que a dinâmica do jogo apresente determinadas características.

Assim, em alternativa à concepção «individualista» e ao «holismo», Descombes (ref. in Kaufmann e Quéré, 2001) surge com uma concepção «pseudo-holista». Entende as entidades colectivas como uma totalidade

significante ou seja, com uma ordem a partir da qual percebe as relações todo-partes. De acordo com esta lógica, as relações dos jogadores têm um determinado significado em função da equipa (totalidade) que constituem. Deste modo, compreende-se a individualidade nas relações que estabelece com os demais colegas no desenvolvimento desta actividade colectiva.

Assim, as entidades colectivas resultam do «arranjo» dos indivíduos (entenda-se jogadores) numa totalidade estruturada ou seja, numa relação configurada (Kaufmann & Quéré, 2001). Neste sentido, trata-se de um conceito de colectivo que não anula a individualidade onde cada jogador assume um papel na totalidade que constitui.

Deste modo, é uma unidade constituída por jogadores que se relacionam uns dos outros nas relações que definem a equipa e por isso, devem ser perspectivados à luz do sistema (equipa) que constituem. De acordo com esta lógica, as equipas valem pela sua identidade ou seja, pelo seu colectivo.

Em concordância com esta ideia, Mourinho (2003) refere-nos que a melhor equipa não é a que tem melhores jogadores mas a que joga como uma equipa. Através desta perspectiva, este treinador considera que mais importante do que ter um conjunto de jogadores, é fundamental que se relacionem de modo a criarem uma unidade colectiva. Deste modo, são as relações e interacções entre os jogadores que tornam o jogo numa actividade colectiva (Cunha e Silva, 1999).

Para isso, a equipa tem um conjunto de jogadores com diferentes funções, que condicionam as propriedades do todo. Então, a função que o jogador desempenha no seio da equipa resulta das referências colectivas. Segundo Kaufmann & Quéré (2001), nos fenómenos colectivos o sujeito apreende normas, valores e desenvolve capacidades, adquire hábitos na socialização do todo ou seja, nas relações com os demais. Neste contexto, o desenvolvimento de uma dinâmica colectiva – entenda-se jogar – faz com que as exigências individuais sejam sobrecondicionadas pelo papel que desempenham nessa equipa.

De modo a esclarecer esta ideia, facilmente percebemos que na constituição da equipa os jogadores assumem funções diferenciadas mas reconhecemos que os comportamentos a desenvolver nos momentos defensivos, ofensivos e nas transições depende da forma como a equipa joga. Por isso, tomemos como exemplo o lateral direito duma equipa que ataca predominantemente através de situações rápidas e consequentemente, assume uma função díspar de um lateral direito que actua numa equipa que privilegia o ataque posicional curto e com circulação de bola pela defesa.

Face a isto, compreendemos que cada jogador desempenha um determinado papel na equipa e por isso, a exacerbação do colectivo não é um conceito geral ou abstracto. No desenvolvimento de uma acção colectiva (entenda-se jogo), os agentes ocupam funções e lugares diferenciados mas complementares, fixado por uma regra de actividade que define essa colectividade (Kaufmann & Quéré, 2001).

Deste modo, concordamos com Frade (2003, in Martins, 2003) que nos esclarece que as alterações individuais resultam de um colectivo e por isso, das propriedades que o definem. Neste contexto, as alterações individuais resultam de uma configuração colectiva e portanto, das interacções com os demais colegas.

Reforçando este pensamento, Kaufmann & Quéré (2001) afirmam que os elementos das entidades colectivas são interdependentes sendo possível concebê-los a vários níveis: dos elementos, das partes e do todo. Nesta perspectiva, o jogo é um fenómeno colectivo que se constitui nas relações individuais, grupais e sectoriais dos jogadores. Trata-se de uma entidade colectiva cujas interrelações são partes de um todo, com uma configuração e um Sentido que contextualiza essas mesmas interacções individuais, grupais e sectoriais.

Procurando esclarecer esta ideia, consideremos como exemplo um objecto que evidencia esta lógica de pensamento. Imaginemos um bolo que se assume numa totalidade constituída por vários ingredientes como o açúcar, ovos entre outros. Contudo, o bolo é algo diferente dos seus ingredientes que deixam de ser partes isoladas para se assumirem numa totalidade com os

demais e adquirir uma nova expressão. Assim, as partes do bolo não são o açúcar ou os ovos mas as fatias e as migalhas do próprio bolo e por isso, se queremos conhecer a totalidade através das suas partes não podemos procurar nos ingredientes porque estes contextualizam-se nas relações que estabelecem com os demais para ganhar uma forma própria. Assume-se por isso num objecto colectivo cujas partes têm de ser perspectivadas à luz do mesmo.

Transportando este conceito de colectivo para o jogo percebemos que se trata de um todo que resulta das interacções individuais dos jogadores, que se constituem nas “migalhas” do bolo. E por isso, este entendimento do colectivo leva-nos a equacionar as relações dos jogadores enquanto partes desse mesmo todo. Deste modo, as partes podem ser ao nível das relações colectivas, sectoriais, grupais dos jogadores como constituintes de um jogo.

Concorrendo para esta perspectiva, Guilherme Oliveira (anexo 1) diz-nos que entende o jogo como *“uma dinâmica do conjunto mas que tem sub-dinâmicas que estão relacionadas com essa mesma dinâmica de conjunto”*. Assim, compreende o jogo como uma unidade colectiva resultante das relações que os jogadores estabelecem entre si.

Partindo deste pensamento, este autor acrescenta que inicia a abordagem ao jogo com os seus jogadores de uma forma global ou seja, de como a equipa deve jogar nos vários momentos de jogo para que os jogadores se contextualizem nesse jogo (todo). Isto porque o *“colectivo só é mais forte quando todos os jogadores, todos os sectores e a articulação entre sectores começa a ser muito forte”* e para isso os jogadores têm de perceber *“a articulação entre sectores, a forma como os sectores têm de jogar, a forma como individualmente têm de se comportar face aos colegas, face à equipa”*. A partir daqui, os jogadores contextualizam-se no colectivo.

Procurando esclarecer esta ideia, dá um exemplo: *“em termos defensivos quero que a equipa defenda à zona. Então, a primeira ideia que lhes transmito é como a equipa na globalidade vai defender à zona. Vai defender com linhas próximas, tanto em profundidade como em largura, como se articulam essas linhas entre si (...). Depois deles perceberem tudo isso, eu*

vou dizer como quero que o sector defensivo defenda, o espaço entre jogadores, no caso dos jogadores das equipas adversárias se posicionarem de determinada forma como é que o sector defensivo joga em função disso, se a bola estiver em determinada zona, onde os jogadores se devem colocar, se estiver noutra, como é que se posicionam. E isto, tanto para o sector defensivo, como para o sector intermédio e para o sector atacante. Eles só compreendem isso quando já entenderam o geral”.

Neste sentido, o conceito de globalidade subentende uma relação todo-partes concreta onde a dinâmica individual adquire um dado sentido em função da unidade colectiva. De acordo com este entendimento, o jogo é um todo dinâmico cuja identidade colectiva resulta de uma Organização, que lhe confere uma Lógica. Por isso, o papel individual que o sujeito assume no desenvolvimento dessa instância colectiva torna-se objectivo ou seja, os comportamentos adquirem um dado significado.

Esta abordagem sistémica reforça assim o carácter inter-relacional dos jogadores e que nos leva a equacionar um outro conceito fundamental: a interacção.

2.2.2. A interacção.

“Toda a interacção dotada de alguma estabilidade ou regularidade assume um carácter organizacional e produz um sistema” (Morin, 1990)

Apesar de tradicionalmente se entender as acções numa relação linear de causa-efeito, o conceito de sistema leva-nos para um outro entendimento ou seja, deixa de se analisar os comportamentos dos jogadores como uma acção para ser reconhecida como uma INTERacção. De acordo com esta lógica, a acção de um jogador influencia a dinâmica do sistema e portanto, nas intenções e decisões dos demais. Tratando-se de um fenómeno colectivo, a acção é colectiva pelo que provoca nos outros e nas suas relações (Kaufmann & Quéré, 2001)

Reforçando esta lógica, Vítor Frade (1990) reconhece que o futebol é um jogo de dinâmicas cuja invariante estrutural é a **Interacção**. Partindo desta perspectiva, o «jogar» é uma totalidade que resulta das interacções dos jogadores e por isso, não deve ser interpretado como um somatório de acontecimentos aleatórios porque se inscreve num contexto colectivo.

Através desta premissa, a tomada de decisão não é abstracta porque tem repercussões no contexto onde se inscreve. A decisão do jogador não se reduz a si mesma, tem influência na dinâmica das relações com os seus colegas, adversários e portanto, no contexto da dinâmica colectiva ou seja, no jogo.

Concorrendo para este entendimento a «*Teoria da Decisão Interactiva*»⁵ evidencia que a tomada de decisão de um elemento influencia na forma como os demais elementos antecipam os efeitos dessa decisão e a partir daí, fazem as suas escolhas. A acção é interpretada e antecipada pelos demais elementos, condicionando assim o desenvolvimento futuro do sistema, ou seja, as interacções.

⁵ -Vencedora do Prémio Nobel da Economia em 2005.

Esta lógica faz-nos reconhecer que o determinismo causa-efeito (institucionalizado pelo behaviorismo de Watson) não permite apreender os efeitos das decisões no sistema ou seja, retrata uma realidade distorcida e carenciada das relações e dos efeitos que cada comportamento induz na dinâmica do “jogar” porque a comunicação visual, a linguagem, a gestualidade corporal, a sugestão, a imitação, as reacções de cada momento de jogo tem repercussões contextualizadas.

Assim, a natureza do jogo caracteriza-se pela dinâmica das relações de cooperação dos colegas da equipa para transcender os propósitos adversários e por isso, os problemas que se colocam às equipas e jogadores são de natureza táctica (Frade, 1989; Guilherme Oliveira, 1991; Garganta, 1997). Através deste conceito, enalteçemos que a adequabilidade da decisão é fundamental para resolver as dificuldades impostas pelo adversário e por isso, as exigências colectivas e individuais que se colocam são táctico-técnicas.

Contudo, estas interacções dos jogadores expressam a intenção individual que é subjugada a uma ideia colectiva, a uma Intenção que Guilherme Oliveira (2004) designa de “*projecto colectivo de jogo*”. Através deste entendimento, reconhece que a natureza táctica do «jogar» compreende uma Organização colectiva que se repercute em cada intenção e decisão do jogador e portanto, nas interacções.

Desta forma, esta Organização Colectiva constitui-se na globalidade ou seja, no todo e as interacções dos jogadores são as partes que o constituem. Assim, as relações individuais, grupais e sectoriais são ordenadas por uma Organização, como uma lei que governa o mundo dos factos (Kaufmann & Quéré, 2001). De acordo com esta ideia, as decisões dos jogadores resultam dos dados contextuais mas são sobreconfiguradas por “regras” colectivas que os levam a optar por determinadas escolhas em detrimento de outras.

Para uma melhor compreensão imaginemos uma equipa que realiza a transição ofensiva através de passes longos do seu meio campo para a frente e uma outra que nesse mesmo momento de jogo, aposta numa progressão apoiada da bola. Em consequência desta ideia colectiva, os jogadores quando

ganham a posse da bola optam por passes longos para a frente enquanto que outros procuram fundamentalmente jogar nos colegas mais próximos.

Assim, as decisões dos jogadores inscrevem-se num sistema e portanto, numa lógica de funcionamento segundo a qual as acções do jogo adquirem sentido (Garganta & Cunha e Silva, 2000). Sendo deste modo que se estabelece um sistema de valores e referências que tornam as interacções dos jogadores determinísticas ou seja, com uma dada Organização e consequentemente, uma dada configuração.

Esta configuração resulta de uma ideia de jogo que o treinador tem para a equipa e portanto, a forma como desenvolve as relações dos jogadores nos vários momentos de jogo. A partir daqui a equipa manifesta determinadas características e portanto, uma identidade.

Segundo Guilherme Oliveira (anexo 1) *“o jogo tem de ser um sistema de interacções”* em que *“essas interacções são criações nossas para se jogar de determinada forma”*. Assim, trata-se de manipular o sistema de interacções para fazer emergir uma unidade colectiva ou seja, um padrão de comportamentos dos seus jogadores. Na continuidade desta lógica afirma que *“para uma equipa jogar de determinada forma há interacções mas para uma equipa jogar de forma diferente, essas interacções são diferentes”*.

Neste seguimento, refere ainda que é importante perceber que condicionando e “mexendo” nessas interacções - enquanto partes - se interfere na globalidade ou seja, na expressão do jogo. Com este pensamento, este autor dá um exemplo que concretiza bem esta ideia. Refere-se à dinâmica de três jogadores atacantes que possuem uma grande mobilidade entre eles e que caracteriza o comportamento da equipa e jogadores. Contudo, *“há um desses jogadores que se lesiona e o jogador que entra para o seu lugar é muito mais estático e então, a relação desse jogador mais posicional com os outros passa a ser diferente. Então, eles têm de interagir de uma forma diferente do que interagem com o outro e se não tivermos essa preocupação, essa leitura, muitas vezes estamos a criar problemas no relacionamento desses três jogadores.”* Assim, a dinâmica colectiva reflecte a mudança interactiva destes jogadores.

Deste modo, as interacções do jogo resultam das relações dos jogadores e que devem ser modeladas para fazer emergir a dinâmica colectiva que pretende. Assim, as relações e interacções dos jogadores inscrevem-se numa Organização Colectiva ou seja, numa Lógica que contextualiza esses comportamentos.

Face a isto, vamos desenvolver um conceito fulcral nesta abordagem: a Organização.

2.2.3. A Organização.

“O futebol é uma combinação de organização colectiva, mas de exaltação da capacidade individual” (Valdano, 1998: 214)

De acordo com Morin (1982), o conceito de sistema sem organização é tão redutor como o conceito de organização sem sistema. Assim, a Organização é fundamental para a abordagem sistémica.

Segundo este mesmo autor, as características do sistema resultam da forma como se organizam os seus elementos. Por isso, considera que a definição de sistema envolve dois conceitos fundamentais e que a visão holista não contempla: a interacção e a organização.

Neste sentido, a organização dos jogadores configura as interacções da equipa e por isso, leva a determinadas regularidades que a identificam. Deste modo, um sistema sem organização resulta numa agregação aleatória de acontecimentos sobre os quais os jogadores e treinador têm maiores dificuldades em interagir (Garganta & Cunha e Silva, 2000).

Face a este entendimento, a inteligibilidade do jogar compreende um sistema de interacções que são desenhadas pela organização da equipa e por isso, adquire uma identidade comportamental resultante dos “arranjos” dos jogadores em todos os momentos do jogo.

De acordo com Durand (1979), a organização dos sistemas contempla um lado estrutural e um lado funcional. No pensamento sistémico, toda a estrutura é vista como manifestação de processos subjacentes ou seja, a estrutura de um sistema resulta das interacções que a constituem. Analogamente, a organização do jogar parte de uma estrutura que condiciona uma dada dinâmica ou funcionalidade.

2.2.3.1. A Organização Estrutural e Funcional

Nas décadas anteriores à origem do pensamento sistémico, o russo Alexandre Bogdanov desenvolveu uma teoria ainda hoje pouco conhecida. Esta teoria foi designada de “tectologia” para expressar a ideia de “ciências das estruturas” cujo objectivo era perceber e reconhecer os princípios de organização dos sistemas vivos e não-vivos (Capra, 1996). Posteriormente, surge a cibernética definida por Nobeit Wiener (cit. Capra, 1996: 56) como “*a ciência do controle e da comunicação no animal e da máquina*”.

Desenvolvida a partir dos conceitos da teoria geral dos sistemas, esta área de conhecimento levou pela primeira vez a transcender a divisão cartesiana de corpo-mente, concebendo a mente como o próprio processo da vida e não uma coisa. Deste modo, o lado processual foi reconhecido como primado epistemológico do pensamento sistémico.

Neste seguimento, a estrutura (ou forma) dos sistemas vivos passaram a ser reconhecidos como resultado de um processo ou seja, da dinâmica das interacções. Deste modo, o Estruturalismo da cibernética inicia uma nova forma de perceber a organização da vida apesar de ter ganho uma conotação «mecanicista».

Neste contexto, Morin (1982) refere que o conceito de organização foi evoluindo associado à ideia de estrutura distorcendo e reduzindo a sua importância. De acordo com este autor, a estrutura representa o lado rígido e estático do sistema. Transferindo esta ideia para o jogar, este conceito de

estrutura refere-se (e reduz-se) ao sistema de jogo da equipa a partir do qual resulta uma dinâmica do jogo. Contudo, como já referimos, o jogar é uma fenomenologia dinâmica de interações.

Para esclarecer esta ideia, o conceito de organização nos sistemas vivos compreende um lado activo ou seja, não se reduz a algumas regras estruturais. A organização compreende um determinismo que funciona como um programa que regula e orienta a evolução do sistema. Deste modo, a dinâmica do jogo é uma funcionalidade organizada a partir de uma estrutura.

A partir desta lógica, o conceito de organização não pode reduzir-se ao conceito de estrutura ou melhor, de sistema de jogo. Em consequência disso, o conceito de organização que se adequa ao jogar (sistemas dinâmicos) compreende o lado evolutivo e centra-se na funcionalidade da equipa, nas interações que a constituem.

Deste modo, mais importante do que o conceito de sistema de jogo (como estrutura do sistema) é a dinâmica que resulta das relações dos jogadores, que é sobrecondicionada por essa disposição. Facilmente compreendemos que a dinâmica do jogo da equipa que joga num sistema de 1-4-3-3 difere de quando joga num 1-4-4-2 porque a disposição dos jogadores condiciona essa dinâmica. Contudo, este conceito de sistema (como estrutura) não pode ser redutor do conceito de organização porque apesar de condicionar a dinâmica do jogar não compreende o verdadeiro sentido da organização como uma ordem dinâmica.

Esclarecendo esta ideia, a organização do jogo parte do sistema de jogo mas vai muito mais além do que isso porque uma mesma estrutura gera dinâmicas diferentes e por isso, um «jogar» diferente. A evidenciar esse facto, percebemos que existem inúmeras equipas que partem de uma mesma estrutura mas a organização das relações dos jogadores nos vários momentos de jogo são díspares.

Neste sentido, a organização compreende uma ordem que faz emergir determinadas regularidades no comportamento dos jogadores e por isso, não é algo estanque. Deste modo, o sistema de jogo é o ponto de partida para configurar a dinâmica do jogar mas a funcionalidade compreende as

características dos jogadores, os princípios de acção em determinados momentos, as estratégias de resolução em determinados contextos.

Face a este entendimento, a Organização sistémica refere-se a **princípios de acção** que configuram as interacções dos jogadores nos vários momentos de jogo. Desta forma, podemos dizer que estes princípios de acção são os princípios de jogo.

2.2.3. 2. Os Princípios de Acção

Os princípios de jogo são as referências (intencionais) do treinador para resolver os problemas do jogo e por isso, expressam-se no comportamento dos jogadores. Procurando definir este conceito Guilherme Oliveira (anexo 1) refere-nos que *“o princípio é o início de um comportamento que um treinador quer que a equipa assuma em termos colectivos e os jogadores em termos individuais”*. Deste modo, os princípios de jogo potenciam determinados comportamentos.

Para clarificar esta ideia, tomemos como exemplo a forma como as equipas fazem progredir a bola no terreno, uma vez que se trata de um problema inerente à dinâmica do jogo. Perante a necessidade da equipa fazer a bola chegar à baliza adversária, um treinador aposta numa progressão através de passes longos orientados para os corredores laterais do meio campo adversário, onde se posicionam os extremos. Enquanto isto, outro treinador pretende que a bola progrida a partir da defesa com passes curtos para a linha de meio campo e assim, chegar à zona mais avançada do terreno. Em consequência destas intenções, na primeira equipa as referências são os passes longos para as laterais e na segunda os passes curtos entre a defesa e o meio campo levando por isso, a uma dinâmica de jogo diferente. Deste modo, os treinadores promovem uma forma diferente de resolver este problema e por isso, os princípios de acção (de jogo) são distintos.

Assim, os princípios de jogo permitem ao treinador desenvolver determinadas regularidades comportamentais dos jogadores, organizando as suas relações e interações. Desta forma, privilegia uma “ordem” no desenvolvimento do jogo tornando-o determinístico ou seja, torna a previsibilidade incalculável dos acontecimentos numa imprevisibilidade potencial (Frade, 1998).

Concorrendo para esta ideia, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que através dos princípios de jogo *“o comportamento do jogador tem de se inserir dentro de um determinado padrão de jogo isto é, dentro de uma organização pré-definida”*. Desta forma desenvolve uma identidade colectiva a partir da abordagem dos princípios de jogo fazendo com que expresse uma invariância⁶ de acontecimentos.

Deste modo, a Organização do jogar ou seja, os princípios, fazem com que os factos do jogo se desenvolvam num determinado universo de possibilidades. Assim, a equipa adquire uma identidade própria.

Desenvolvendo esta lógica, Vítor Frade (2003, in Martins, 2003: XII) preconiza um modelo de preparação designada de «Periodização Táctica». De acordo este autor, a primazia é conferida à Organização do ataque, da defesa e das transições e portanto, *“tem a ver com a distribuição dos princípios”*. No seu entendimento, trata-se de abordar os princípios dos vários momentos de jogo para que se expressem na matriz comportamental dos jogadores ou seja, numa determinada Organização Colectiva.

2.2.3.2.1. A Organização Colectiva na expressão dos princípios de acção. Um entendimento de Táctica.

Através desta abordagem, o referido autor enaltece que a Táctica resulta deste conceito de Organização e por isso, compreende uma determinada expressão física, técnica e psicológica. Neste contexto, a Táctica subentende o

⁶ - O conceito de invariância retém o que se mantém constante na dinâmica de um sistema (Stacey, 1995).

desenvolvimento dos princípios de acção da equipa que induzem a adaptações concretas a nível físico, técnico e psicológico.

Face a este entendimento percebemos que a exacerbação física tem um papel subjugado ao desenvolvimento das relações entre os jogadores para assim, criar uma entidade colectiva e portanto, uma organização. Deste modo, esta concepção desafia a Teoria Convencional do Treino uma vez que esta se preocupa fundamentalmente com as aquisições «físicas» dos jogadores em detrimento de um entendimento colectivo e das relações que o constituem.

Em afinidade com a concepção «Táctica» encontra-se José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006: 93) que afirma que a sua prioridade é que a equipa tenha um *“conjunto de princípios que dêem organização à equipa”* e por isso, as *“preocupações técnicas, físicas e psicológicas surgem por arrastamento”*.

Procurando esclarecer este conceito, voltemos ao exemplo anterior onde uma equipa adopta como princípio fazer a bola progredir com passes longos enquanto que a outra o faz através de passes curtos. Daqui percebemos que os padrões de ocorrências que definem as equipas em questão são diferentes, fruto de uma organização. Deste modo, as exigências físicas dos princípios desenvolvidos em cada equipa são diferentes pois na primeira existe a dominância de deslocamentos mais prolongados, com a bola a ser jogada no espaço enquanto que na outra, os deslocamentos são mais curtos, com mudanças de direcção e sentido mais frequentes. Com isto, as adaptações bioquímicas e neuromusculares são concretas e portanto, resultantes da configuração dos princípios. Do mesmo modo, as exigências técnicas e psicológicas resultam dos referidos princípios. Face a isto, a Organização do jogo é algo Específico que requer um conhecimento e domínio das solicitações e exigências que cada «jogar» envolve, para que o seu desenvolvimento seja consistente.

No entanto, o carácter da Organização Colectiva comporta repercussões concretas em cada jogador, pelo papel que desempenha no seio do jogar. Como já referimos anteriormente, a unidade colectiva do sistema (a totalidade) não é algo abstracto mas resulta das relações e interacções dos jogadores e portanto, de um padrão de acontecimentos que faz com que os

comportamentos de um defesa central sejam diferentes de um extremo, por exemplo.

Para além disso, o defesa central numa equipa desenvolve determinadas funções e comportamentos que resultam dos princípios de jogo e que portanto, numa outra equipa são diferentes. Deste modo, as adaptações que resultam do jogar são verdadeiramente Específicas, ou seja, condicionadas pela função que desempenha na equipa. Assim, a Organização do jogar comporta um conceito de Especificidade subjacente aos princípios de jogo que a equipa e os jogadores desenvolvem.

Neste contexto, Vítor Frade (2004) refere que esta abordagem é «auto-hetero» ou seja, os comportamentos individuais (auto) não se descontextualizam do colectivo (hetero) através dos princípios de acção da equipa. Desta forma, o processo é «individualizante» porque se privilegia a qualidade individual apoiada no colectivo, numa determinada lógica de jogo.

Neste sentido, Guilherme Oliveira (anexo 1) afirma que só assim o conceito de Especificidade adquire uma expressão concreta pois contempla as funções e interacções que os jogadores desempenham na dinâmica colectiva. A Especificidade assenta por isso, no conceito de globalidade que compreende a relação todo-partes, contextualizada numa Organização. Deste modo as interacções individuais, grupais, sectoriais e intersectoriais que constituem a dinâmica colectiva não são gerais, reconhecendo o papel de cada jogador.

Reforçando este pensamento, Descombes (ref. Kaufmann & Quéré, 2001) refere que a relação todo-partes supõe um princípio de organização que se assume como primado lógico do todo sobre as partes. De acordo com esta ideia, é a Especificidade das relações entre o todo Organizado (jogo) e as suas partes (relações dos jogadores) que torna os fenómenos colectivos significantes ou seja, com um significado. Assim, a Especificidade colectiva configura-se nos princípios de interacção dos jogadores.

De acordo com esta perspectiva, a exacerbação da equipa enquanto colectivo faz com que as repercussões individuais adquiram determinados contornos. Por isso, José Mourinho (in Oliveira et al., 2006:93) refere que a sua prioridade é o desempenho colectivo, que a equipa jogue como pretende,

acrescentando ainda que não concebe a evolução de um jogador descontextualizada da equipa. A dinâmica colectiva resulta da participação individual dos jogadores de um modo Específico ou seja, enquadrado pelos princípios de acção que caracterizam a equipa.

Através deles estabelece-se um conjunto de normas e valores sobre o qual se compreende a participação individual ou seja, os jogadores participam no jogo de acordo com determinados princípios. Desta forma, o jogador é um «agente normativo» ou seja, os comportamentos resultam de determinadas normas e valores (Ogien, 2001). De acordo com esta lógica, os jogadores apropriam-se desses valores e princípios no próprio processo de socialização ou melhor, nas relações que estabelecem com os colegas no desenvolvimento do jogo.

A «teoria do agente normativo» refere-se à existência de valores e normas comuns na regulação dos comportamentos individuais (Ogien, 2001). Neste sentido, acrescenta que a ordem social das entidades colectivas (como o jogo) resulta da aquisição e interiorização desses mesmos valores apesar das divergências de interesses, conhecimentos, expectativas dos seus elementos (Ogien, 2001). De acordo com esta concepção, os jogadores orientam os seus comportamentos segundo os valores institucionalizados no funcionamento da equipa. Deste modo, o comportamento individual nas entidades colectivas é condicionado por um quadro de condutas ou seja, pelos princípios de acção (Ogien, 2001).

Com este pensamento, as interacções individuais não se confinam à sua evidência ou seja, valoriza a ordem social e os motivos internos que condicionam as relações com o envolvimento (Ogien, 2001). Neste sentido, os comportamentos dos jogadores resultam das normas e valores interiorizados no desenvolvimento do jogo e por isso, dos princípios de acção que definem a equipa.

De enaltecer que os princípios de acção resultam de uma Finalidade ou seja, dos objectivos do treinador para cada momento de jogo (ao nível das interacções dos jogadores). Assim sendo, a Organização funcional (dinâmica)

pretendida para a equipa condiciona o caminho a seguir, no desenvolvimento de determinados comportamentos em detrimento de outros.

Face a isto, iremos abordar um outro conceito fundamental na sistémica: a Finalidade.

2.2.4. A Finalidade

“Cada verdade tem o seu momento mas quando se elege uma verdade deve-se defendê-la em todo o momento” (Valdano, 1998: 207)

Como já referimos anteriormente, a dinâmica de um sistema resulta das interacções dos seus elementos. Contudo, estas interacções são condicionadas pelos objectivos que perseguem ou seja, a finalidade configura a forma como se relacionam os seus elementos (Bertrand & Guillemet, 1988). Deste modo, a finalidade orienta e dá sentido à evolução do sistema.

De acordo com esta lógica, a Finalidade é a forma como se quer jogar ou seja, define-se numa ideia de jogo que o treinador objectiva para a sua equipa e que se vai desenvolvendo ao longo do processo. Assim, podemos entendê-la como uma conjectura que vai configurar as interacções individuais e colectivas da equipa.

Concorrendo para este sentido, Guilherme Oliveira (2004: 130) refere-nos que é importante que *“o treinador saiba muito bem aquilo que pretende da equipa e do jogo, que tenha ideias muito concretas relativamente às invariantes/padrões que pretende que a sua equipa e os respectivos jogadores manifestem”*. Reforçando este aspecto, José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006) afirma que é fundamental que os jogadores compreendam as suas ideias ou seja, a sua filosofia de jogo para que deste modo, possam ter comportamentos

ajustados ao que pretende. Assim, esta ideia de jogo a que se aspira é a Finalidade do jogar e por isso, o Modelo de Jogo.

Segundo Vítor Frade (1985:5), o modelo é como uma “*pedagogia de projecto*” que deve estar constantemente a ser visualizado assumindo-se no elemento causal do futuro ou seja, no referencial que se pretende atingir. Desta forma, o modelo é o jogo a que se aspira e portanto, vai orientar as decisões face a esse Propósito.

De acordo com esta lógica, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que “*o modelo de jogo é um aspecto fundamental de todo o meu processo de treino porque é ele que me vai orientando, me vai direccionando em tudo aquilo que faço e peço para fazerem dia a dia*”. Avançando nesta ideia, refere ainda que “*há uma necessidade permanente do modelo estar sempre presente em todo o instante de forma a que as coisas se direccionem sempre como eu pretendo que aconteçam*”.

Assim, o modo como se pretende jogar é determinante para configurar o próprio jogo porque se um treinador tem como ideal que a sua equipa jogue com a manutenção e circulação da bola a partir do seu meio campo, então irá privilegiar uma dinâmica diferente de um outro treinador que tem como finalidade jogar fundamentalmente em transição defesa-ataque, após ganhar a posse da bola no seu meio campo. Com isto, depreendemos que os princípios de jogo são diferentes, condicionados por uma finalidade ou seja, por um Modelo de Jogo.

Contudo, o modelo não se restringe ao plano conceptual ou ideológico do jogo ou seja, compreende igualmente o lado prático uma vez que o jogo é um fenómeno que se encontra em permanente construção. Demonstrando acordo com este aspecto, Castelo (1996) refere que o modelo de jogo compreende a sua evolução dinâmica e criativa ao longo do seu processo de desenvolvimento. Face a isto, Guilherme Oliveira (anexo 1) concorda que tão importante como o lado das ideias do treinador para o jogar é o lado prático do processo, da forma como os jogadores compreendem o projecto colectivo da equipa e o desenvolvem.

Assim, a ideia que o treinador tem para a equipa passa pela Organização Colectiva nos vários momentos de jogo. Por isso, Guilherme Oliveira (anexo 1) afirma que “*o treinador tem um conjunto de ideias relativas ao jogar que pretende para a equipa e jogadores*” e que são transmitidas aos jogadores para que a partir desse entendimento, os comportamentos se manifestem dentro de determinados padrões.

Este conceito de Modelo define-se num projecto que se vai desenvolvendo ao longo do processo através do qual se cria um conjunto de valores e princípios que conferem uma determinada lógica aos factos do jogo. Por isso, o Modelo de Jogo pode compreender-se como um idioma sobre o qual os jogadores e treinador desenvolvem a linguagem do jogo.

Neste sentido, o modelo de jogo promove uma cultura organizacional ou seja, um conjunto de princípios que são partilhados pelos jogadores e treinador para desenvolver uma determinada forma de jogar. Por isso, o modelo estabelece “*um sentido de missão colectiva*” à dinâmica do sistema (Bertrand & Guillemet, 1988: 117).

Através deste pressuposto, a Finalidade ou seja, o modelo de jogo de uma equipa, não se dissocia do conceito de Organização uma vez que as interacções são concebidas em função dos objectivos pretendidos. Para esclarecer esta ideia, consideremos o seguinte exemplo: uma equipa em momento defensivo tem como objectivo recuperar a posse da bola o mais rapidamente possível e longe da sua baliza. Face a isto, a organização defensiva deve ser condizente com isso porque se perante este objectivo, os jogadores defendem no seu meio campo, a viabilidade de sucesso será menor. No entanto, se a equipa se organizar defensivamente no meio campo adversário será mais provável recuperar a posse da bola longe da sua baliza. Deste modo, percebemos que os objectivos são determinantes na Organização da equipa.

A importância deste aspecto parece-nos fundamental porque é através dos princípios do modelo que o treinador Organiza os comportamentos da equipa e dos jogadores. Assim, promove uma forma de interagir nos vários

momentos de jogo. E desta forma condiciona o modo como os jogadores irão solucionar os seus problemas, levando-nos a citar Valdano (1998: 238):

“O princípio da autoridade deve equilibrar poder e respeito; o treinador que abusa das ordens é o que não sabe convencer. O que o jogador pede são respostas aos seus problemas e o maestro que encontra essas soluções não necessitará de gritar porque terá ganho autoridade com conhecimentos”

2.3. A importância de criar e desenvolver um Modelo

“(…)O êxito no futebol tem mil receitas . O treinador deve crer numa, e com ela seduzir os seus jogadores” (Valdano, 1998: 210)

Como já referimos, a Finalidade do sistema ou seja, o Modelo de Jogo confere um determinado Sentido ao desenvolvimento do processo face a um conjunto de regularidades que se pretendem observar. Deste modo, o modelo permite responder à questão: para onde vamos?

A pertinência desta questão parece-nos fundamental para desenvolver um processo direccionado para um determinado «jogar» ou seja, para um processo Intencional. A partir dele criam-se um conjunto de referências que definem a organização da equipa e jogadores nos vários momentos de jogo. Deste modo, o modelo orienta o processo para um jogar concreto através dos princípios colectivos e individuais em função do que é pretendido. Neste sentido, trata-se de desenvolver um jogar Específico e não um jogar qualquer.

Evidenciando a importância deste Modelo de jogo, Vítor Frade (2004) afirma que o jogar é uma organização construída pelo processo de treino, face a um futuro que se pretende atingir. Deste modo, esclarece que o processo

configura o jogo fazendo emergir determinadas regularidades no comportamento da equipa e jogadores.

Reforçando esta lógica, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que é através dos princípios do modelo de jogo que se desenvolve a Organização colectiva e individual dos jogadores e que se expressa num padrão de comportamentos que o treinador objectiva para a equipa.

Neste entendimento, o modelo envolve a operacionalização dos princípios de acção dos jogadores nos vários momentos de jogo. Por isso, este conceito de modelo de jogo não se reduz a uma ideia geral, tratando-se sobretudo de configurar as interacções dos jogadores. Reforçando este lado pragmático do processo, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003:III) afirma que *“mais importante que a própria noção de modelo, são os princípios do próprio modelo”* uma vez que nem todos assumem a mesma importância⁷ nem são operacionalizados da mesma forma.

Por isso, a configuração do modelo resulta da articulação e desenvolvimento dos princípios para que o jogo adquira uma dada identidade. Desta forma define uma qualidade comportamental promovida pelos princípios de acção sobre os quais o treinador e jogadores analisam e interpretam os factos do jogo e de desenvolvimento do processo. Assim, é através do modelo que se concebem e avaliam as intenções e os acontecimentos de todo o processo face ao que se pretende (Le Moigne, 1994).

Neste seguimento, Guilherme Oliveira (2004) refere que o Modelo é fundamental para conceber e desenvolver um processo coerente e Específico preocupado em criar um jogar. Com esta lógica, enaltece que a construção do processo de treino-competição deve assentar numa dada articulação de Sentido condicionando assim os procedimentos e decisões do treinador e jogadores. Deste modo, não existe um modelo de jogo único porque cada treinador tem as suas ideias e portanto, determinados objectivos comportamentais para a equipa.

Para além disso, a forma como os objectivos são interpretados e concretizados pelos jogadores condicionam o desenvolvimento do próprio

⁷ - Esta questão será desenvolvida posteriormente.

modelo. Assim, os princípios adquirem uma configuração em função das particularidades que envolvem a equipa e que tornam a evolução do processo singular.

Ainda neste contexto, entendemos que é importante evidenciar as características dos jogadores uma vez que são determinantes na própria concretização dos princípios de jogo. Neste sentido, imaginemos uma equipa que tem como princípio ofensivo circular a bola pelos três corredores. Todavia, o modo como este princípio é concretizado depende da interpretação, características e capacidade dos jogadores ou seja, se apresentam um bom jogo posicional, uma boa qualidade de passe e recepção, se exploram os espaços. Assim, se numa equipa os jogadores não tiverem qualidade de passe e recepção ou se os jogadores tiverem dificuldades em jogar longe então, irão predominar os passes curtos e por isso, a concretização deste princípio acontece com essa configuração. No entanto, numa outra equipa, com jogadores com qualidade de passe a média e longa distância, a circulação da bola não se restringe ao jogo curto permitindo mudanças de corredor rápidas. Deste modo, este mesmo princípio é condicionado pelas características dos jogadores. Face a isto, podemos referir que os princípios são recriados pelos jogadores e equipa que devem ser um acrescento criativo à qualidade do jogo.

2.3.1. O papel do modelo na tomada de decisão dos jogadores

“A maneira como o indivíduo apreende e interpreta a informação depende da sua experiência, dos seus valores, das suas aptidões, das suas necessidades e das suas expectativas. Temos tendência para reter os dados que são compatíveis com as nossas convicções e as nossas ideologias, e que nos convêm. “ (Abravanel, 1986)

De acordo com Faria (1999), o jogo é uma construção activa que se desenvolve e decorre da afirmação e actualização das escolhas e decisões dos jogadores, realizadas num ambiente de constrangimentos e possibilidades.

Concorrendo para esta questão, Frade (1985:21) reconhece que *“toda a acção do jogo contém incerteza”* e por isso, é necessário *“realizar estratégias de comportamento, como arte de agir em condições aleatórias e adversas”*. Através desta ideia, este autor evidencia a importância de um modelo de comportamentos e princípios de acção para construir uma dada forma de jogar.

Reforçando este aspecto, Le Moigne (1994), refere-nos que o projecto do modelizador - o modelo de jogo - permite compreendê-lo projectivamente ou seja, torna a representação significativa. Assim, podemos dizer que as decisões dos jogadores têm um determinado valor e sentido, na concretização e desenvolvimento do modelo de jogo. Por isso, os factos de jogo são interpretados à luz de um mesmo código simbólico ou seja, de um universo conceptual.

2.3.1.1. O entendimento comum na interpretação do jogo. A cultura da equipa.

*“Formar uma equipa é como criar um estilo, uma atmosfera. Trata-se, acima de tudo, de **dar alma** a um conjunto de onze futebolistas.” (Lobo, 2003)*

Como já referimos, o modelo de jogo define-se na referência colectiva a partir da qual os jogadores analisam e interpretam os factos do jogo conferindo-lhe uma significação pessoal. Deste modo, é importante que este entendimento individual seja congruente com o entendimento da equipa para se criar uma lógica comum. Através dela os factos do jogo são interpretados segundo uma mesma perspectiva.

Reconhecendo que as situações de jogo envolvem dados variáveis que não são antecipáveis ou seja, conhecidos *à priori*, então, a significação pessoal deve convergir para uma lógica interna de funcionamento (Garganta & Cunha e Silva, 2000). Deste modo, modela a base de interpretação dos jogadores que têm ideias, experiências, valores e conhecimentos diferentes.

Face a isto os jogadores podem ter uma paisagem mental diferente ou mesmo contrária ao que o treinador pretende e por isso, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003: X) refere que tem de se criar uma *“paisagem mental”* porque o desenvolvimento de um jogo *“tem de nascer primeiro na cabeça dos jogadores”*.

Este aspecto é fundamental para que as decisões e interacções dos jogadores sejam antecipados pelos demais colegas de acordo com um conjunto de directrizes que configuram os vários momentos de jogo. Concorrendo para esta ideia colectiva, Valdano (1998) refere que para um jogo de qualidade é importante ter cinco ou seis jogadores a pensar a mesma coisa ao mesmo tempo.

Assim, o modelo de jogo e os seus princípios procuram uma percepção comum dos factos do jogo concorrendo para uma organização comportamental ou seja, que as decisões dos jogadores se inscrevam num contexto Específico

Colectivo. Convergindo para esta lógica, Resende (2002:18) afirma que os jogadores devem desenvolver *“um mapa do seu futebol”* para que possam atribuir um sentido ao comportamento. Através desta ideia enaltece a importância de perante um mesmo acontecimento haver um entendimento comum dos jogadores. Segundo Vítor Frade (1985:3), existe *“a necessidade de ter já em si uma representação daquilo que apreende”*.

A relevância deste conceito é fundamental pois como nos refere Cunha e Silva (1999: 57), *“a percepção é já, de certa forma, acção, porque o corpo se encontra comprometido com o mundo quando percebe: como que o antecipa”*. Assim, se perante uma situação de jogo os jogadores da mesma equipa a compreendem e interpretam de um modo diferente então, os comportamentos que desenvolvem não convergem para uma dada forma de resolução. Por isso, os princípios de acção permitem desenvolver uma forma de equacionar o jogo numa mesma linha de pensamento.

Desta forma cria-se uma representatividade comum do jogo que se pretende desenvolver fazendo com que haja a categorização dos dados significativos do contexto. Assim, os factos do jogo adquirem um determinado valor e significado para os intervenientes porque se numa equipa é importante circular a bola jogando sobretudo em profundidade noutra pode ser em largura e por isso, a forma como a equipa se comporta aquando a posse da bola é diferente.

Neste entendimento, a tomada de decisão não é algo aleatório ou seja, apesar das particularidades do contexto, o jogador é sobrecondicionado a decidir em função do projecto de jogo da equipa e portanto, dos seus princípios. Assim, o modelo de jogo permite condicionar as escolhas dos jogadores para um padrão de possibilidades ou seja, orienta as decisões dos jogadores.

Reforçando esta ideia, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que o desenvolvimento do modelo ao longo do processo de treino-competição procura que a equipa e jogadores *“consigam resolver os problemas de uma forma permanente, dentro de uma determinada forma de resolução”* porque existem *“várias formas de resolver os problemas e nós queremos que eles*

sejam resolvidos com uma determinada lógica” conferida pelos princípios de jogo.

Fortalecendo este fundamento, António Damásio (2003) refere-nos que a tomada de decisão resulta dos valores e das representações que temos acerca dos fenómenos em que nos envolvemos. Deste modo, o modelo de jogo permite desenvolver um conjunto de convicções e representações mentais dos comportamentos a desenvolver nos vários momentos de jogo.

A partir desta lógica, os princípios contextualizam as decisões dos jogadores nos vários momentos e portanto, definem-se na ordem organizativa do jogo. Neste sentido, os princípios criam uma cultura. Através deste conceito procuramos esclarecer a existência de um conjunto de valores e princípios que caracterizam a dinâmica da equipa como uma entidade colectiva. Desta forma, edifica-se uma representação e uma base de funcionamento que faz com que os comportamentos individuais se inscrevam espontaneamente nessa mesma cultura. Tal como acontece nas sociedades, a existência individual desenvolve-se de acordo com um conjunto de princípios e valores que asseguram uma coexistência, segundo uma cultura.

Analogamente, o funcionamento colectivo de uma equipa resulta de uma “coexistência” onde o modelo de jogo rege as interacções individuais. Neste sentido, o jogo torna-se como uma *cultura comportamental* dos jogadores assente em determinados princípios.

No entanto, para que se manifeste como uma cultura é importante que estes princípios permitam que os jogadores e equipa tenham sucesso na resolução dos seus problemas porque se assim não for, a crença na ideia colectiva de jogo e nos seus princípios de acção não acontece. E sendo assim, o jogador deixa de acreditar numa lógica de funcionamento e portanto, os comportamentos individuais e colectivos não acontecerão.

Reconhecendo este pressuposto, Guilherme Oliveira (anexo 1) afirma que *“o jogador só consegue fazer determinado comportamento bem se primeiro o compreender e depois, se achar que realmente esse comportamento é benéfico, tanto para a equipa como para ele”*. Através desta ideia realça a importância dos objectivos e princípios de acção ajudarem os jogadores a

resolver os problemas do jogo. Por isso acrescenta que *“muitas vezes utilizamos estratégias para que os jogadores reconheçam a importância daquele comportamento porque só dessa forma a qualidade se manifesta”*. Este autor reconhece assim um papel fundamental às convicções dos jogadores no desenvolvimento do modelo de jogo.

De modo a esclarecer esta ideia, tomemos como exemplo um treinador que pretende que a sua equipa jogue fundamentalmente em posse da bola e a faça circular pelos vários corredores pela linha defensiva. Através desta intenção procura condicionar os comportamentos dos seus jogadores. Contudo, se os jogadores procuram jogar desta forma mas não são eficazes devido, por exemplo, às características e posicionamento dos defesas, à falta de apoios viáveis para fazer a bola progredir para o meio campo e perdem a posse da bola em zonas de grande perigo para baliza eles passam a jogar num primeiro momento de organização ofensiva para longe da baliza, de forma a evitar riscos. Deste modo, passam a ter comportamentos que não vão de encontro ao que o treinador idealiza e passam a desenvolver outras soluções que lhes permitem ter mais sucesso do que lhes é solicitado. No fundo, trata-se de superar as dificuldades de forma a serem mais eficazes ainda que não vá de encontro ao que o treinador pretende porque a credibilidade e exequibilidade do comportamento solicitado é nula para os jogadores.

Contudo, se o treinador reconhece que este comportamento não acontece porque os médios se encontram afastados dos defesas e os passes são muito longos, o que permite aos adversários ganhar a posse da bola, então deve intervir no sentido de superar esta dificuldade para que a equipa circule a bola pela defesa em segurança e a faça progredir. Se isso acontecer ou seja, se têm sucesso na execução deste comportamento, passam a acreditar e a acontecer com mais regularidade. E então torna-se possível a assimilação dos princípios comportamentais.

Na continuidade desta ideia, percebemos que o sistema de convicções desenvolvido pelo modelo de jogo não é algo abstracto ou seja, compreende a eficácia da acção no desenvolvimento do jogo. Para além disso, o modelo

estabelece-se como uma cultura comportamental quando os princípios de acção dos jogadores se manifestam com regularidade.

2.3.1.2. Da cultura de percepção à cultura comportamental

*“A cultura de jogo é o entendimento de jogo que os jogadores têm e a forma como é utilizado em prol de um **projecto colectivo de jogo** (Guilherme Oliveira, anexo 1)”*

O jogo é uma actividade que resulta das interacções dos jogadores e por isso, concretiza-se na acção. Expressando esta ideia, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003: XVI) refere que o jogo acontece no domínio de «saber-fazer». Contudo, este «saber-fazer» é tanto melhor quanto mais apoiado num «saber-sobre-um-saber-fazer» ou seja, sobre um entendimento consciente das interacções a desenvolver no jogo.

Contudo, reforça que este lado de identificação formal não resolve os problemas porque o «jogar» decorre no domínio do «saber-fazer» e por isso não basta que os jogadores compreendam o que têm de fazer se não o conseguem concretizar ao nível dos comportamentos. Neste sentido, o entendimento comum do jogo serve para potenciar o desenvolvimento de uma cultura comportamental.

Concordando, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que se *“pretende criar uma certa filosofia de entendimento e de manifestação do comportamento”*. Neste seguimento, o referido autor acrescenta que se trata de *“conseguir transmitir determinadas ideias à equipa e a equipa entender as ideias e nós, em conjunto, construímos um jogo em que essas ideias estejam permanentemente representadas nesse mesmo jogo”*. Deste modo, o desenvolvimento de um modelo de jogo ou seja, de uma forma de jogar, passa por fazer com que os jogadores adquiram determinados princípios de acção.

A reforçar a importância deste pressuposto, Jacob & Lafargue (2005) demonstram que as experiências anteriores condicionam determinadas acções

a partir das representações que possuímos. Deste modo, percebemos que se um treinador pretende que os seus jogadores joguem de uma determinada forma então deve fazer com que adquiram os princípios desse jogo. Através deles, modela a interacção comportamental dos jogadores e portanto, a dinâmica colectiva da equipa. E para isso é preciso tempo mas sobretudo um processo que se preocupe com a aquisição de determinados princípios de jogo (Mourinho, in Oliveira et al., 2006)

De acordo com esta lógica, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que *“de uma forma simples pode-se dizer que treinar é criar uma forma de jogar”*. Esta abordagem preocupa-se com o desenvolvimento de determinados automatismos comportamentais dos jogadores ou seja, que estes sejam capazes de agir espontaneamente na concretização dos princípios de jogo. É neste sentido que nos referimos à cultura comportamental.

Reforçando a lógica deste pressuposto, McCrone (2002:43) explica que *“toda a hierarquia de processamento cerebral para elaborar uma resposta em plena consciência demora cerca de meio segundo”*, o que é muito tempo para decidir no calor do jogo e por isso, esclarece que as acções que decorrem num espaço de tempo mais curto resulta da antecipação. Através dela é possível reduzir o meio segundo da resposta consciente para um quinto de segundo.

De acordo com este autor, trata-se de um atalho do cérebro para se antecipar às situações. Contudo, refere que isso só acontece quando já se experimentou a mesma situação e *“a gravou como um hábito- como um automatismo”*.

Assim, para que os comportamentos dos jogadores e equipa se inscrevam automaticamente no desenvolvimento do projecto de jogo da equipa é preciso criar hábitos. Através deles, os comportamentos surgem ao nível do inconsciente ou seja, resultam da capacidade de antecipação da resposta. Para reforçar melhor esta ideia, Baars (1988 cit. McCrone, 2002: 45) afirma que *“quase tudo o que fazemos, fazemos de forma inconsciente. Quando aprendemos algo pela primeira vez, sentimo-nos inseguros e temos consciência de muitos pormenores da acção”*. No entanto, com a prática vamos fazê-lo de forma cada vez mais inconsciente.

Deste modo, a aprendizagem e exercitação de um comportamento faz com que a sua realização solicite cada vez menos recursos ao cérebro através da adaptação. E é esse o objectivo do treino ou seja, criar e desenvolver a adaptação dos jogadores no desenvolvimento de um jogar e portanto, de uma Organização Colectiva.

Neste sentido Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que “*quando falo em momento de treino falo em momento de aprendizagem*”. Entenda-se que este conceito de aprendizagem se refere a determinados comportamentos que pretende para a equipa ou seja, os princípios de acção dos jogadores na concretização de um jogo.

Através deste pressuposto, o processo de treino concebe-se num espaço onde os jogadores desenvolvem determinados comportamentos, em função do projecto colectivo da equipa. E por isso, trata-se de adquirir os princípios de acção dos vários momentos de jogo (Frade, in Rocha, 2000).

A relevância deste aspecto é reforçada por Jacob & Lafargue (2005) quando revelam que os comportamentos envolvem um agente de preparação da acção. Este agente, a partir da intenção, cria uma simulação no interior do cérebro dessa mesma acção. Assim elabora uma representação motora da acção e prevê a possibilidade da sua concretização. De acordo com esta antecipação, o córtex frontal decide se essa acção será ou não realizada.

Os referidos autores acrescentam ainda que o cérebro recorre à memória das experiências anteriores e efeitos das decisões tomadas. No seguimento desta ideia reconhecem que após uma decisão o cérebro regista essa decisão bem como os efeitos que provoca para que no futuro, num contexto semelhante, opte pela decisão que teve os efeitos positivos. Assim, de acordo com este conhecimento, a experiência permite ajustar a antecipação das decisões através da memória e portanto, a familiaridade com um determinado contexto – entenda-se jogar – cria uma maior eficácia nas decisões. Ou seja, as consequências positivas ou negativas de determinadas escolhas condicionam as intenções e simulações posteriores porque se antecipam os efeitos da acção em função do que aconteceu anteriormente em contextos semelhantes.

Reforçando este pressuposto, António Damásio (1994, 2003) demonstra que o resultado da experiência condiciona as antecipações e decisões futuras através do que designa de “marcadores- somáticos”. De acordo com este autor, através deles existe o registo emocional⁸ das decisões ou seja, os efeitos da decisão provocam determinadas emoções que podem ser positivas ou negativas e que vão ser associadas à decisão que a originou. Desta forma, quando nos confrontamos com uma situação semelhante, a memória vai ajudar o cérebro associando a decisão ao respectivo estado emocional, que pode ser positivo ou negativo. Face a isto somos direccionados a repetir decisões e experiências que motivaram os estados positivos e a evitar o que se associa aos estados negativos. Procura-se otimizar as decisões futuras em função do passado, regulando as escolhas para o que nos levou ao sucesso.

Contudo, o referido neurocientista no *“Erro de Descartes”* (1994) demonstra que esse registo não acontece apenas na mente porque o corpo tem um papel determinante no registo emocional dos efeitos das decisões. Neste sentido, as emoções que decorrem no corpo vão conotar positiva ou negativamente determinadas decisões configurando a antecipação das respostas futuras.

De acordo com esta lógica, percebemos que a antecipação resulta da experiência dos jogadores fazendo com que se inclinam a ter comportamentos que os levaram a ter sucesso anteriormente na resolução dos seus problemas. Através dela, os jogadores criam determinadas representações que muitas vezes são diferentes da concepção do treinador ou mesmo contrárias. Sendo assim, não converge para o projecto colectivo da equipa.

Face a isto, a aquisição de determinados comportamentos por parte dos jogadores passa sobretudo pela exercitação, para haver a qualificação emotiva das respostas, o que vai potenciar determinadas decisões e eliminar outras. Mas isso exige a concretização dos comportamentos ou seja, dos princípios de jogo.

Neste sentido, para desenvolver o projecto de jogo da equipa tem de haver a concretização dos seus princípios de jogo para criar uma maior

⁸ - O registo emocional constitui-se nos estados do corpo.

identificação do jogador com determinados contextos, para otimizar a capacidade de antecipação e conseqüentemente, de decisão. Deste modo cria-se uma cultura das representações que se consegue apenas com a concretização e desenvolvimento dos princípios de acção que regem a dinâmica dos jogadores. Deste modo, trata-se de um hábito que se adquire na acção (Frade in Rocha, 2000).

Contudo, este conceito de hábito não pode ser entendido como um conjunto de comportamentos mecânicos por parte dos jogadores porque como nos refere Guilherme Oliveira (Anexo 1) o princípio de jogo “*é um início*”. Neste sentido acrescenta que através deles é possível antecipar o aparecimento de determinados padrões nas interacções dos jogadores “*mas não sabemos os detalhes de como o padrão vai emergir*”. E por isso é importante que o jogador tenha capacidade e espaço para criar e inventar na concretização desses princípios.

De acordo com Jacob & Lafargue (2005), a concretização do acto motor, sendo ele consciente ou inconsciente, envolve a participação do lobo frontal uma vez que é através dele que a representação da acção passa à própria acção. A intervenção deste mecanismo tem um papel muito relevante na qualidade das decisões porque, como já referimos, essas representações são antecipações que fazemos do futuro, sobrecondicionadas pelo passado. E por isso, em situações em que o lobo frontal reconhece que essa intenção não vai ter os efeitos pretendidos, não a concretiza em acção, ajustando essa intenção.

Este aspecto é determinante em contextos dinâmicos como o jogo e por isso, os jogadores não podem “demitir-se” do seu lobo frontal porque é através deste mecanismo que o hábito permite melhorar a qualidade da antecipação. A realização regular dos princípios de acção faz com que os jogadores criem uma familiaridade com uma lógica de funcionamento que os leva a antecipar com maior eficácia e menor esforço os efeitos dos comportamentos. Isto porque a prática de determinados princípios de acção faz com que os jogadores e equipa adquiram uma memória que os direcciona nas escolhas, ainda que seja inconscientemente. Contudo, este carácter inconsciente não prescinde da envolvimento e concentração do jogador. Concorrendo para esta ideia,

Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma que *“há a necessidade dos jogadores se envolverem completamente e estarem comprometidos emocionalmente neste projecto de construção de equipa.”*

Com este sentido, procura-se habituar o jogador a resolver os problemas de acordo com uma lógica mas a forma como se comporta no aqui e agora, na própria concretização dos princípios não pode ser “mecânica”. Procurando esclarecer esta ideia, pensemos numa equipa que em transição defesa-ataque procura jogar num primeiro momento em passe para o ponta de lança que descai para a zona lateral direita com intenção de receber a bola. Esta intenção define-se num sub-princípio de jogo de organização da transição ofensiva. Contudo, a forma como vai ser concretizado depende dos jogadores e do próprio contexto porque pode ser conseguido com um passe de calcanhar, com um passe precedido por um drible ou por uma finta para superar um adversário que dificulta o passe num primeiro momento, entre muitas outras possibilidades. E estes detalhes são criados pelo jogador e para o qual não existe equação, constituindo-se no espaço de invenção e recriação. Concorrendo para esta ideia, Guilherme Oliveira (Anexo 1) acrescenta que *“esses detalhes são de extrema importância porque vão ser eles que vão promover a diversidade e vão fazer evoluir a equipa, os jogadores, o treinador e consequentemente, o jogo”*.

Assim, o processo não pode fechar-se a este potencial criativo uma vez que enriquece o próprio desenvolvimento do jogo (Frade in Martins, 2003). Para além disso, os jogadores tornam-se desta forma construtivos no projecto colectivo da equipa e portanto, de uma forma de jogar. Deste modo, os comportamentos devem acrescentar qualidade à dinâmica individual e colectiva da equipa.

Face a isto, o desenvolvimento do projecto colectivo de jogo assume um carácter particular pela forma como os jogadores assimilam e recriam o próprio modelo. No seguimento desta ideia, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que este lado prático e criativo dos jogadores é fundamental para a própria evolução do modelo e para a reformulação conceptual - das intenções – do treinador face ao que vai acontecendo.

E por isso acrescenta que não acha correcto que digam: “*Nós adoptamos um modelo de jogo*”. Isto porque no seu entendimento “*criamos um modelo de jogo*” numa “*criação dialéctica entre treinador e jogadores*”.

De acordo com esta ideia, para se criar uma forma de jogar o treinador tem de ter um papel interventivo no desenvolvimento e concretização desse projecto de jogo da equipa.

2.3.2. O papel do modelo na tomada de decisão do treinador

“A riqueza da adopção de um modelo está em quem comanda o processo, isto é, o futuro como aquilo a que a gente aspira.” (Frade, 2004)

Através do modelo de jogo, o treinador e jogadores desenvolvem uma dada forma de jogar, com determinados princípios de acção. Deste modo, cada treinador concebe e cria o seu modelo. Para além disso, o seu desenvolvimento também depende da forma como os jogadores e equipa o assimilam e concretizam.

Deste modo, Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma que “*o modelo de jogo é uma coisa muito complexa e muitas vezes as pessoas são muito redutoras no entendimento deste conceito de modelo porque pensam que o modelo de jogo é apenas um conjunto de comportamentos e ideias que o treinador tem para transmitir a determinados jogadores*”.

E por isso acrescenta que “*o modelo de jogo tem a ver com as ideias que o treinador tem para transmitir aos jogadores, isto é, com a sua concepção de jogo, mas também tem de estar relacionado com os jogadores que tem pela frente, com o que entendem de jogo. Deve estar relacionado com o clube onde está, com a cultura desse clube porque existem clubes com culturas completamente diferentes.*” Desta forma, reconhece um papel determinante ao contexto e aos aspectos que influenciam o desenvolvimento e concretização do modelo.

Esclarecendo essa ideia refere também que *“é evidente que quando um clube contrata um treinador, contrata ideias de jogo porque sabe que vai jogar dentro de determinadas ideias. Mas também o treinador quando chega a um clube tem de compreender que vai para um clube com um determinado tipo de história, com determinado tipo de cultura, com um determinado historial num país com determinadas características. E o treinador tem de compreender tudo isso e o modelo de jogo tem de envolver tudo isso. E se não se envolve com tudo isso, o que vai acontecer é que, por mais qualidade que possa ter, pode não ter o mesmo sucesso do que se tudo isso estiver relacionado.”*

Assim, o desenvolvimento de um jogo envolve um conjunto de aspectos que o treinador, enquanto líder do processo, tem de gerir para o conduzir para onde pretende. Neste sentido, para Vítor Frade (2003 in Martins, 2003: VII) o treinador assume-se no *“comando exterior ao sistema regulado”* ou seja, é o responsável por conceber e regular a evolução do projecto de jogo da equipa.

De modo a esclarecer este conceito o referido autor acrescenta que *“o papel do treinador é para interferir”* no sentido de *“catalisar”* a concretização do processo. Reconhecendo que este lado pragmático é determinante afirma que o treinador *“tem de ser na realidade o individuo que aproxima tudo que é favorável ao crescimento qualitativo do processo, no sentido do futuro a que se aspira”*. Neste contexto, trata-se de construir e desenvolver determinadas regularidades no comportamento da equipa ou seja, os princípios de acção que constituem o modelo de jogo.

Para além disso, a intervenção do treinador no decorrer do processo é determinante nessa construção. De acordo com Guilherme Oliveira (2004), o papel do treinador não se restringe ao planeamento e estruturação do processo porque no seu entendimento, tem um papel determinante na concretização do processo, através da sua intervenção. A forma como interage e intervém no desenvolvimento do processo de treino e competição é muito importante para regular os acontecimentos no sentido do que pretende. Deste modo reconhece que a forma como o treinador intervém *“no aqui e agora”* é muito importante para configurar a qualidade do processo ou seja, em função do que pretende.

Face a isto, e de modo a elucidar este entendimento, realizamos um estudo de caso para apreender as pertinências do contexto que elucidam as decisões e procedimentos do treinador na operacionalização do seu modelo. De acordo com Vouga (2005), os estudos de casos são métodos qualitativos que pelas suas descrições e conclusões podem ser consideradas formas válidas de pesquisa científica.

Por isso, desenvolvemos uma procura empírica ou seja, a partir dos princípios do modelo de jogo para apreender a lógica prática do desenvolvimento desse modelo. Assim, os critérios de análise não são gerais mas contextualizados pelo modelo de jogo que o treinador pretende desenvolver com os jogadores.

3. *Material e Métodos*

3.1. Caracterização do Estudo

No sentido de realizar o estudo de caso realizamos uma entrevista ao José Guilherme Oliveira, treinador nos escalões de formação do Futebol Clube do Porto nomeadamente dos juvenis nas épocas de 2002/2003, 2003/2004, 2004/2005 e dos juniores na presente época, de 2005/2006. Para além disso, analisamos os referidos processos para perceber o seu desenvolvimento.

A acrescentar à observação e análise realizada durante a época de 2002/2003 observamos a operacionalização de um morfociclo semanal.

3.2. Metodologia de Investigação

3.2.1. O estudo de caso. A sustentação *Etnometodológica*

Através do estudo de caso pretendemos analisar e estudar a operacionalização do processo por parte do treinador José Guilherme Oliveira. Neste sentido, mais do que nos restringir à análise descritiva procuramos sistematizar uma forma de construir o jogo que pretende para a sua equipa. E como já referimos, esta construção não decorre de forma linear ou seja, envolve um conjunto de aspectos contextuais que têm de ser geridos em função do modelo de jogo.

Para além disso, o jogo é um fenómeno que se concretiza continuamente na prática e portanto, tem um carácter empírico. Assim, para perceber o desenvolvimento desta fenomenologia realizamos um estudo de caso centrado no modelo de jogo do autor do processo e assim, compreender a sua prática. Neste sentido, desenvolvemos a caracterização empírica da operacionalização através de um trabalho interpretativo das condições de adequação.

Reforçando a validade desta metodologia, a etnometodologia é uma área de conhecimento da sociologia que apesar de «marginal» tem-se debruçado sobre o carácter prático dos fenómenos sociais (Fornel, Ogien & Quéré, 2001). Desta forma visa conhecer e descrever os procedimentos contextualizados nos seus locais de concretização e a sua actualização prática.

Este tipo de pesquisa etnometodológica põe em causa o papel da teoria e das hipóteses e o carácter geral das interpretações utilizado pelas ciências sociais. Centra-se na «unicidade fenomenal» das concepções ou seja, considera que um modelo se manifesta num contexto singular e portanto, com uma série de detalhes que lhe dão um sentido prático (Watson, 2001). Deste modo, o desenvolvimento do modelo de jogo decorre num contexto singular que lhe confere uma singularidade prática.

Através deste pensamento, a pesquisa etnometodológica coloca ênfase no empirismo e nas questões que resultam do desenvolvimento da realidade concreta (Fornel, Ogien & Quéré, 2001). Por isso, deixa-se guiar não pelas preocupações teóricas mas pela importância prática do desenvolvimento dos fenómenos, como o jogo. Face a este entendimento, reforçamos o lado processual no desenvolvimento de um jogo e portanto, das técnicas, decisões que o treinador assume na sua construção.

Neste sentido, através do estudo etnometodológico, analisamos um contexto particular centrando-nos nas práticas «locais» e nas condições em que se desenvolve o modelo. Deste modo, preocupamo-nos com o sentido de «adequação única» que a operacionalização desse modelo exige.

Reforçando a legitimidade deste procedimento, Garfinkel (cit. Fornel, Ogien & Quéré, 2001) refere-se à pertinência do contexto onde as situações são geradas porque o modelo manifesta-se nos detalhes da sua actualização prática. De acordo com esta lógica, o modelo resulta da sua operacionalização constante e portanto, dos procedimentos práticos desenvolvidos pelo treinador e jogadores ao longo do processo.

O estudo etnometodológico focaliza-se sobre a produção local e endógena dos fenómenos sociais evitando os métodos de análise formal para responder às questões de ordem lógica e de sentido do contexto (Watson, 2001). Deste modo, analisa as práticas em si mesmas e não como indicadores de representações genéricas. Assim, procura nas condições concretas onde acontece a acção, a sua validade prática ou seja, analisa e reflecte as decisões práticas no seu contexto e portanto, em função dos detalhes imediatos que as produzem. Por isso, contrariamente à análise formal, a etnometodologia interroga não só o que acontece mas o que motiva o seu acontecimento (Watson, 2001).

Face a isto, as decisões e procedimentos do processo têm um sentido em função do modelo de jogo que se pretende desenvolver ao longo do processo. Deste modo, a partir do modelo que o professor José Guilherme idealiza para a sua equipa e que portanto, operacionaliza ao longo do processo. Por isso, estudamos a operacionalização desse mesmo modelo.

Para isso, realizamos uma entrevista aberta ao referido treinador de modo a perceber como entende o jogo e portanto, como preconiza o seu desenvolvimento.

3.3. Recolha de Dados

A entrevista decorreu a 27 de Janeiro de 2006 nas instalações da Faculdade de Desporto no Porto, tendo sido utilizado um Gravador *Sony*. Posteriormente, foi reproduzida para o papel e utilizada na elaboração deste trabalho.

A acrescentar à observação da época de 2002/2003, no âmbito da disciplina de teoria e metodologia de treino I da opção de futebol, presenciamos a operacionalização de um morfociclo no mês de Abril de 2006 no Centro de Treino e Formação de Gaia, mais concretamente no Olival.

4. Análise e Discussão dos Dados

4.1. Que «jogar»?

A caracterização do Modelo de Jogo

*“(...)um modelo não se pode reduzir a um esquema organizado, por maior que seja a sua qualidade. Necessitamos construí-lo e lê-lo na sua potencialidade organizadora: **tem de ser organizante** (...) (Moigne, 1999 cit. Faria, 1999:42)”*

*“(...)Não adoptamos um modelo de jogo, **nós criamos** um modelo de jogo.
(Guilherme Oliveira, anexo 1)”*

Para Guilherme Oliveira (Anexo 1), o modelo de jogo expressa-se “*em todo o instante*” porque é ele que “*guia todo o processo de operacionalização*”. Neste sentido acrescenta que tem como objectivo criar e desenvolver uma dada forma de jogar e portanto, estabelece um conjunto de princípios para a sua equipa.

De modo a esclarecer esta ideia, este autor afirma que pretende “*criar, conjuntamente com os jogadores, um modelo de jogo e desenvolvê-lo o mais possível*”. Para isso, começaria por “*reconstruir na minha cabeça, o meu modelo de jogo, as minhas ideias para optar pela melhor estratégia de transmissão dessas ideias a esses jogadores.*” Neste seguimento, esclarece “*como é que tinham de jogar: como é que tinham de atacar, como tinham de defender e como é que tinham de fazer as transições.*”

De acordo com esta lógica, para criar uma dada forma de jogar estabelece a organização dos princípios de jogo da equipa de modo a desenvolver o modelo. Para jogar como pretende, Guilherme Oliveira (Anexo 1) quer que a sua equipa em momento ofensivo “*seja uma equipa de posse de bola, mas com uma posse de bola com objectivo de desorganizar a estrutura defensiva adversária*” ou seja, “*através da circulação de bola*”.

Em momento de transição ataque – defesa pretende que a equipa procure no primeiro instante recuperar a posse da bola. Para além disso, procura simultaneamente fechar a equipa para, no caso de não conseguir ganhar a posse da bola, estar compacta e entrar em organização defensiva. Neste sentido, acrescenta que este grande princípio é importante para impedir a exploração do contra-ataque das equipas adversárias e por isso, procura ser agressivo na sua concretização.

No caso de não conseguir recuperar a posse da bola neste momento de transição, a equipa entra em organização defensiva. E neste momento, o referido autor pretende condicionar a equipa adversária a jogar de determinada forma através da defesa à zona. Esclarecendo esta ideia dá como exemplo: “*se quisermos que jogue longe, pressionamos mais à frente para ganhar a bola em determinados momentos*” no entanto, “*se quisermos que a equipa jogue mais perto, deixamos a equipa subir para depois, estrategicamente em determinadas zonas ganhar a posse de bola*”. Desta forma procura provocar o erro ao adversário e assim, recuperar a posse da bola.

Após a sua recuperação, em momento de transição defesa-ataque, a equipa procura manter a posse da bola e por isso, aposta na situação de contra-ataque com segurança. Através deste princípio, reforça que o principal objectivo é manter a posse da bola para iniciar o processo ofensivo. No entanto, esclarece que sempre que “*for possível dar profundidade em segurança*”, a equipa deve fazê-lo.

Através destes grandes princípios de jogo, Guilherme Oliveira concebe e organiza o seu processo de preparação.

4.2. Planificação Sistémica. A modelação do «jogar».

“O que se pretende é que o comportamento que a equipa tem em jogo, se manifeste regularmente (“uma manifestação de regularidades”). (Frade, 2004)”

No sentido de desenvolver o modelo que caracterizamos anteriormente, Guilherme Oliveira (Anexo 1) define os grandes princípios de cada momento de jogo para criar e desenvolver as regularidades comportamentais que pretende. Deste modo modela o sistema ou seja, configura o «jogar» da equipa. Por isso, referimo-nos à modelação sistémica.

No entanto, esta modelação não surge por geração espontânea, ou seja, carece de um período de tempo para se desenvolver, constituindo-se no processo de treino e competição. Neste sentido, falamos da periodização. De acordo com Guilherme Oliveira (Anexo 1), a periodização consiste *“no tempo que é gasto na construção do jogar que o treinador pretende”*.

Concorrendo para este entendimento, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003) refere que o «jogar» não é um fenómeno natural mas construído por um processo Específico ou seja, concentrado no desenvolvimento do modelo de jogo. E por isso, na operacionalização dos princípios nos vários momentos de jogo.

4.2.1. A relação Princípios - momentos de jogo. Um conceito de Especificidade.

De acordo com esta concepção metodológica, o processo tem como objectivo desenvolver uma determinada forma de jogar e portanto, defender, atacar e transitar entre estes dois momentos. Por isso, o desenvolvimento do «jogar» compreende a organização comportamental em momento defensivo, ofensivo, da transição defesa-ataque e da transição ataque-defesa.

Apesar de ser possível diferenciar estes momentos de jogo, eles sucedem-se continuamente numa ordem não sequencial ou seja, sem uma ordem definida. Deste modo, o jogo é constituído pelos vários momentos, que não se dissociam. Reforçando esta lógica de pensamento, José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006: 192) afirma que *“não consigo dizer se o mais importante é defender bem ou atacar bem, porque não consigo dissociar esses dois momentos.”* Neste contexto acrescenta que *“a equipa é um todo e o seu funcionamento é feito num todo também”* e por isso, *“está demasiado interligado para eu conseguir fazer essa separação”*.

Neste sentido, a Organização da equipa nos vários momentos deve ser congruente ou seja, deve haver uma Articulação. Concorrendo para esta ideia, Guilherme Oliveira (Anexo 1) dá um exemplo bastante elucidativo da interrelação entre os princípios defensivos e os ofensivos: *“eu quero ter uma boa posse de bola, uma boa circulação de bola e para ter uma boa circulação de bola tenho de ter um jogo posicional muito bom. Por isso, os jogadores têm de estar bem colocados mesmo nos aspectos defensivos, para quando ganharem a posse da bola estarem nos sítios certos para a bola poder circular.”* Neste contexto acrescenta: *“se eu tenho este princípio ofensivo de posse e circulação de bola e defendo homem a homem, faço marcações individuais, aquilo que vai acontecer é que em muitos momentos, quando ganhar a posse de bola, os jogadores não vão estar colocados nos sítios certos para ter uma boa posse de bola.”* Neste caso, não existe uma relação congruente dos princípios de jogo desenvolvidos nestes momentos e por isso, esta articulação não é eficaz para o «jogar» que pretende.

Deste modo, a relação dos princípios nos vários momentos de jogo deve promover uma dinâmica de qualidade entre os jogadores. Procurando ainda esclarecer esta ideia, pensemos no momento de transição defesa-ataque, que depende do modo como a equipa se organiza defensivamente ou seja, se uma equipa em momento defensivo coloca todos os jogadores atrás da linha da bola então terá mais dificuldades em realizar a transição com passe em profundidade do que uma equipa que em momento defensivo mantém dois jogadores a dar apoios na frente. Face a isto, o modo como as equipas se

organizam defensivamente condiciona o modo como transitam para o ataque. Por isso, a relação dos princípios que definem os vários momentos de jogo é fundamental para criar uma dinâmica de qualidade.

Concorrendo para este entendimento, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003) refere-se à Articulação de Sentido para dizer que os princípios defensivos, ofensivos, de transição defesa-ataque e ataque-defesa assentam numa lógica de funcionamento. O modelo de jogo. Assim, esclarece que os princípios de cada momento articulam-se numa relação Específica.

Então, este conceito de Especificidade resulta da relação dos princípios defensivos, ofensivos, da transição defesa-ataque e ataque-defesa de modo a desenvolver um dado jogar. Através deste pensamento, o referido autor preconiza um entendimento de Especificidade que não se dissocia da articulação concreta e particular dos princípios que cada «jogar» comporta.

Face a isto, percebemos que a Especificidade a que nos referimos distingue-se da «especificidade» de esforço que a teoria e metodologia de treino Convencional desenvolveu. De acordo com alguns autores como Alvarez del Villar (1983), Verjoshanski (1998), Weineck (1983), Bangsbo (1998), as exigências do futebol são diferentes de outras modalidades e portanto, a preparação «específica» parte da caracterização do dito esforço energético-funcional desta actividade.

Com esta lógica, surge posteriormente a concepção designada de “Treino Integrado”, que para desenvolver este conceito de «especificidade» transporta do jogo um conjunto de situações para o treino. Assim, esta operacionalização «específica» não se refere a um modelo de jogo e muito menos à articulação dos seus princípios.

No entanto, a Especificidade a que nos referimos não se restringe à articulação dos princípios dos vários momentos de jogo ou seja, compreende igualmente a articulação dos princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios de cada momento de jogo.

4.2.2. A Articulação dos Princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios no desenvolvimento da Especificidade.

Como temos vindo a referir, o desenvolvimento do «jogar» compreende uma relação Específica entre os princípios dos vários momentos de jogo. Contudo, estes grandes princípios de jogo são constituídos pela articulação dos sub-princípios, sub-princípios de sub-princípios e sub-sub-sub-princípios.

No sentido de esclarecer esta ideia, imaginemos uma equipa que em momento ofensivo desenvolve como princípio de jogo a manutenção da posse da bola através da sua circulação em amplitude. Este é um grande princípio de jogo porque contempla a globalidade da equipa no momento ofensivo.

No entanto, este grande princípio ofensivo resulta das interações individuais, grupais, sectoriais e intersectoriais dos jogadores. Deste modo, o referido princípio da manutenção da posse da bola em amplitude concretiza-se numa relação Específica dos jogadores como por exemplo, entre os defesas, entre a linha média e os avançados, entre o sector da defesa e o sector médio. E por isso, o grande princípio de jogo é constituído por um conjunto de sub-princípios, de sub-princípios de sub-princípios e sub-sub-sub-princípios que se referem às relações mais particularizadas entre os jogadores na concretização desse princípio.

Deste modo, os grandes princípios reportam-se aos momentos de jogo e resultam da articulação Específica dos sub-princípios com os sub-princípios de sub-princípios e sub-sub-sub-princípios. No sentido de esclarecer esta ideia, voltemos ao exemplo anterior da manutenção da posse da bola através da sua circulação em amplitude. De modo a concretizar este grande princípio de jogo, a equipa adopta um jogo posicional colectivo que permite circular em amplitude ou seja, com os jogadores a dar largura em detrimento da profundidade. Para isso, o treinador promove uma relação concreta entre a linha da defesa, a linha média e a linha avançada. Ou seja, cria um conjunto de sub-princípios que permite concretizar esse grande princípio, como por exemplo, com os

jogadores da linha média distribuídos em toda a largura do campo e os avançados a procurarem a bola fundamentalmente perto da linha lateral. Deste modo, esta relação Específica dos médios com os avançados é um sub-princípio.

Na concretização deste sub-princípio, o treinador cria uma relação Específica entre os avançados através de trocas posicionais entre si, por exemplo. Contudo, estas trocas podem ser modeladas ou seja, com o avançado do lado da bola a movimentar-se na diagonal na direcção do segundo poste e o outro a apoiar na lateral. Desta forma, cria um sub-sub-princípio de acção que configura o grande princípio da circulação da bola em amplitude.

No entanto, se esta articulação dos sub-princípios com sub-sub-princípios e sub-sub-sub-princípios não for congruente ou seja, se não estiverem contextualizados na concretização do grande princípio de jogo, existe dificuldades na dinâmica dos jogadores.

No sentido de esclarecer esta ideia retomemos o exemplo anterior e imaginemos que o treinador pede circulação da bola em amplitude e no entanto, requer que os laterais da sua equipa não apoiem perto da linha lateral mas que apoiem mais perto dos defesas centrais, ligeiramente à frente. Face a isto, o jogo posicional entre os defesas condiciona a circulação em amplitude porque os laterais não conferem largura à circulação. Deste modo, este sub-sub-princípio não é congruente com o grande princípio de circulação da bola em amplitude em todo o terreno do jogo.

Através desta ideia procuramos evidenciar a importância da articulação Específica dos sub- princípios, sub-princípios de sub-princípios e sub-sub-sub-princípios. Reforçando este conceito, Faria (2002 in Resende, 2002: XI) afirma que *“é fundamental a articulação dos princípios e também a articulação dos sub-princípios dentro de determinado contexto”*. Ou seja, do modelo de jogo.

Em conformidade, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que a interacção dos princípios é determinante para a qualidade do «jogar» e por isso, acrescenta que a articulação entre os sub-princípios e os sub-sub-princípios é também fundamental. No entanto, refere que muitas vezes os problemas

destas interacções não são muito evidentes exigindo que o treinador esteja muito atento a esta dinâmica. Neste sentido, afirma também que muitas vezes estes sub-princípios de sub-princípios têm de ser *“reformulados em função daquilo que se pretende e treinar para que os comportamentos passem a ser mais proveitosos entre esses jogadores e equipa.”*

Com esta lógica, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003) refere que o grande dilema da operacionalização se encontra na articulação entre os princípios, sub-princípios e sub-sub-princípios. Para além disso, acrescenta que o facto do treinador colocar maior ou menor ênfase num ou noutra princípio, numa ou noutra articulação entre princípios ou sub-princípios faz com que a evolução do processo seja particular.

Concorrendo para esta ideia, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere-se ao trabalho do cozinheiro, que com os mesmos ingredientes é capaz de produzir sabores diferentes devido à forma como os confecciona. Através desta analogia, esclarece que isso também acontece no desenvolvimento do jogo pelo modo como *“os princípios se interrelacionam: mais um, menos um, mais este, mais aquele, dar mais importância a um e menos importância a outro. Isto faz com que o jogo assuma manifestações consideravelmente diferentes”*.

Desta forma, evidencia a importância do treinador reconhecer o que carece de uma maior ou menor importância para construir o «jogar» que pretende. E para isso, é fundamental perceber o que precisa de ser melhorado para a qualidade do jogo.

Neste sentido, o desenvolvimento do «jogar» resulta da evolução da equipa e dos problemas que apresenta levando o treinador a dar maior ou menor importância a determinados princípios, em função do que pretende. Continuando com esta ideia, imaginemos uma equipa que num jogo desenvolve muitas situações de finalização mas a eficácia destas situações é escassa. Perante este problema, e a necessidade de concretizar em golo as situações de finalização criadas pela equipa, o treinador dá mais ênfase ao sub-princípio da finalização sobretudo nas movimentações e posicionamento dos avançados e médios.

No entanto, num outro momento a equipa pode revelar dificuldades a mudar de atitude e de enquadrar posicionalmente após a perda da posse da bola na zona do meio campo, permitindo ao adversário criar situações de finalização. Neste caso, o treinador reconhece que este problema cria instabilidade à equipa e afecta a qualidade de jogo. E por isso, procura incidir sobre o princípio da transição ataque-defesa, ao nível dos defesas e médios de modo a corrigir este aspecto que afectou o rendimento da equipa.

Através destes exemplos percebemos que o desenvolvimento do «jogar» resulta da importância que o treinador dá aos princípios ou sub-princípios ou à articulação de sub-sub-princípios que reconhece como fundamentais para a qualidade do jogo. Evidenciando este aspecto, Guilherme Oliveira (Anexo 1) dá um exemplo: *“nós queremos que o relacionamento entre a defesa e o meio campo se processe de determinada forma, então promovemos um conjunto de princípios e de sub-princípios de jogo que vão interagir nesse sentido”*. No entanto, *“se quisermos que o relacionamento entre esses sectores seja diferente, criamos situações em que o relacionamento entre esses princípios e sub-princípios e as respectivas interações promovam o desejado”*.

Por isso, a operacionalização exige uma grande sensibilidade e entendimento do «jogar» que se pretende, para desta forma, incidir mais neste ou naquele aspecto em detrimento de outros. Estas escolhas fazem a diferença porque se perante o problema da finalização que referimos anteriormente, o treinador decide não incidir sobre este sub-princípio e preocupa-se com outros, então direcciona a evolução do processo para um sentido diferente de um treinador que coloca ênfase nesta dificuldade e procura corrigi-la.

Assim, a construção e desenvolvimento de um «jogar» resulta da maior importância a determinados princípios, articulação entre sub-princípios e sub-sub-princípios do que a outros. Senão, comparemos uma equipa que joga fundamentalmente em transição defesa-ataque a partir do seu meio campo. Para além disso, não tem como grande princípio manter a posse da bola, arriscando nos passes em profundidade e preocupa-se sobretudo, em conseguir uma grande consistência defensiva.

No entanto, uma outra equipa procura ter e manter a posse da bola a maior parte do tempo do jogo. Para isso, aposta fundamentalmente nestes princípios a partir de uma organização defensiva eficiente que lhe permita passar pouco tempo sem a posse da bola.

A partir destes breves exemplos, percebemos que os treinadores para construir os respectivos modelos colocam ênfase em princípios, sub-princípios e a articulações entre eles, diferentes. Deste modo, a relevância da organização ofensiva na segunda situação é diferente da primeira, do mesmo modo que os princípios da transição defesa-ataque na segunda situação assume outra importância que não tem na primeira.

Concorrendo para este aspecto fulcral na operacionalização do «jogar», Vítor Frade (2003 in Martins, 2003) refere-se à Articulação Hierarquizada dos princípios de jogo.

4.2.3. A Articulação Hierarquizada dos Princípios de Jogo. A modelação da Especificidade.

De acordo com Guilherme Oliveira (Anexo 1) *“os princípios não assumem todos a mesma importância e por isso, há uma hierarquização de princípios”*. Deste modo reconhece que para construir um determinado «jogar» é fundamental sobrevalorizar determinados princípios em detrimento de outros, em função do que pretende. E por isso, acrescenta que se *“quiséssemos que determinados princípios se sobrepusessem a outros, dava um jogo completamente diferente”*.

Neste sentido, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003: XVIII) refere que o importante é entender o «jogar» que se pretende desenvolver para a partir daqui, *“ligar uns princípios aos outros, hierarquizá-los”*. Na continuidade desta ideia, dá como exemplo uma equipa que pretende realizar pressão alta para conseguir atacar de determinada forma e por isso, este modo de defender alto

tem uma grande importância para a organização ofensiva da equipa. Neste sentido, assume-se num princípio determinante para o «jogar» da equipa e por isso, é contemplado de um modo diverso de uma outra equipa em que essa pressão alta não é tão relevante. Daí ser uma Articulação hierarquizada.

Através deste conceito de Especificidade, a operacionalização de um modelo de jogo subentende a Articulação Hierarquizada dos princípios de jogo para fazer emergir um dado «jogar». Desta forma compreendemos que mais do que uma articulação é importante estabelecer as prioridades do processo para o «jogar» que se pretende. Ou seja, hierarquizar.

De evidenciar que esta articulação hierarquizada não se restringe aos princípios de jogo mas também aos sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios e à articulação entre eles. Referindo-se a esta articulação, Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma que *“os princípios mais importantes são os grandes princípios de organização defensiva, ofensiva, de transição defesa-ataque e ataque-defesa”* uma vez que *“são eles que fazem com que todos os outros se interrelacionem”*. No entanto, para desenvolver o «jogar» que pretende hierarquiza os sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios.

Esclarecendo esta ideia, dá como exemplo o grande princípio de retirar a bola da zona de pressão na transição defesa-ataque, que pode acontecer privilegiando a segurança ou arriscando na profundidade. Para o referido autor, a prioridade é jogar para uma zona de segurança em detrimento da profundidade porque pretende um jogo de posse de bola e portanto, não exacerba as transições em profundidade com as quais se perde mais facilmente a posse da bola.

No entanto, reconhece que *“se valorizasse mais o sub-princípio da transição em profundidade”* teria um jogo com características diferentes, com transições constantes. Face a isto, percebemos que a hierarquização é determinante para configurar o «jogar». E por isso, Guilherme Oliveira (Anexo 1) acrescenta ainda que *“ao treinarmos esses sub-princípios hierarquizados fazemos com que o jogo saia como eu pretendo”*. Assim, o processo é organizado para criar e desenvolver um determinado «jogar» e por isso, assume o Primado da Especificidade.

Evidenciando a importância deste entendimento, Guilherme Oliveira (2003 in Tavares, 2003: XIX) afirma que a Especificidade “*é quase, levado ao exagero, uma metodologia de treino*”. Em afinidade, José Mourinho (cit Oliveira et al., 2006: 139) afirma que “*treinar é treinar em Especificidade*”. Neste contexto, esclarece que se trata de “*criar exercícios que me permitam exacerbar os meus princípios de jogo*”.

Reforçando esta lógica, Faria (2002 in Resende, 2002) afirma que o objectivo fundamental do treino é desenvolver os princípios de jogo dos vários momentos através de exercícios Específicos, para que a equipa adquira os comportamentos que pretende. Deste modo, o exercício tem um papel determinante no desenvolvimento da Especificidade.

4.3. O exercício como veículo da Especificidade.

“A aprendizagem consiste, num sentido, em fazer significar acontecimentos, em transformar o acontecimento-ruído em acontecimento-sinal, ou mesmo em acontecimento- signo: o ruído é transformado pela aprendizagem em sinal” (Frade, 1985: 16)”

Guilherme Oliveira (Anexo 1) para desenvolver a articulação hierarquizada dos princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios cria situações de exercitação através das quais os jogadores e equipa adquirem determinados comportamentos. Neste sentido, acrescenta que estas situações promovem os comportamentos que pretende e esclarece como desenvolve os sub-princípios da transição defesa-ataque. De acordo com este autor, “*crio situações em que acontecem muitas transições e direcciono as escolhas dos jogadores para a forma como quero que eles joguem porque eles ao identificarem isso em situação de treino também o vão fazer em situação de jogo*”.

Esclarece também que nessas situações *“os jogadores podem optar pela transição em segurança ou pela transição em profundidade mas vou levá-los a escolher mais vezes as transições em segurança do que as transições em profundidade”* uma vez que pretende que a sua equipa conquiste e mantenha a posse da bola. Assim, direcciona as escolhas dos jogadores para criar o jogo que pretende.

De acordo com esta lógica, o exercício é um contexto que privilegia determinados acontecimentos, em função de um objectivo. Por isso, se o treinador pretende que os jogadores realizem a transição para uma zona de segurança deve criar uma situação em que os jogadores sejam estimulados a fazer isso com regularidade. No entanto, para que isso aconteça não basta que o treinador diga o que pretende pois é fundamental que a situação seja adequada. Senão, imaginemos que para o referido sub-princípio de retirar a bola da zona de pressão após a recuperar, o treinador cria um jogo de 10 contra 4 defesas e dois médios num espaço grande. Através da superioridade numérica, o exercício promove um jogo fundamentalmente de manutenção e circulação da bola e portanto, de organização ofensiva. Desta forma, é uma situação que não está configurada de modo a haver transições ofensivas constantes. Por isso, os jogadores não são confrontados com os problemas da transição e portanto, o exercício não incide sobre os comportamentos que o treinador pretende.

Para além disso, é fundamental que se criem condições para que o contexto do exercício concorra para a qualidade do comportamento dos jogadores. Esclarecendo esta ideia, imaginemos que o treinador cria um exercício de 6 contra 6 num espaço reduzido onde acontecem muitas transições. No entanto, esta situação pode não ser Específica ou seja, não promove as transições para segurança como o treinador quer porque apesar de haver muitas transições, estas podem acontecer fundamentalmente em profundidade. Consideremos que na referida situação, o treinador coloca quatro médios e dois avançados contra quatro defesas e dois médios. Num espaço reduzido, em termos de largura e comprimento, a primeira equipa após

ganhar a posse da bola procura jogar frequentemente nos avançados e portanto, realiza as transições em profundidade.

Perante esta situação, o treinador tem de intervir de modo a que o exercício concorra para o que pretende ou seja, criar condições para que os jogadores ao optarem fundamentalmente na profundidade percam a posse da bola porque se isso não acontecer, a dinâmica do exercício compromete os seus objectivos. Imaginemos que os jogadores ao realizarem estas transições em profundidade têm sucesso e marcam golo. Deste modo, está a reforçar um comportamento que o treinador não pretende e então, tem de reformular as condições do exercício alterando as equipas ou corrigindo os erros defensivos da outra equipa de modo que as transições em profundidade levem ao erro. Desta forma faz com que nas transições em profundidade percam mais vezes a posse da bola e através deste insucesso o treinador corrige os comportamentos dos jogadores para as transições em segurança. Assim, direcciona os jogadores para o que pretende.

De acordo com esta abordagem encontra-se José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006:207) quando se refere à «descoberta- guiada» para evidenciar o papel dos jogadores nos exercícios e por isso, esclarece que *“em vez de lhes dizer «nós vamos para ali», quero que sejam eles a descobrir esse caminho”*. E para isso configura os contextos de exercitação para direccionar os jogadores para o que pretende. No entanto, este treinador reconhece que isso também resulta da intervenção que tem nos mesmos.

4.3.1. A Intervenção do Treinador no desenvolvimento da Especificidade.

Para Guilherme Oliveira (2004:159) a Especificidade dos exercícios só é conseguida com uma intervenção ajustada do treinador antes, durante e após a sua concretização. Neste sentido afirma que *“por vezes, os exercícios estão completamente adequados ao modelo de jogo, no entanto, devido à*

intervenção inadequada ou à não intervenção do treinador eles podem tornar-se desajustados”. Com esta ideia, o referido autor entende que a dinâmica da situação também é configurada pela intervenção do treinador antes, durante e após a mesma. Por isso, a Especificidade do exercício não contempla apenas a configuração estrutural e “funcional” dos acontecimentos.

No seguimento desta ideia consideremos o seguinte exemplo: o treinador cria um exercício de 10x10 em espaço reduzido de modo a haver transições constantes. No entanto, procura que uma das equipas se preocupe fundamentalmente com os comportamentos nas transições ofensivas referindo aos jogadores que a equipa ao ganhar a posse da bola deve retirá-la imediatamente da zona de pressão defensiva ou seja, jogar para um espaço diferente. Em contrapartida, quer que a outra equipa se concentre nos comportamentos na transição ataque-defesa solicitando aos jogadores mais próximos que criem uma zona de pressão no local da perda da bola. Deste modo, o «mesmo» exercício adquire uma configuração diferente para as duas equipas porque incidem em aspectos diferentes.

Com esta intervenção, percebemos que o treinador direcciona a atenção dos jogadores para os comportamentos que pretende desenvolver e que neste caso, são diferentes para as duas equipas. No fundo, trata-se de contextualizar a dinâmica do exercício para um propósito ou seja, preocupado com determinados comportamentos. Por isso, os acontecimentos deste exercício adquirem um sentido Específico.

Em afinidade com esta lógica Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que num exercício ao direccionar *“por exemplo, a organização da defesa para treinar comportamentos defensivos e de transição ofensiva”* faz com que a outra equipa incida sobre *“a organização ofensiva do meio campo com transições ataque-defesa”*. Assim, a dinâmica do exercício tem objectivos Específicos através dos quais direcciona a atenção dos jogadores para determinados comportamentos.

Através deste exemplo percebemos que o «mesmo» exercício adquire uma configuração diferente para as duas equipas, em função do propósito do treinador. No entanto, como já dissemos, a Especificidade não se restringe

apenas ao momento anterior ao exercício mas também à intervenção do treinador durante a sua realização.

De modo a entender este aspecto voltemos a considerar o último exemplo de 10x10 em espaço reduzido onde uma equipa se preocupa fundamentalmente com a transição ofensiva e a outra com a transição defensiva. A partir destes objectivos, desenvolve-se o exercício. Mas imaginemos que o treinador não intervém ou quando o faz não é congruente com os objectivos solicitados a cada equipa e corrige acontecimentos esporádicos que não incidem nos objectivos de transição ataque-defesa para uma equipa e de defesa-ataque para a outra. Desta forma, a sua intervenção no decorrer do exercício não converge no sentido do próprio exercício levando os jogadores a direccionarem a atenção para os aspectos/ acontecimentos que são corrigidos. Para sermos mais concretos, imaginemos que o treinador ao longo do exercício reforça e intervém sobretudo ao nível dos aspectos da finalização ofensiva e não acentua os comportamentos dos jogadores nas transições, a criar uma zona de pressão no momento e local da perda da posse da bola por parte de uma equipa ou na retirada da bola da zona de pressão defensiva na transição defesa-ataque por parte da outra. Sendo assim, a intervenção do treinador faz com que se dê atenção e relevo a aspectos diferentes dos que estavam definidos e por isso, a configuração do exercício acentua outros comportamentos. No entanto, se o treinador se preocupa fundamentalmente com os comportamentos dos jogadores nas transições e intervém reforçando os aspectos positivos e corrigindo os negativos, faz com que a dinâmica do exercício se concentre nesses mesmos aspectos. Consideremos por exemplo que a equipa a quem solicitou cuidados na transição defensiva demora a mudar de atitude e a pressionar no momento da perda da posse da bola e por isso, não consegue criar uma zona de pressão. O treinador perante estas dificuldades deve corrigir os comportamentos dos jogadores no decorrer do exercício e mais concretamente no momento de perda da posse da bola para que reconheçam quando aproximar, para onde direccionar a pressão, como se devem movimentar para serem mais eficazes.

Através desta intervenção, a dinâmica do exercício adquire uma configuração direccionada para os comportamentos pretendidos e por isso, assume-se como uma voz de comando que ajuda a atingir os objectivos e portanto, a qualidade comportamental dos jogadores.

A importância deste aspecto é decisiva para dar um sentido aos acontecimentos do exercício, onde o treinador deve participar activamente através de uma intervenção Específica. No entanto, não pretendemos dizer com isto que o treinador deve comandar os jogadores porque como já referimos, os jogadores e equipa devem ser autónomos no desenvolvimento do jogo uma vez que é assim que acontece na competição. Isto porque o treino concede um espaço de manobra ao treinador que lhe permite gerir as situações como pretende mas isso não sucede na competição, onde o treinador pouco pode interferir.

Neste sentido, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que o objectivo do treino é preparar os jogadores e equipa para resolverem autonomamente os problemas da competição, segundo o modelo de jogo. E por isso, pretendemos evidenciar que a intervenção do treinador no decorrer do exercício assenta no desenvolvimento daquilo que o referido autor designa de *“criação dialéctica entre treinador e jogadores”*. No fundo, trata-se de ajudar os jogadores e equipa a resolverem os problemas do jogo de acordo com uma lógica ou seja, desenvolver conjuntamente o projecto colectivo de jogo.

Nesta perspectiva, o exercício é o meio através do qual se desenvolve a Especificidade, pelo sentido que lhe é conferido. E por isso é que a intervenção do treinador é determinante sobretudo no “aqui e agora” para dar a conhecer o sentido que confere aos acontecimentos, reforçando determinados aspectos e inibindo outros. Assim, esta intervenção funciona como um diálogo entre o treinador e jogadores no desenvolvimento do exercício.

Face a isto, a configuração visível do exercício⁹ adquire um determinado sentido através do qual os jogadores vivem e desenvolvem os seus comportamentos. De modo a esclarecer esta ideia tomemos como exemplo uma situação de passe entre a linha da defesa e o meio campo, após o guarda-

⁹ - A configuração visível define-se na dinâmica do exercício resultante do comportamento dos jogadores.

redes colocar a bola nos laterais. Com esta situação o treinador procura que a equipa saia a jogar pelos corredores laterais e circule a bola pelos três corredores, com passes de qualidade para conseguir uma elevada velocidade da bola. Com esta finalidade, os comportamentos dos jogadores são direccionados para este objectivo. No entanto, imaginemos que o treinador pretende com esta mesma situação melhorar a dinâmica dos apoios entre a linha da defesa e o meio campo. Deste modo, percebemos que este exercício passa a ter outro significado para os jogadores e treinador.

Concorrendo para este aspecto, Vítor Frade (2004) afirma que “*essa configuração visível do exercício está muito aquém da dinâmica levada a cabo pelos intervenientes*” ou seja, pelos jogadores e treinador. Deste modo, este autor reconhece que o exercício é apenas uma situação potencial cuja concretização não se fica pelo lado observável mas sobretudo pelo significado que tem para quem o executa e para quem o dirige. E portanto, acrescenta que num processo Específico as situações de exercitação são configuradas para desenvolver o modelo de jogo.

O exercício preocupa-se assim com o desenvolvimento de determinados aspectos do projecto de jogo da equipa e por isso, em todos os momentos é contextualizado nesse sentido. Para esclarecer esta ideia, imaginemos uma equipa que aposta na manutenção e circulação da posse da bola. Em virtude disso, o treinador reconhece que é fundamental que a equipa demonstre um bom jogo posicional e uma grande qualidade de passe. E para o desenvolver, cria uma situação de passe onde se preocupa com esses aspectos fundamentais. E pode fazê-lo através de uma situação de passe em estrutura com toda a equipa onde corrige a qualidade de passe e a dinâmica dos apoios da equipa. No entanto, também pode fazê-lo através de passe por sectores em que por exemplo, a defesa circula a bola entre si e o treinador incide sobre a qualidade dos apoios e do passe deste sector. Desta forma, ambas as situações incidem nos objectivos pretendidos apesar da primeira ser uma dimensão colectiva e a outra uma dimensão sectorial. Contudo, ambas estão contextualizadas pelo modelo de jogo.

Agora imaginemos que o treinador opta por criar uma estrutura de triângulo onde os jogadores realizam passe e recepção com o treinador a intervir constantemente a solicitar qualidade de passe e recepção (Figura 1). Apesar disso, esta é uma situação pobre porque não está configurado com a estrutura posicional dos jogadores, não aborda as interações que o treinador pretende que aconteçam entre os jogadores e por isso, não é contextualizado pela dinâmica colectiva.

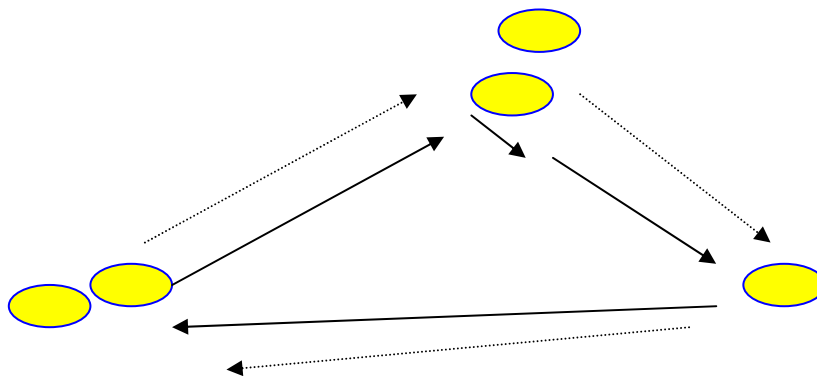


Figura 1 – Exercício de passe

No entanto, imaginemos que o treinador coloca os jogadores a realizar passes entre si, agrupando-os por sectores e contextualiza a situação dizendo que quer que a bola circule pelos três corredores de determinada forma (que é diferente nos defesas, nos médios e nos avançados, pelas posições que ocupam e pelas relações que estabelecem) porque é assim que pretende que a equipa faça no jogo para conseguir destabilizar a organização defensiva adversária. Desta forma contextualiza a dinâmica da situação – neste caso, em termos sectoriais – na dinâmica colectiva.

Assim, ao fraccionar a situação para incidir nos diferentes sectores não perde o sentido. Pelo contrário, é enriquecido porque os jogadores realizam uma maior densidade de passes mas sempre contextualizados no desenvolvimento do modelo de jogo. De acordo com esta lógica, fracciona-se o jogo mas sem o empobrecer (Frade, in Martins, 2003)¹⁰.

¹⁰ - A expressão utilizada por este autor é a «redução sem empobrecimento».

Neste sentido, Guilherme Oliveira (2004; 2006) refere-se à organização fractal do processo. Através deste conceito todos os exercícios, por mais pormenorizadas que sejam as suas incidências, são contextualizados pelo sentido do jogo.

De modo a compreender a lógica desta Organização questionamos este autor acerca do modo como estrutura o processo. Em resposta, refere-nos que faz uma preparação semanal *“tendo em consideração o nosso estado e tendo em consideração a equipa com quem vamos jogar”*. A partir daqui define *“um conjunto de objectivos que vão sendo contemplados durante a semana.”* Face a isto, faremos a abordagem do padrão semanal.

4.4. Padrão Semanal

De acordo com Guilherme Oliveira (Anexo 1), o padrão semanal é fundamental para a Organização do processo uma vez que após o jogo analisa e define um conjunto de objectivos a incidir ao longo da semana. Desta forma *“o padrão semanal seguinte visa preparar o próximo jogo tendo em consideração o que se passou no jogo anterior e o que se perspectiva para o jogo seguinte”*. A partir daqui direcciona o processo de treino para a competição seguinte.

Face a esta lógica, estrutura o processo jogo a jogo porque através do desempenho da equipa na competição analisa o que tem de ser reformulado no processo de treino. No entanto, reforça que no seu entendimento, *“o treino e a competição fazem o jogo”*.

Através desta ideia esclarece que *“o treino é o principal meio para criar a competição e o jogo que nós queremos”* mas acrescenta que *“a competição também é muito importante porque nos dá indicações para a reformulação permanente do que temos que fazer no treino”*. Deste modo reconhece que o treino tem um papel determinante na construção do jogo que pretende e que se manifesta com maior ou menor qualidade na competição. Perante isso, o

treinador acrescenta que *“a competição é a forma mais fidedigna de identificarmos se o que nós pretendemos está ou não a ser conseguido, se as nossas ideias estão a ser transmitidas correctamente.”*

De acordo com este pensamento, a competição permite ao treinador avaliar a qualidade do processo face ao «jogar» que pretende e que desenvolve ao longo da semana. Deste modo, existe um controlo constante da evolução do processo. No entanto, este autor refere ainda que *“também podemos e devemos fazer essa avaliação qualitativa no processo de treino”*.

A competição assume assim um papel determinante na configuração do padrão semanal e desta forma procuramos evidenciar a relevância deste dia.

4.4.1 – O dia da competição.

Como temos vindo a referir, a competição constitui-se num momento fundamental do processo uma vez que confere sentido ao processo de treino. No entanto, poucos são os autores que se debruçam sobre esta relação fazendo parecer que se trata de dois aspectos diferentes.

Contrariando este entendimento, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003: XXXIV) afirma que *“a competição é também uma parte do treino”* ou seja, é um momento muito importante para criar o «jogar» que pretende sendo o que sustenta o que é desenvolvido pelo processo de treino. Em virtude disso, o treino não se dissocia da competição uma vez que considera que *“tão relevante quanto a dinâmica do treinar, é a própria dinâmica do competir”* (Frade, 2004).

Deste modo a competição é um momento importante do processo sendo através dela que a construção do treino se direcciona para determinadas objectivos. Por isso, constitui-se num momento fundamental de controlo do processo. Esclarecendo esta lógica, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que é uma avaliação onde percebe *“se a competição e o jogo vão de encontro ao que pretendemos e acontece do modo como nós construímos no treino ou se pelo*

contrário, a competição não está a ir de encontro ao que queremos, então temos de reformular o que estamos a fazer”.

De acordo com este pensamento, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003: XIV) entende a competição como um *“referencial para a utilização acertada daquilo que tem que estar antes e daquilo que tem de estar depois”* ou seja, permite analisar o que tem sido construído e projectar o sentido do processo face ao «jogar» que se pretende. Deste modo o processo de treino-competição adquire uma lógica concreta porque assenta no mesmo sentido ou seja, no desenvolvimento Específico do «jogar».

Assim, a organização do processo procura a manifestação de determinadas regularidades comportamentais dos jogadores e equipa e por isso, a padronização sustenta o seu desenvolvimento. Deste modo o processo deve constituir-se como um meio de desenvolver um «jogar» cuja manifestação mais “real” é na competição.

Face a isto, a competição é um momento de grande exigência devido sobretudo à necessidade de gerir a oposição adversária para atingir os objectivos do jogo. No entanto, consideramos que não é correcto afirmar que esta situação é de exigência máxima. E isto porque existem jogos em que a equipa tem relativa facilidade em jogar da forma como habitualmente o faz e portanto, as exigências inscrevem-se num padrão de acontecimentos ao qual os jogadores e equipa se encontram adaptados.

Neste sentido, imaginemos uma equipa que se caracteriza por jogar fundamentalmente em organização ofensiva, com posse e circulação da bola com apoios curtos e muita mobilidade dos jogadores em trocas de posições. Numa dada competição consegue impor o seu jogo e passa grande parte do jogo a jogar dentro destes padrões. No entanto, num outro jogo depara-se com um adversário que condiciona muito esta forma de jogar e portanto, a equipa passa a maioria do tempo em organização defensiva e em transições. Face a isto, percebemos que a equipa desenvolveu um jogo diferente do que está habituada e por isso, as exigências e desgaste são diferentes. Com este exemplo percebemos que nestas competições o desgaste dos jogadores e equipa é diferente.

Deste modo devemos considerar a competição não só como um momento importante que o treinador deve preparar mas que deve também gerir uma vez que condiciona a evolução do processo. Neste sentido, achamos que o dia da competição tem de ser tomado não como algo abstracto mas como um momento determinante para a Especificidade.

Posto isto, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que no seu padrão semanal folga no dia seguinte à competição para que os jogadores recuperem. Deste modo, à Segunda-feira não existe treino.

No dia seguinte, no treino da Terça-feira, as preocupações fundamentais ainda passam pela recuperação. No entanto, é uma recuperação activa dos jogadores e equipa.

4.4.2. – Terça-feira: Recuperação Activa:

Com este objectivo, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que neste dia aborda *“alguns sub-princípios que entendemos que devemos «treinar» face ao que aconteceu no jogo anterior (bem ou mal) e face aquilo que perspectivamos ser o próximo jogo”*. E para esclarecer dá um exemplo: *“estivemos mal em termos de organização ofensiva em saída para construção curta ou seja, a bola não entrava bem no sector intermédio devido ao mau posicionamento dos médios, do posicionamento dos defensores que também escolhiam o momento errado para fazer o passe, devido à fraca qualidade do passe”*. Face a isto, decide fazer *“exercícios de passe”* como quer que apareçam no jogo mas *“sem oposição para corrigir os aspectos importantes que estavam errados”*.

No entanto, realça que estas situações são muito descontínuas ou seja, com paragens frequentes para que os jogadores recuperem. Neste sentido esclarece que promove um *“esforço característico do nosso jogo mas com uma redução muito grande tanto a nível da velocidade, da tensão e da duração da*

contração”. E por isso, desenvolve os sub-princípios mas num regime de recuperação.

De enaltecer que esta redução não se restringe ao tipo de contrações que o treino privilegia ou seja, refere-se igualmente à redução de concentração, criando situações sem oposição ou com um grau de dificuldade não muito elevado.

Ao realizar um estudo sobre esta questão, Carvalho (2001:118) conclui que a melhor forma de recuperar é *“solicitar as mesmas estruturas que o jogo requisita, retirando aos exercícios espaço, tempo de duração e concentração”*. Para além disso refere que a recuperação dos jogadores ao nível do sistema nervoso é fundamental para conseguir que recuperem a capacidade de decidir com qualidade no jogo.

De acordo com esta ideia encontra-se José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006: 128) quando afirma que o mais importante é gerir a *“fadiga central¹¹ e não a fadiga física”* porque entende que *“qualquer equipa profissional minimamente treinada sob o ponto de vista energético acaba por resistir, com maior ou menor dificuldade, àquilo que é o jogo”*. Acrescenta também que quando existe fadiga central, os jogadores não conseguem estar concentrados e portanto, a qualidade de decisão fica diminuída.

Em consequência dessa limitação, a evolução do processo ou seja, o desenvolvimento do «jogar» fica comprometido porque a capacidade de concentração é fundamental para a Especificidade. Neste sentido, o referido treinador dá um exemplo bastante elucidativo desta ideia ao afirmar que *“correr por correr implica um desgaste energético natural”* mas no entanto, o desgaste emocional desta situação é nulo porque não exige concentração. Em contrapartida, esta situação em termos de aprendizagem dos jogadores ou de acréscimo qualitativo no crescimento do processo é também nula. Sendo assim, a recuperação central dos jogadores é fundamental.

Referindo-se ainda ao dia de terça-feira, Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma que também aborda determinados sub-princípios em função do que perspectiva que pode acontecer no próximo jogo ou seja, contempla o lado

¹¹ - A fadiga central refere-se à fadiga do sistema nervoso central.

estratégico. De modo a esclarecer esta ideia dá um exemplo concreto: *“sei que no próximo jogo a equipa adversária tem um sector atacante que condiciona muito a saída da bola pelo corredor central e permitem essencialmente, as saídas pelos laterais”*. Face a isto, alerta a equipa para essa possibilidade e privilegia *“algumas saídas pelas laterais de modo a preparar a equipa para o que potencialmente poderá acontecer no jogo que vem a seguir”*. No entanto, reforça que primeiramente está a sua forma de jogar e por isso, *“realizava a saída pela defesa sem oposição para a equipa adquirir segurança na saída pela zona central e também pelas zonas laterais”*.

Deste modo, o referido autor começa desde o primeiro dia a preparar o jogo seguinte e para isso, contempla o lado estratégico. Todavia, no seu entendimento o *“lado estratégico deve ser contemplado em função dos nossos princípios, da nossa forma de jogar”*. Neste sentido, acrescenta que o lado estratégico tem como objectivo ajudar a desenvolver o seu «jogar» e portanto, na concretização dos seus princípios de jogo. Se assim não for, afirma que *“não o devemos abordar”* porque o jogo também compreende o lado estratégico do adversário e por isso, não pode colidir com os seus princípios.

Esclarecendo esta ideia dá outro exemplo bastante elucidativo: *“sabemos que os adversários condicionam as saídas pelo corredor central com os pontas de lança a pressionarem muito a defesa”* e *“como sabemos sair tanto pela zona central como pelas laterais então, se eles nos pressionam na zona central, saímos pela lateral”* e assim, preparam-se para a eventualidade disso acontecer. No entanto, esta hipótese pode não se concretizar e o adversário pressionar *“não na zona central mas nas zonas laterais”* e por isso, a equipa tem de ter capacidade de sair pela zona central.

Através desta ideia esclarece que a estratégia deve ser um acrescento na preparação da equipa e portanto, no desenvolvimento do seu «jogar». Para isso, reconhece os aspectos que poderão ajudar a equipa a concretizar os seus princípios com mais qualidade. A partir desta abordagem, o treinador antecipa determinadas regularidades no jogo e prepara a equipa para o caso disso acontecer. Desta forma não deixa de dar primazia ao seu «jogar».

No treino de Quarta-feira, Guilherme Oliveira (Anexo 1) aborda os sub-princípios de jogo ao nível das relações sectoriais e intersectoriais. Da dimensão colectiva do jogo, incide nos comportamentos dos jogadores em termos de sectores e intersectores. Por isso, fracciona a complexidade colectiva do «jogar» numa dimensão mais Intermédia ou seja, não trabalha numa dimensão colectiva tão complexa nem ao nível dos sub-princípios de sub-princípios e por isso, nas relações mais pormenorizadas do jogo. Daí a designação de Fracção Intermédia do «jogar».

4.4.3. – Quarta-feira: Fracção Intermédia do «jogar».

Como já referimos anteriormente, Guilherme Oliveira (Anexo 1), na Quarta-feira incide *“nos aspectos não tão colectivos mas sobretudo ao nível dos comportamentos intersectoriais e sectoriais”* dos jogadores e equipa. Para isso cria situações com *“um número de jogadores relativamente pequeno, com espaço reduzido e com um tempo de duração também reduzido”*.

A partir daqui percebemos que para desenvolver os sub-princípios sectoriais, as situações têm esta configuração porque não tem sentido procurar incidir num sub-princípio com uma situação de 10x10, que compreende uma maior dimensão colectiva do jogo e que não é o que se pretende atingir. Então, a dimensão do propósito desenha as situações.

Em consequência desta configuração, vamos estar perante situações onde predomina um regime de esforço com *“contracções de tensão muito elevada, de duração reduzida e uma velocidade de contracção elevada”*. Para além disso, existem muitas paragens porque *“há muita pressão e muita rapidez de execução e por isso, eles fazem e param para voltar a fazer”*, uma vez que pretende a qualidade dos comportamentos.

As preocupações neste dia têm de ter em conta que a três dias da competição, a recuperação dos jogadores e equipa ainda não é completa. Em concordância com esta ideia, José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006: 112) refere-nos que pela sua experiência reconhece que a três dias do jogo “os jogadores ainda não estão completamente recuperados” sobretudo “em termos emocionais”.

Sendo assim, as incidências do treino não podem recair sobre a grande dimensão colectiva do jogo uma vez que em termos de concentração é muito mais exigente porque existem mais jogadores, uma maior necessidade de articulação entre eles, mais espaço e portanto, aproximam-se muito das exigências do jogo. Por isso, se neste dia se incide nos grandes princípios de jogo acaba por se impedir a recuperação completa dos jogadores sobretudo em termos da concentração e solicitações emocionais, que são decisivas para o rendimento do jogador e equipa. Em consequência, os jogadores ficam mais cansados para o treino do dia seguinte. De modo a que isso não aconteça, fracciona-se o «jogar» numa dimensão mais reduzida onde as exigências são diferentes da competição.

A Quinta-feira é o dia que se encontra temporalmente mais afastado da competição anterior e da que se aproxima. Face a isto, Guilherme Oliveira (Anexo 1) incide sobretudo ao nível dos grandes princípios de jogo e por isso, a dinâmica colectiva da equipa. Preocupa-se com a grande dimensão do «jogar».

4.4.4. – Quinta-feira: A grande fracção do «jogar». Dinâmica Complexa do «jogar».

Referindo-se a este dia do padrão semanal, Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma que trabalha privilegiando os “*grandes princípios ou alguns sub-princípios que estão muito relacionados com esses grandes princípios*”. E para

isso, acrescenta que *“treinamos a articulação dos sectores com toda ou quase toda a equipa”*.

Através desta ideia percebemos que para incidir sobre a dinâmica colectiva e portanto, na abordagem dos grandes princípios é fundamental criar situações com a globalidade da equipa. Deste modo procuramos evidenciar que não se trata de um grande número de jogadores de forma abstracta como por exemplo, uma situação de 11x11 mas sobretudo da organização colectiva. Deste modo, neste dia privilegia-se a dimensão colectiva da equipa com exercícios em espaços grandes onde se aumenta também a duração dos mesmos, comparativamente aos demais dias da semana.

No entanto, o referido autor alerta para o facto de por vezes desenvolver os grandes princípios de jogo em espaços mais reduzidos, por uma questão estratégica. Neste sentido esclarece dizendo que isso acontece *“no caso de irmos jogar num campo pequeno ou contra uma equipa que pressiona e condiciona muito os espaços e por isso, temos a necessidade de jogar em espaços mais reduzidos”*. No entanto, acrescenta que esta redução acontece apenas ao nível do *“comprimento ou seja, em termos de profundidade”* exceptuando quando o jogo irá decorrer num *“campo mais estreito”*.

Em consequência desta configuração, *“o tipo de contracções predominantes neste dia têm uma maior duração, a velocidade de execução já é mais reduzida e a tensão da contracção também é mais reduzida”*. E por isso, *“a dinâmica destas situações promove um esforço muito semelhante ao da competição que pretendemos”*.

Em afinidade, José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006:117) neste dia do padrão semanal afirma que se preocupa em *“treinar aquilo que fazemos em jogo em espaços mais alargados, mais próximos de uma situação real”* ou seja, da competição. No entanto, acrescenta que há uma coisa que não faz: *“utilizar o espaço total de jogo”*, que justifica dizendo que isso *“tem a ver com os contextos de propensão, com a necessidade de aumentar a densidade de determinadas coisas”*.

Após esta abordagem, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que no dia seguinte, Sexta-feira, se preocupa também com a recuperação para o jogo que

se avizinha e por isso, afirma que *“reduzo nas intensidades que têm a ver com o jogo, para começarmos a recuperar desse tipo de esforço para o jogo de Domingo”*. E para isso, aborda fundamentalmente os sub-princípios do jogo ao nível de cada sector. Deste modo, trabalha numa dimensão mais reduzida da complexidade do jogo ou seja, nas pequenas fracções do «jogar».

4.4.5 – Sexta-feira: Pequena fracção do «jogar».

No dia de Sexta-feira, Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma incide ao nível dos sub-princípios onde privilegia o trabalho em termos de sectores. No entanto, esclarece que a *“grande preocupação é que nos exercícios haja uma grande velocidade de decisão por parte dos jogadores, que sejam rápidos a decidir e a executar”*.

Neste seguimento, refere para isso acontecer cria situações onde *“não há oposição ou há uma oposição reduzida comparativamente ao jogo como situações de 4 ou 5 contra 0, situações de 10 contra 0, de 8 contra 4, de 7 contra 3”*. No entanto, refere também que por vezes cria *“exercícios de 8x8 ou 10x10 num campo muito reduzido para não haver espaço e os jogadores serem obrigados a decidir muito rapidamente”*. Desta forma os jogadores interagem rapidamente e como não têm tempo nem espaço, são condicionados a executar também rapidamente.

Para Valdano (2002) existem dois tipos de velocidade: a velocidade do jogo e a de deslocamento. De acordo com este autor, a velocidade de jogo consegue-se através da inteligência e a capacidade de antecipação e por isso, acrescenta que para chegar primeiro muitas vezes implica abrandar ou mesmo parar. Neste sentido, refere-se à velocidade mental que permite aos jogadores interpretar os indícios do jogo e antecipar-se ao adversário. Face a isto, esclarece ainda que a velocidade de deslocamento no futebol precisa de ser adequada ou seja, esta velocidade técnica e “visível” resulta de uma opção que o jogador toma.

Desenvolvendo esta questão, este autor acrescenta que existem muitos dos jogadores que não têm uma grande velocidade de deslocamento, como regista o cronómetro, mas que jogam com qualidade. Assim, associa a velocidade à precisão das escolhas e não à aceleração do deslocamento.

Em concordância com esta abordagem, José Mourinho (cit Oliveira et al., 2006:120) afirma que considera a velocidade como *“a análise ou o tratamento da informação e a execução”* e esclarece que se trata de uma *“velocidade contextualizada ou seja, aquela que a nossa forma de jogar requisita”*.

Convergindo para a mesma lógica, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere-nos que para *“facilitar a rapidez de decisão e de execução por parte dos jogadores”* tem vindo a reduzir os exercícios com uma grande oposição. Deste modo cria situações de superioridade numérica em espaços reduzidos onde a predominância de esforço é a grande velocidade de contracção. Em virtude disso, as contracções neste dia tem uma velocidade de contracção elevada (por isso, aumenta muito relativamente ao dia anterior) e que faz com que a tensão da contracção também aumente ligeiramente. No entanto, a duração é muito reduzida e por isso, são situações muito descontínuas.

Relativamente ao dia anterior ao jogo, Guilherme Oliveira (Anexo 1) refere que se trata fundamentalmente de uma pré-activação para o jogo do dia seguinte. Contudo, esta ideia não significa despreocupação ou situações abstractas. Evidenciando isso, estabelece como objectivo *“recuperar dos dias anteriores e activar os jogadores para o jogo do dia seguinte”* através da abordagem de *“alguns sub-princípios muito simples”*.

4.4.6. – Sábado: Predisposição para o jogo.

Esclarecendo a forma como estrutura o treino no dia anterior à competição, Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma que se preocupa em *“relembrar alguns aspectos que treinamos durante a semana mas sempre sem grande esforço ou seja, sem oposição”*. Neste sentido, acrescenta que *“podemos abordar alguns*

sub-princípios que considero relevantes mas sem dar grande ênfase ao lado aquisitivo porque não quero que haja grandes solicitações em termos de concentração uma vez que vão ter jogo no dia seguinte. É basicamente uma pré-activação”.

Face a este entendimento, este autor refere que *“visa a recuperação através de um esforço muito mais reduzido com tensão e velocidade elevadas mas a uma densidade mínima e com uma duração muito reduzida”.* Neste sentido, aborda algumas situações onde realiza a activação de alguns automatismos dinâmicos da equipa ou seja, de alguns comportamentos que não exigem muita concentração e que *“relembra”* os padrões colectivos.

Para além disso, reconhece que pode lembrar alguns aspectos que considera importantes como por exemplo o que a equipa está a fazer bem ou que não está a conseguir concretizar com qualidade ou mesmo alguns aspectos abordados ao longo da semana acerca do adversário. Mas sem grandes exigências.

4.5. – A Alternância do Padrão semanal.

Pelo que abordamos anteriormente, percebemos que ao longo da semana Guilherme Oliveira desenvolve diferentes *“dimensões”* do «jogar» ou seja, fracciona a sua dimensão mais complexa. Através desta abordagem, operacionaliza e incide em determinados aspectos do «jogar» tendo em conta as exigências que cada *“dimensão”* comporta. Assim, ao longo da semana desenvolve diferentes escalas de organização.

Henri Laborit (1987:44) refere-nos que *“uma das características dos sistemas¹² vivos é a sua estrutura por níveis de organização”.* De acordo com este pensamento, os sistemas constituem-se por níveis de organização e por

¹² - No ponto 2.1 deste trabalho abordamos a equipa como sistema.

isso, podem ser analisados a vários níveis ou escalas. Transferindo esta ideia para o «jogar», percebemos que os níveis de organização se processam nos grandes princípios, dos sub-princípios ou mesmo dos sub-princípios de sub-princípios.

A partir desta abordagem, Guilherme Oliveira (Anexo 1) dá um exemplo muito esclarecedor do fraccionamento do «jogar» por níveis de organização. Considerando o momento de transição ataque-defesa, refere que *“um grande princípio deste momento é a pressão imediata ao portador da bola e ao espaço circundante”*. E a partir deste grande princípio desenvolve vários sub-princípios como *“o fecho das linhas para se entrar em organização defensiva ou para ajudar na pressão sobre a bola”* e portanto, criar uma zona de pressão onde se perde a posse da bola. Refere também os sub-princípios: de *“fechar a equipa criando várias linhas em profundidade”* para *“haver apoios permanentes entre todos os jogadores”*; e de obrigar a equipa adversária *“a jogar para o exterior da nossa equipa”* quando *“não conseguimos ganhar a posse da bola”*.

Continuando este exemplo, o referido autor afirma que um sub-princípio de sub-princípio da sua equipa neste momento de jogo é a *“mudança de atitude dos jogadores do momento ofensivo para defensivo”* através da qual procura ganhar logo a posse da bola ou então, evitar um contra-ataque ou golo adversário. A partir desta abordagem, existe o fraccionamento do «jogar» para não o empobrecer. No sentido de facilitar a percepção desta lógica desenvolvemos um esquema na página seguinte (Figura 2) com o exemplo dado anteriormente.

«Fraccionar para não empobrecer»: O momento de transição ataque-defesa

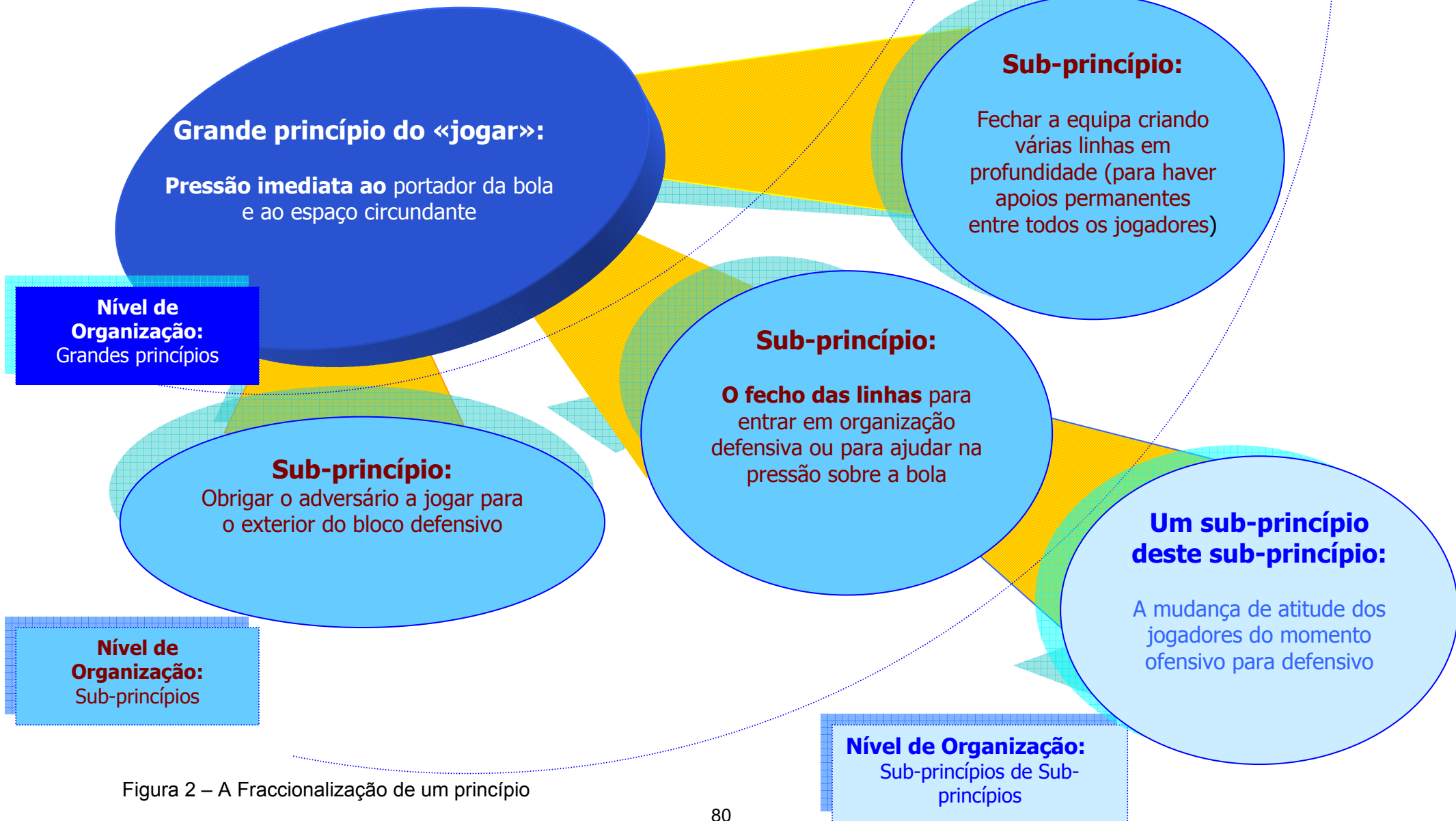


Figura 2 – A Fraccionalização de um princípio

O desenvolvimento destes níveis de organização compreende determinadas exigências ou seja, o nível ou escala de organização configura as solicitações. Facilmente percebemos que é diferente abordar os grandes princípios ou abordar os sub-princípios do «jogar» porque predominam esforços¹³ diferentes e por isso, cada nível de organização funciona num determinado registo de solicitações. Este registo resulta do padrão predominante de acontecimentos, em virtude da configuração do exercício¹⁴.

Sendo assim, se nos vários dias da semana se funciona no mesmo registo – ou seja, num mesmo nível de organização – promove-se uma relação *esforçar-recuperar* incorrecta porque há uma sobrecarga sobre as mesmas estruturas. De modo a compreender esta ideia, imaginemos que um treinador decide à Quarta-feira abordar a dimensão mais complexa do «jogar», ao nível dos grandes princípios de jogo. Em consequência desta abordagem, predominam determinadas exigências e por isso, situa-se num determinado registo. Se no entanto, o treinador no dia seguinte voltar a privilegiar esta dimensão do «jogar» através de situações de 10x10, continua no mesmo registo (no mesmo nível de organização) porque as solicitações são similares nos dois dias não havendo por isso, a recuperação do tipo de exigências que provocou na dita Quarta-feira. Deste modo não varia nos níveis de organização e incide nas mesmas exigências que a referida escala comporta.

Reconhecendo que esta relação *esforçar-recuperar* compromete a qualidade do processo, Vítor Frade (2003, in Martins, 2003) refere a necessidade de cumprir o Princípio metodológico da Alternância Horizontal. A partir dele, aborda diferentes níveis de organização ao longo da semana para salvaguardar a qualidade do processo.

De relembrar que esta organização compreende a articulação de Sentido ou seja, todo o processo é contextualizado pelo modelo de jogo. As situações mais ou menos complexas têm um sentido e portanto, uma Especificidade. Sendo assim, a alternância a que nos referimos são “*nuances*” da Especificidade resultante dos níveis de organização abordado. Oliveira et al.

¹³ - Esta noção de esforço compreende o esforço e desgaste mental-emocional.

¹⁴ - De referir que esta configuração não se restringe ao lado visível, como expusemos no ponto 4.3.

(2006) desenharam um morfociclo para esquematizar o padrão semanal desenvolvido por José Mourinho (Figura 3) onde cada dia tem uma cor diferente para evidenciar a alternância do regime de solicitações.

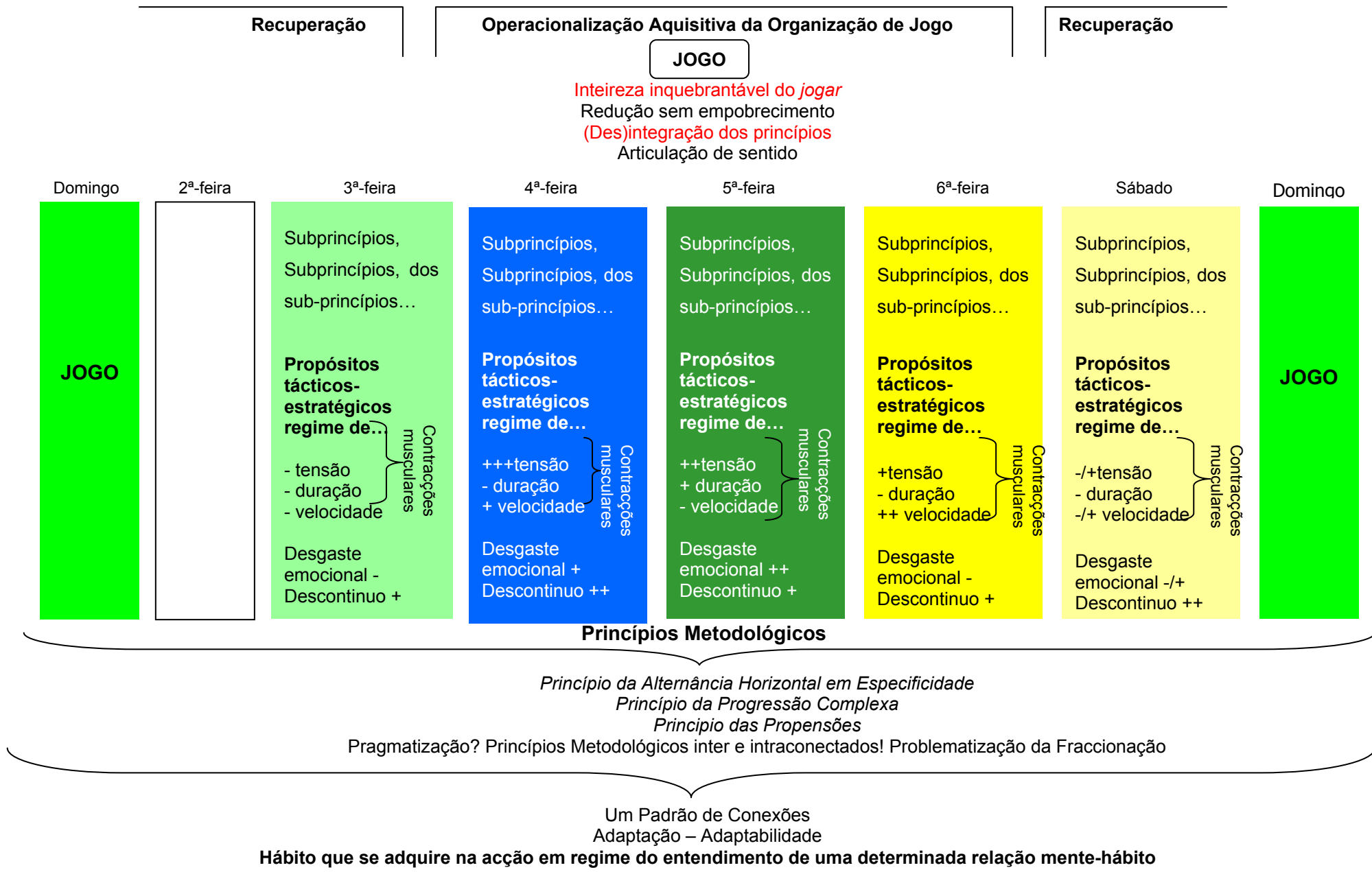


Figura 3 – Morfociclo padrão desenvolvido por Mourinho

Em afinidade com esta lógica, Guilherme Oliveira (Anexo 1) desenvolve em cada dia do padrão semanal um nível de organização, considerando o tipo de solicitação que cada um envolve. No sentido de esclarecer esta organização metodológica, desenvolvemos um esquema com as incidências do padrão semanal, onde adoptamos as cores do morfociclo – padrão (referido anteriormente) para cada dia da semana (Figura 4). A partir daqui, analisemos de uma forma sintética as preocupações de cada dia do padrão semanal:

- Na **Segunda-feira**, a cor branca expressa a recuperação passiva dos jogadores e equipa.
- Na **Terça-feira**, a dois dias da competição, as preocupações assentam na recuperação activa dos jogadores e por isso, é representado com o **verde-claro**, resultante da junção do verde do jogo com o branco da recuperação. Neste treino aborda uma dimensão muito mais parcelar do «jogar» ou seja, ao nível dos sub-princípios. De enaltecer que nesta abordagem as preocupações e portanto, as exigências não são de carácter aquisitivo. Neste sentido, refere-se à recuperação. Em consequência, as solicitações diferem das que predominam na competição com contracções musculares de tensão, duração e velocidade reduzida. Para além disso, o desgaste emocional é também reduzido.
- Na **Quarta-feira**, já se trabalha numa dimensão maior do «jogar» ou seja, ao nível de sub-princípios ou a articulação de sub-princípios. Incide-se assim, numa escala média do «jogar» e portanto, mais exigente pela sua maior similaridade com a dinâmica colectiva e pela sua configuração aquisitiva. Deste modo, trabalha-se num **nível Intermédio da Dinâmica colectiva** (Fracção Intermédia) com um carácter aquisitivo na Organização do «jogar». Sendo assim, existe um maior desgaste emocional onde predominam contracções musculares de grande tensão, maior velocidade e portanto, de duração reduzida. Em virtude desta configuração, as situações são muito descontínuas para conceder tempo para a recuperação. O **azul** é a cor que expressa esta dominância.
- A **Quinta-feira** é o dia que mais se distancia das competições (a anterior e a que se segue) e por isso, incide na **dimensão mais complexa**, ao nível

dos grandes princípios do «jogar». As exigências são similares às da competição que se quer, pela dimensão em que se trabalha e portanto, com grande desgaste emocional.

A partir desta abordagem, predominam contracções musculares de grande tensão, de velocidade reduzida e de grande duração. Desta forma, a cor que representa este dia é o **verde** que resulta do azul (da Quarta-feira) com o amarelo (da Sexta-feira). Procuramos desta forma evidenciar que este nível de organização engloba o do dia anterior e o do dia seguinte uma vez que se refere à dimensão completa.

- Na **Sexta-feira**, as incidências encontram-se a um **nível mais parcelar** (Pequena Fracção) ou seja, dos sub-princípios ou de sub-princípios de sub-princípios. Reduz-se o «jogar» em partes mais pequenas com solicitações diferentes do dia anterior e menos exigentes, permitindo assim também recuperar para a competição. Por isso, existe um menor desgaste emocional (que foi muito maior no dia anterior).

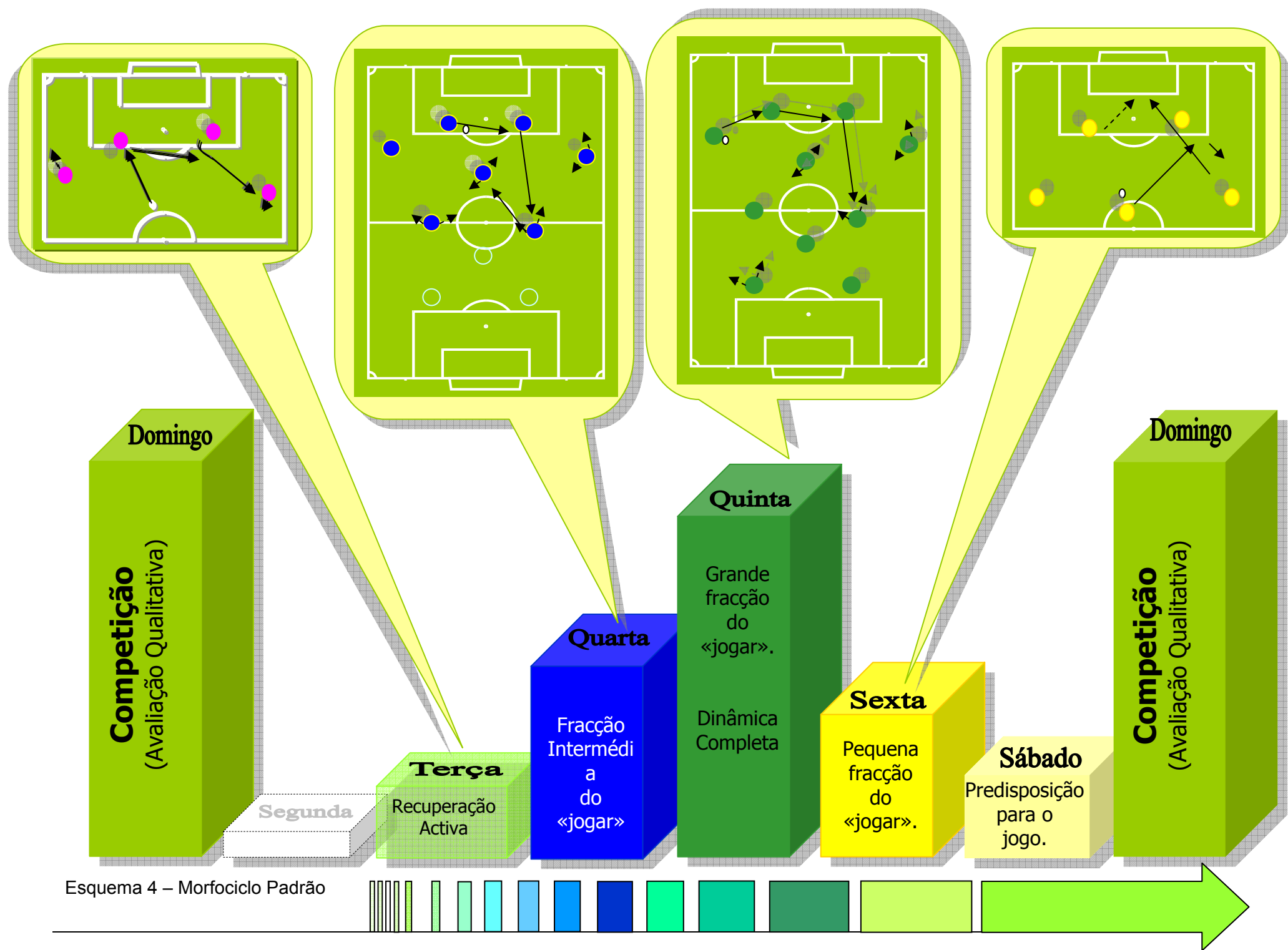
Com esta configuração, predominam as contracções com alguma tensão muscular e de grande velocidade e portanto, de curta duração. Verificam-se paragens frequentes sendo um regime descontínuo.

- No **Sábado**, no dia anterior à competição, relembra-se os principais objectivos desenvolvidos ao longo da semana na preparação desta competição. Deste modo, as preocupações neste dia não são aquisitivas ou seja, procura-se predispor a equipa e os jogadores para o dia seguinte através de situações pouco exigentes. Este carácter não aquisitivo resulta sobretudo das situações promoverem uma densidade muito reduzida das incidências aquisitivas ou seja, acontecem com uma percentagem muito baixa e portanto, não provoca um grande desgaste.

Deste modo, a cor que representa este dia é um amarelo claro resultante do amarelo do dia anterior com o branco da recuperação uma vez que existem grandes preocupações com a recuperação dos jogadores (do trabalho realizado na Quinta-feira) para predispor para o jogo do dia seguinte.

- A competição decorre no **Domingo** e por isso, trabalha-se ao nível do colectivo, do entrosamento de toda a equipa, num grande espaço e com uma

forte oposição adversária. Em virtude desta configuração, as exigências são ao nível da dimensão mais complexa e total do jogo. Este dia assume a **coloração verde**. Esta tonalidade resulta da junção das cores desenvolvidas ao longo da semana para expressar o fraccionamento do «jogar». Este «jogar» é um todo fraccionado em partes que se desenvolvem ao longo da semana, com *nuances* diferentes em cada dia para salvaguardar a qualidade evolutiva do processo (pela relação *desempenho-recuperação*), e então, a cor deste «jogar» resulta dessas *nuances* – que compreende as referidas cores. Deste modo, este verde resulta do branco (Segunda) com o verde-claro (Terça), com o azul (Quarta), com o verde mais escuro (Quinta), com o amarelo (Sexta) e com o amarelo-claro de Sábado. Assim, fracciona-se o «jogar» (todo = verde) em níveis de organização que se constituem nas partes representadas por: branco + verde-claro + azul + verde-escuro + amarelo + amarelo claro = verde.



4.6. A pertinência desta Alternância Horizontal Contextualizada...

Durante alguns anos pensou-se que o cérebro era estruturado por várias áreas que actuavam isoladamente nas diferentes funções cerebrais. No entanto, com o desenvolvimento do conhecimento e das técnicas de investigação verificou-se que este argumento da frenologia¹⁵ não era válido.

Por isso, António Damásio (1994:34) refere que *"podemos agora dizer com segurança que não existem «centros» individuais para a visão, para a linguagem ou ainda para a razão ou comportamento social"* e afirma que, *"o que na realidade existe são «sistemas» formados por várias unidades cerebrais interligadas"*. Assim, reconhece que as várias regiões mantêm uma relação íntima e constante nos processos de raciocínio e de tomada de decisão.

O cérebro é constituído por dois hemisférios, o direito e o esquerdo, em que o hemisfério esquerdo comanda o lado direito do corpo enquanto que o direito comanda o lado contrário (Israel, 1995).

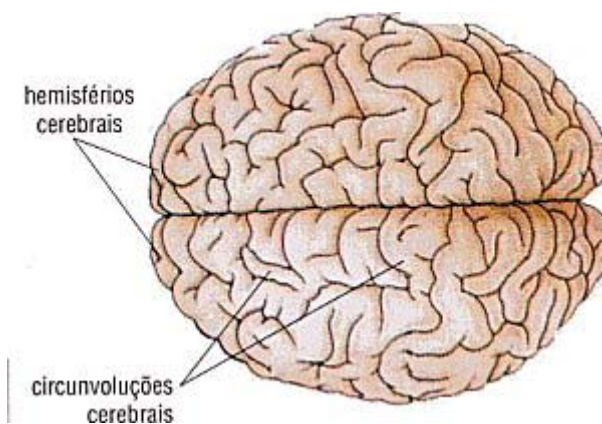


Figura 5 – Os hemisférios que constituem o cérebro humano.

¹⁵ - A frenologia é uma área de conhecimento que defende a divisão do cérebro em compartimentos com funções mentais isoladas (McCrone, 2002)

O funcionamento destes dois hemisférios difere no tipo de processamento (McCrone, 2002). No hemisfério esquerdo, predominam as representações¹⁶ parciais (Damásio, 1994), e por isso, *“funciona de um modo lógico e analítico”*, onde se processa o pensamento linear (Laborit, 1987:17). O hemisfério direito, pelo contrário, encara os conceitos e representações no seu conjunto, ou seja, no seu aspecto mais global (Laborit, 1987).

Nas várias funções cerebrais existe a dominância de um dos hemisférios sobre o outro. Dando um exemplo deste tipo de dominância António Damásio (1994:34) refere que *“em mais de 95% das pessoas, o que inclui muitos canhotos, a linguagem depende em larga medida das estruturas do hemisfério esquerdo”*.

Apesar de haver dominância e predominar um tipo de processamento diferente em cada hemisfério, o cérebro funciona como um “todo” que envolve diferentes áreas, que se organizam para desempenhar as funções cerebrais. Para Jeannerod (2002:28) tudo se resume *“a uma questão de organização funcional dos elementos na sua relação entre si”* porque as funções resultam da coordenação das várias estruturas cerebrais. Em total acordo com esta ideia, McCrone (2002:14) afirma que *“qualquer actividade mental requer a acção coordenada de várias regiões”*. Assim, as zonas cerebrais interagem constantemente entre si.

A partir daqui percebemos que o “mapeamento” das representações nos hemisférios não acontece de uma forma isolada. De acordo com António Damásio (1994;2003), as representações do corpo são “registadas” pelo que define de marcadores-somáticos¹⁷. Segundo o referido autor, o hemisfério direito desenvolve o mapa das representações de estados viscerais e das representações do aparelho músculo-esquelético. Desta forma, há a representação da emoção¹⁸ e do espaço extrapessoal e por isso, *“envolve o sentido integrado do corpo”* (Damásio, 1994:84). Em virtude dessas

¹⁶ - As representações compreendem o modo como representamos os objectos, as pessoas e acontecimentos através dos dados fornecidos pelos sentidos e/ou dados armazenados no sistema cognitivo (Jeannerod, 2002).

¹⁷ - Este conceito de marcadores-somáticos já foi abordado anteriormente no ponto 2.2.1.2.

¹⁸ - Os processos da emoção compreendem o estado do corpo ou seja, do seu interior.

características, este hemisfério encontra-se associado às relações espaciais, musicais e comportamentais (Laborit, 1987).

Para além disso, sabemos que os sinais relacionados com o lado esquerdo e direito do corpo encontram-se e organizam-se nos sectores corticais somatossensoriais, que também se situam no hemisfério direito (Damásio, 1994). No entanto, não queremos dizer que as estruturas do hemisfério esquerdo não representam o corpo porque o que acontece é que as representações deste hemisfério são mais parciais, como já referimos. Estas representações do hemisfério esquerdo adquirem um sentido e uma apreensão mais global através do hemisfério direito, que lhe dá uma organização semântica¹⁹. De acordo com Laborit (1987:18) *“poder-se-ia dizer que o hemisfério esquerdo é cartesiano e que o direito é místico”*.

Sendo assim, e transferindo este conceito para a operacionalização do «jogar», percebemos que a Lógica de Sentido conferida pelo modelo de jogo é fundamental. A estruturação do processo por níveis de organização desenvolve e facilita a apreensão do «jogar» que se pretende, em todos os momentos e com todas as situações de exercitação, desde que estejam contextualizadas pelo sentido do jogo que se está a construir.

Percebendo que as representações parciais, criadas pela dinâmica mais parcelar e pelas situações mais elementares do «jogar», adquirem um sentido na dinâmica colectiva e são organizadas numa apreensão mais global, então, o fraccionamento do processo promove uma semântica em todos os níveis de organização.

Através desta estruturação do processo, todas as situações (mais ou menos complexas) são contextualizadas por uma apreensão global ou seja, o modelo de jogo. Através dele desenvolve-se uma significação comum nas situações criadas ao longo do processo. Em consequência, as situações que não se inscrevem no modelo de jogo são abstractas e não promovem um sentido na informação vivenciada no processo. Sendo assim, o desenvolvimento do «jogar» através dos níveis de organização contextualiza o Sentido da percepção e organização das representações.

¹⁹ - Este conceito de semântica refere-se ao significado contextualizado das representações mais ou menos parciais.

Para além disso, a lógica de Sentido que rege os níveis de organização estimula o poder associativo das representações. De acordo com McCrone (2002:40), quando estamos a «interpretar» um contexto recorremos à memória ou seja, recordamos um conjunto de representações que lhe estão associadas. Através do hipocampo²⁰ capturamos as memórias de determinada actividade neuronal e por isso, quando nos deparamos com um contexto ou actividade semelhante utilizamos essas representações para facilitar a interpretação. Deste modo, existe um poder associativo que nos ajuda na análise e interpretação dos dados do contexto.

Reforçando este esclarecimento, António Damásio (2003: 225), refere que através deste mecanismo não é de surpreender que “*o mesmo objecto provoque padrões neurais semelhantes*”. E por isso, o que vemos de um objecto resulta da integração dos dados sensoriais com as representações que possuímos na memória relativamente a esse objecto. O mesmo se passa na análise e interpretação da realidade cujos contextos fazem com que se recorra a determinadas representações gravadas na nossa memória.

Através desta lógica percebemos que a forma como vemos e interpretamos a realidade ou seja, o contexto de exercitação, resulta das representações que possuímos relativamente a esse mesmo contexto. Por isso, ao desenvolver os diferentes níveis de organização promovemos uma lógica que orienta a forma como categorizamos e associamos as nossas experiências. Para além disso, percebemos que através desta estruturação do processo as representações da experiência organizam-se para um mesmo sentido. Deste modo cria-se uma coerência na forma como são lembradas e reproduzidas as representações nos vários momentos de jogo.

Para além disso, através desta estruturação do processo verificamos o desenvolvimento constante de um «jogar» que potencia a eficácia da interpretação e portanto, dos comportamentos. Em virtude desta metodologia cria-se um conjunto de princípios que desenvolve a familiaridade com determinadas regularidades e por consequência, estimula a capacidade de invocar determinadas representações que lhe estão associadas.

²⁰ - O hipocampo é uma “*estrutura cerebral essencial para a produção de recordações*” (McCrone, 2002: 67).

A investigação das ciências cognitivas postula ainda que estas representações “*são objectos mentais e que, nessa qualidade, possuem dois tipos de propriedades: por um lado, propriedades físicas como qualquer outro objecto; por outro lado, propriedades semânticas*” (Jeannerod 2002:30). Para além disso, Ansermet & Magistretti (2006) referem que a experiência promove “marcas” na estrutura e funcionalidade neuronal. A partir deste parecer, chegam à conclusão que as redes neuronais²¹ não são estruturas determinadas de uma vez por todas. Sendo assim, o treino faz com que se alterem os padrões neurais, por adaptação e optimização do comportamento. Deste modo, será a construção e desenvolvimento de um «jogar» com determinados princípios igual a um «jogar» diferente? Segundo o que nos dizem os referidos autores, não. Vejamos porquê.

Alguns trabalhos²² realizados no âmbito da neurobiologia concluíram que as redes neuronais estão sujeitas a alterações permanentes uma vez que as sinapses²³ são modeladas pela experiência.

A actividade frequente dos neurónios interconectados reforça as conexões sinápticas em termos estruturais e funcionais, ou seja, formam novas sinapses e para além disso, mudam a sua forma e tamanho. A este processo deu-se a designação de plasticidade sináptica.

A partir daqui percebemos que a experiência promove a adaptação das redes neuronais. Sendo assim, o desenvolvimento de determinados comportamentos e regularidades configura essa adaptação. Deste modo, podemos induzir que cada «jogar» compreende uma certa adaptação.

Pelo que temos vindo a referir, entendemos que é determinante conceber um processo que estimule e configure os arranjos do «jogar» que se vão criando. Deste modo, a abordagem dos níveis de organização faz com que se criem padrões de comportamentos que se pretendem e portanto, que promovem determinadas “marcas” nas redes neuronais. No fundo, trata-se de modelar a plasticidade neuronal através da construção do «jogar» ou seja, esta

²¹ - As redes neuronais referem-se ao conjunto de neurónios.

²² - Ver o artigo “*L'inconscient au crible des neurosciences*” de Ansermet, F. & Magistretti, P. in *Recherches* n° 397, Maio 2006.

²³ - A sinapse define-se no processo através do qual há transferência de informação entre os neurónios.

organização metodológica promove uma modelação concreta ao desenvolver os princípios de jogo.

Percebemos assim, que a adaptação de uma equipa dimana dos princípios que desenvolve ao longo do processo. Face a isto, o que ocorre no treino e na competição por parte dos jogadores e equipa tem consequências concretas em termos fisiológicos ou seja, em virtude da organização da equipa – entenda-se que nos referimos aos princípios de jogo. Assim, com esta organização metodológica cria-se uma adaptação Específica.

Em consequência destes factos, poderemos entender que algumas situações são susceptíveis de estragar as marcas e “arranjos” desenvolvidos ao longo do treino Específico. Para esclarecer esta ideia, imaginemos um processo onde o treinador promove situações que concorrem para os princípios do modelo de jogo que pretende e no entanto, após o treino diz aos jogadores para realizarem determinados exercícios nas máquinas de musculação ou de reforço muscular. Através desta situação, o treinador faz com que os arranjos das redes neuronais se alterem porque os jogadores absorvem (pelo referido fenómeno de plasticidade sináptica) novos estímulos e informações que não convergem para o que foi desenvolvido. Ou seja, estes exercícios condicionam e perturbam a configuração desenhada pelo processo de treino.

Neste sentido, José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006: 115) refere que *“as pessoas estão obcecadas com a vertente física que só vêem o músculo como um órgão gerador de trabalho e não como um órgão sensível”* e por isso, restringem o conceito de adaptação a esta ideia.

Concordando com esta lógica, Tani (2002) refere que nas actividades onde os ambientes se alteram constantemente, a qualidade do desempenho depende sobretudo da adaptabilidade do movimento, ou seja, da eficácia do comportamento. E para isso, compreende o movimento na relação entre a energia e a informação onde a energia só é eficaz quando controlada pela informação. Em virtude disso, evidencia que o sucesso do movimento (resposta motora) depende da informação que o adequa no envolvimento. Deste modo, refere que o mais importante no processo de preparação é melhorar o que designa de *timing antecipatório*, que define a capacidade de organizar e

desenvolver a resposta motora de forma precisa para atingir a eficácia da acção.

De acordo com esta lógica, Guilherme Oliveira (Anexo 1) afirma que a intensidade dos exercícios é uma intensidade máxima relativa porque se refere à *“intensidade necessária para se fazer determinado exercício com êxito”* ou seja, é relativa aos objectivos do próprio exercício. Desenvolvendo este conceito, acrescenta que se trata de contextualizar a intensidade porque *“em determinadas situações o jogador para ter êxito deve estar parado, outras vezes a correr muito, outras vezes a correr pouco ou a fazer uma «cocha» a outro”*. Então, a intensidade que lhe interessa *“reside na parte qualitativa do jogo e tem a ver com a execução que permite ao jogador ter êxito na situação em que se encontra, sendo lento ou rápido”*.

Admitindo este pensamento, Tani (2002) entende que as habilidades abertas, como no futebol, requerem a identificação e interpretação das situações e dos dados sensoriais para desenvolver a capacidade de antecipação e predição das acções. Deste modo trata-se de melhorar o *timing* antecipatório através de uma *“prática com ênfase no aspecto visual-perceptivo da habilidade mais do que na resposta motora em si”* (Tani, 2002: 148). Acrescenta ainda que assim, desenvolve a relação energia, informação e controle através da aquisição de padrões flexíveis de movimento. Deste modo refere-se à importância dos princípios de acção.

4.6.1 Como melhorar este *timing* antecipatório?

Jeannerod (2002) refere que existe a necessidade de perceber as representações físicas e o conteúdo semântico da realidade e vice-versa. Através desta ideia reconhece que os comportamentos resultam da dinâmica entre a realidade e as representações que vamos fazendo.

Os autores Anserment & Magistretti (2006) referem que os mecanismos de plasticidade sináptica estão na origem da realidade interna inconsciente. Esta realidade interna inconsciente desenvolve-se através da amígdala e da insula,

que se ligam no córtex pré- frontal e que memorizam as representações para possível lembrança. Ou seja, criam certas formas de memória.

Este mecanismo tem um papel muito importante no comportamento e na tomada de decisão porque segundo Lafargue & Sirigu (2005) verifica-se uma actividade inconsciente no nosso cérebro que precede a consciência da acção. De modo a esclarecer esse mecanismo os referidos autores dão um exemplo bastante elucidativo: quando nos decidimos levantar da cama. Esta é uma intenção prévia que se forma no córtex frontal.

A partir desta intenção prévia consciente, o córtex frontal estimula o córtex parietal que cria uma intenção em acção ou seja, responsabiliza-se por tornar a intenção prévia em intenção em acção uma vez que interage com o córtex motor para a qualidade precisa dos movimentos (Figura 6).

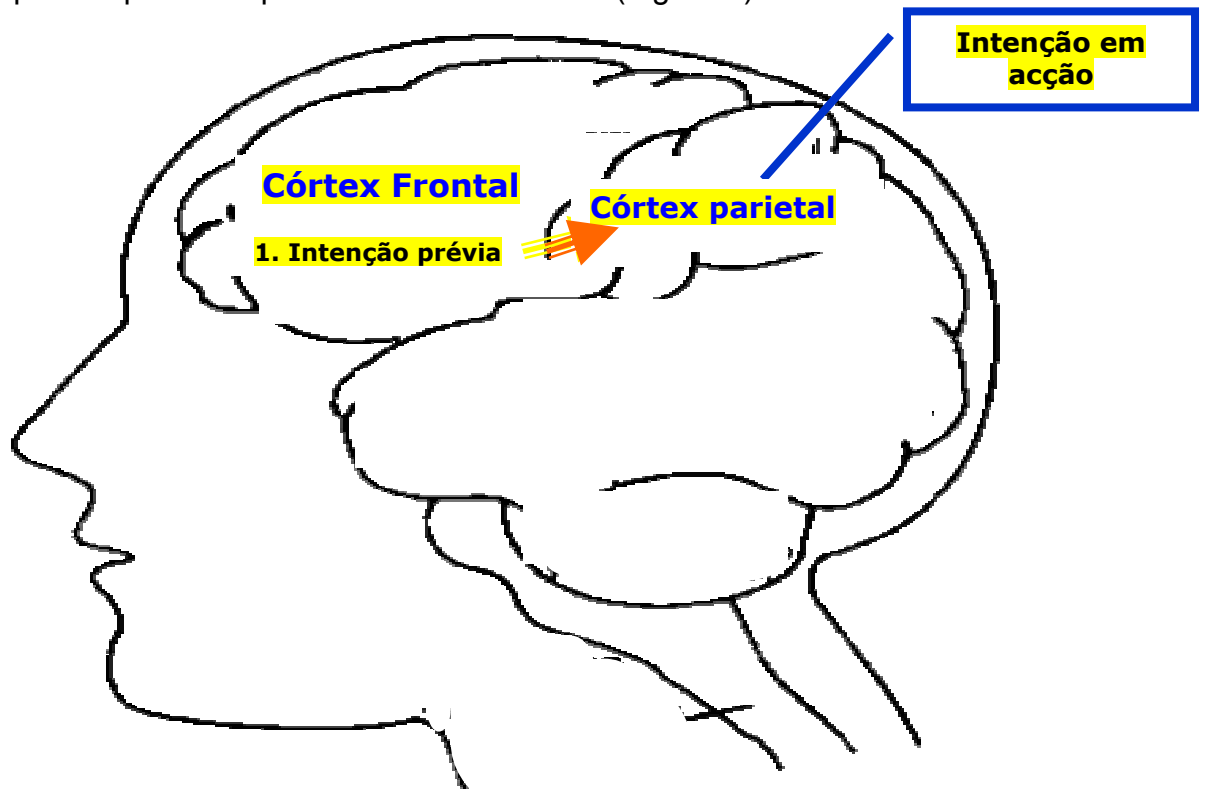


Figura 6 – A criação da intenção prévia no córtex frontal e a activação do córtex parietal.

Sendo assim, a partir da intenção prévia de nos levantarmos, o córtex frontal transmite-a ao córtex parietal que se encarrega de criar uma intenção

em acção ou melhor, coordena com o córtex motor a forma precisa dessa acção que se pretende realizar. Aplicando esta lógica ao exemplo dado inicialmente, percebemos que a partir da intenção prévia de nos levantarmos, o córtex frontal activa o córtex parietal para que este crie a intenção em acção. E para isso, este córtex parietal estimula o córtex motor que projecta a acção com precisão.

Então, no córtex motor – estimulado pelo córtex parietal – verifica-se uma actividade neuronal, que se constitui no «potencial de preparação motriz». De referir que este «potencial de preparação motriz» decorre de uma forma inconsciente ou seja, tem início cerca de 350 msec. antes de termos consciência precisa da acção a executar. Só depois de formado, é que este potencial é enviado ao córtex parietal, que assim, passa a ter consciência dessa intenção em acção, cerca de 200 msec. antes da acção acontecer. Com esta transmissão (ou fluxo), a intenção prévia formada no córtex frontal transforma-se em intenção em acção no córtex parietal.

Deste modo percebemos que as intenções em acção resultam da realidade inconsciente, pela formação do «potencial de preparação motriz». Voltando ao exemplo anterior, reconhecemos que existe uma intenção consciente da acção que se pretende – o levantar – mas a forma precisa como ela vai ser executada é desenvolvida de forma inconsciente ou seja, o córtex motor cria uma simulação da forma como nos vamos levantar (a saltar, depressa ou devagar e pé ante pé). Assim, esta realidade precede a nossa consciência da intenção em acção e que é determinante na precisão dos movimentos.

Transferindo este mecanismo para o «jogar», percebemos que a intenção (prévia) do que se tem que fazer nos vários momentos de jogo ou seja, os princípios de acção são importantes para activar o córtex parietal. No entanto, pelo que vimos anteriormente a realidade inconsciente é decisiva para a precisão das acções e portanto, na forma como esses princípios de acção serão realizados.

Deste modo o treino tem um papel igualmente decisivo na construção dessa realidade inconsciente ou seja, através da aquisição e assimilação dos princípios de acção. O treino Específico preocupa-se com o desenvolvimento

deste mecanismo criando e interiorizando esses princípios de acção para estimular a qualidade de precisão com que são realizados.

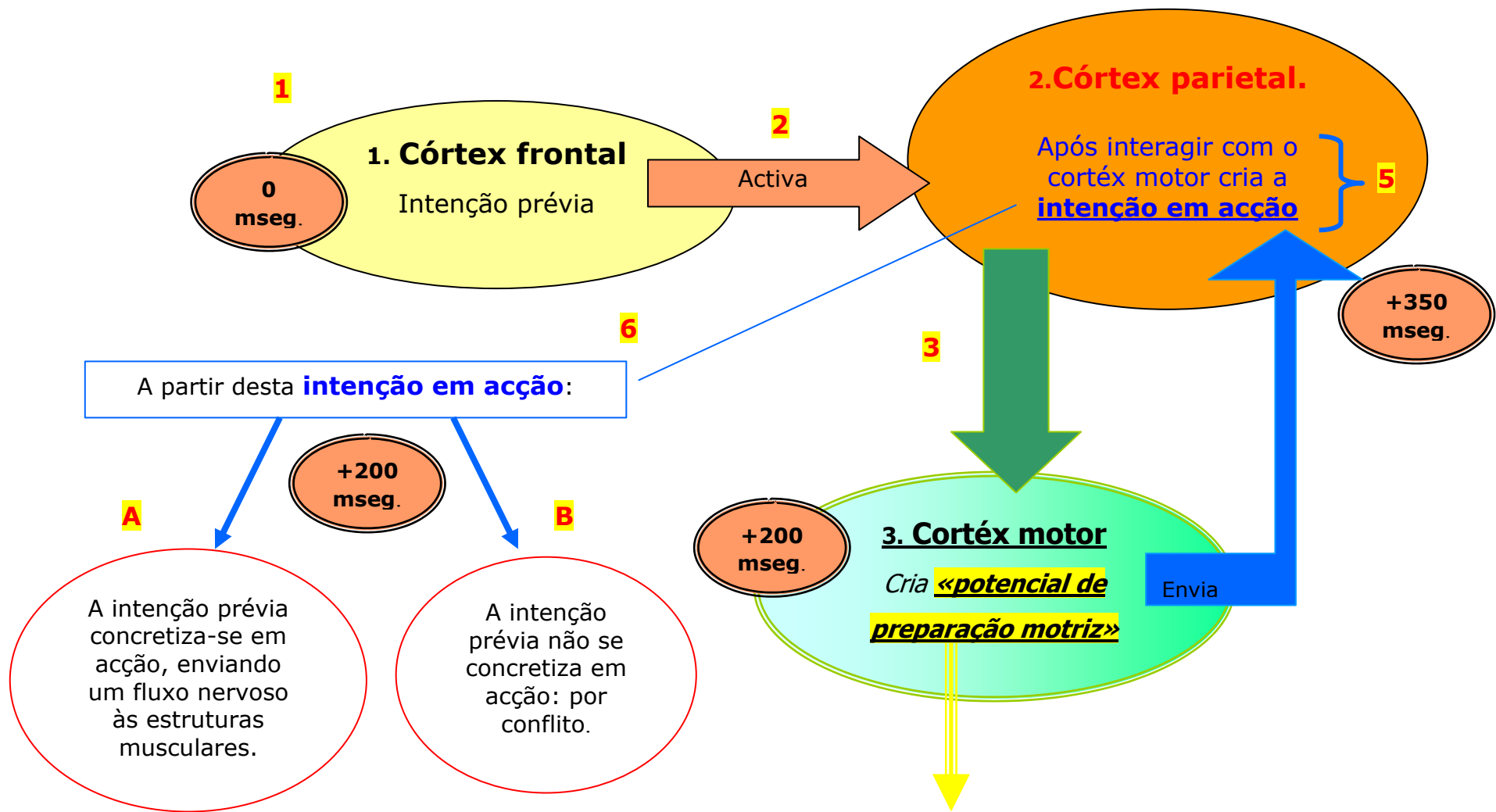
No entanto, nem sempre a intenção da acção se concretiza em acção porque no caso de haver alguma divergência com a intenção prévia, a acção é inibida. No momento em que tomamos consciência da acção precisa – da intenção em acção – o córtex frontal pode inibir a acção quando percebe que ela não se adequa ao que pretende (por exemplo, quando percebemos que é Domingo e não precisamos de nos levantar). Todavia, o córtex frontal dispõe apenas dos 200 mseg. para o fazer.

Em realidades como o jogo, este mecanismo é muito importante para inibir algumas acções que podem não ser eficazes pela variabilidade do contexto. Imaginemos uma situação concreta em que o defesa lateral fecha o espaço para impedir a progressão do extremo, colocando-se na sua direcção. No entanto, este extremo conduz a bola e simula que vai pela direita e vai para a esquerda. O defesa lateral tem como intenção fechar o seu espaço de progressão e foi iludido ou seja, foi indiciado que teria de fechar na direita quando afinal o adversário foi pela esquerda. Assim, o córtex frontal cria a intenção prévia de fechar mais à direita e o córtex parietal cria uma intenção em acção (através dos mecanismos explicados anteriormente) para o fazer mas enquanto isso, o córtex frontal percebe que esta intenção não é a adequada e impede que essa acção se realize. Assim, o córtex frontal recusa essa intenção e o tempo que o leva a fazer – e a perceber o engodo – depende da capacidade de se antecipar. Esta resulta das vivências e da realidade inconsciente que o treino promove porque nas primeiras vezes em que passa por estas simulações, o lateral vai ter mais dificuldade em se aperceber e em reagir em conformidade com isso do que se tiver uma prática onde isso acontece com alguma regularidade.

No sentido de elucidar um pouco mais este mecanismo desenvolvemos o seguinte esquema:

1. O córtex frontal cria a intenção prévia (inicia-se então o processo);
2. A partir dessa intenção prévia activa o córtex parietal;

3. O córtex parietal activa o córtex motor onde cria o «potencial de preparação motriz» através do qual esboça com precisão a acção a executar, após 200 mseg.;
4. Esta representação da acção é enviada para o córtex parietal que adquire então a consciência – intenção em acção - que acontece após 350 mseg do início do «potencial da preparação motriz».
5. Com esta interacção entre o córtex motor e parietal adquirimos a consciência da intenção da acção, passados cerca de 550 mseg. (200 mseg + 350 mseg. = 550 mseg.).
6. A partir daqui, restam 200 mseg. para:
 - i.) A: enviar essa intenção às estruturas neuro- musculares para concretizar essa intenção em comportamento;
 - ii.) B: em caso de conflito, o córtex frontal anula essa intenção, que não se concretiza;



Este potencial de preparação motriz trata-se de uma representação motriz da acção e constitui-se no esboço preciso da acção: como concretiza o princípio de jogo.

Figura 7 - Da intenção prévia à intenção em acção

Através da análise deste mecanismo conhecemos a importância de se criar e adquirir os princípios do «jogar» para promover a adequabilidade da acção uma vez que isso depende sobretudo da realidade interna inconsciente. Sendo assim, o treino Específico estimula a construção dessa realidade através da aquisição dos princípios do «jogar» e não de um jogo abstracto. A Especificidade do «jogar», como já referimos, cria um sentido que configura essa realidade interna inconsciente através da vivenciação do processo. Se não for assim, essa realidade interna inconsciente é abstracta e não converge para o desenvolvimento desse «jogar».

Os autores Ansermet & Magistretti (2006) acrescentam que as modificações que acontecem nas redes neuronais – em consequência da plasticidade sináptica – mantêm-se e continuam a desenvolver-se em relação directa com a experiência que lhe deu origem. Aliás, é sobre a experiência que repousam os fenómenos de memorização.

Em virtude destes factos, percebemos que a experiência Específica é fundamental para criar mas também para desenvolver a adaptação ou seja, modelar as “marcas” das redes neuronais. Sendo assim, o processo de treino tem um papel determinante para configurar os arranjos das redes neuronais em virtude dos princípios de jogo que regem a equipa. No entanto, é também determinante que se crie um processo que reforce e promova essa plasticidade porque se a experiência não for condizente com os “arranjos” das redes neuronais que se pretendem (compreende-se que nos referimos aos comportamentos que lhes dão origem e a eles associados), não há memorização ou “registo”. A partir daqui, reconhece-se a experiência Específica como fundamental para criar a adaptação mas também para a manter. Deste modo, percebemos que a aquisição de determinados princípios de acção requisita um processo que incida nesses mesmos objectivos uma vez que a adaptação resulta dessa experiência.

De acordo com esta ideia, Vítor Frade (2003 in Martins, 2003) refere-se à importância do padrão para sustentar o desenvolvimento do processo ou melhor, do «jogar». Entende que os morfociclos devem manter-se idênticos ao longo do processo, no sentido de criar determinadas regularidades

comportamentais porque reconhece que é preciso tempo para que esses princípios de acção se assumam como hábitos. A partir daqui evidencia que a adaptação carece de tempo para ser adquirida pelos jogadores e equipa mas com a padronização e estabilidade dos objectivos, esse tempo pode ser minimizado. Assim, sustenta a adaptação Específica através da padronização do processo, desde o primeiro dia (Frade, 1985).

Com esta abordagem metodológica, José Mourinho (cit. Oliveira et al., 2006: 101) afirma que após o primeiro morfociclo de adaptação à especificidade de esforço²⁴, *“os morfociclos são basicamente iguais até ao final da época”*.

A importância deste aspecto é reforçada pelos autores, Ansermet & Magistretti (2006) quando referem que os mecanismos de plasticidade estão na origem da construção de uma realidade interna inconsciente por via de um “rearranjo” das marcas que são evocadas pela experiência, ainda que possa ser inconsciente. Sendo assim, as alterações que resultam do processo de treino-competição são decisivas nos hábitos e no processo de memorização dessas marcas. Em virtude disso, percebemos que a adaptação Específica assenta num padrão de trabalho para criar e desenvolver as regularidades comportamentais pretendidas.

*“Agora, inventar arte e maneira:
De juntar o acaso e a certeza,
Leve nisso, ou não leve, a vida inteira”
(José Saramago cit. Frade, 1990:9)*

²⁴ - Mais uma vez lembramos que esta noção de esforço contempla o desgaste mental-emocional.

5. – Conclusões:

Nesta parte final do estudo de caso, dedicada às conclusões, entendemos ser importante sistematizar e evidenciar um conjunto de conceitos e ideias:

- A “Periodização Tática” é uma concepção metodológica que se regula no desenvolvimento do modelo de jogo da equipa.
- Preocupa-se em criar e desenvolver uma dada organização dinâmica da equipa ou seja, um «jogar».
- O modelo de jogo é o referencial de todo o processo, conferindo-lhe um Sentido.
- O modelo de jogo permite estabelecer um objectivo comum entre os intervenientes (jogadores e treinador), no projecto de jogo colectivo.
- Promove também uma cultura de entendimento e de interacção na construção do «jogar» com a «auto-hetero» recriação de todos no projecto de jogo da equipa.
- O modelo de jogo compreende a operacionalização dos princípios de acção no desenvolvimento da Especificidade.
- Assume o primado da Especificidade em todos os momentos.
- Preocupa-se em desenvolver e otimizar os comportamentos colectivos e individuais dos jogadores através de um processo Específico.
- A operacionalização dos princípios de acção permite ao treinador modelar as relações e interacções dos jogadores.
- A partir dos grandes princípios colectivos cria os sub-princípios, sub-princípios de sub-princípios referentes às relações mais ou menos pormenorizadas dos jogadores no desenvolvimento do «jogar».
- A estruturação metodológica faz-se por níveis de organização do «jogar».
- O desenvolvimento Específico destes níveis de organização:

- Refere-se à articulação dinâmica dos vários momentos de jogo: defensivo, ofensivo, transição defesa-ataque e ataque-defesa;
 - Compreende a Articulação Hierarquizada dos princípios dos vários momentos de jogo em função do «jogar» que se pretende desenvolver;
 - Envolve também a Articulação Hierarquizada dos princípios com os sub-princípios, sub-princípios de sub-princípios no desenvolvimento do processo, face ao que acontece e o que se pretende (modelo);
- A dinâmica do processo não tem uma evolução linear porque depende da maior ou menor qualidade comportamental da equipa bem como das dificuldades que se vão impondo.
 - O treinador assume um papel determinante na estruturação do processo, direccionando-o e intervindo para conseguir uma maior qualidade no desenvolvimento do modelo de jogo.
 - A competição é um momento muito relevante para a avaliação qualitativa da evolução do processo. No entanto, essa avaliação também acontece no treino.
 - A periodização do processo realiza-se semanalmente ou melhor, no tempo que medeia a competição anterior e a seguinte. Avalia os aspectos a incidir face ao que aconteceu na competição anterior e o que prevê da seguinte.
 - Assim, a abordagem estratégica faz-se todos os dias no desenvolvimento do «jogar», tendo em vista a competição seguinte.
 - Esta ênfase estratégica dá primazia ao «jogar» modelando a realização dos princípios de acção da equipa em função de determinadas características adversárias.
 - Os níveis de organização desenvolvem diversas escalas do «jogar» permitindo incidir nos diferentes aspectos sem empobrecimento na operacionalização da Especificidade.

- A operacionalização do «jogar» realiza-se com exercícios Específicos que concorrem para a aquisição dos princípios de acção que se pretende.
- Os exercícios são configurados de modo a que aconteça com regularidade os comportamentos e interacções que se pretendem desenvolver.
- A dinâmica dos exercícios envolve um sentido e por isso, são contextualizados pelo modelo de jogo. A configuração do exercício resulta do significado que lhe é atribuído havendo sempre a Articulação de Sentido.
- A configuração do exercício compreende o sentido sobre o qual os intervenientes o vivenciam.
- A modelação da Especificidade também passa pela intervenção do treinador no momento de concretização do exercício para o direccionar para o que pretende.
- A Especificidade do exercício também resulta da intervenção do treinador no momento da sua realização contribuindo assim, para a qualidade de concretização do mesmo.
- O princípio metodológico da Alternância Horizontal salvaguarda a permanente relação *esforçar-recuperar* distribuindo semanalmente diferentes escalas do «jogar» que pretende para a equipa. Aborda ao longo da semana diferentes níveis de organização.
- Para garantir a qualidade evolutiva do processo, aborda em cada dia da semana um nível de organização diferente do «jogar», gerindo assim as exigências que cada um envolve.
- Tão importante como o *esforçar* na aquisição dos princípios de acção pretendidos é o *recuperar* para assegurar condições de realização que permitam a operacionalização aquisitiva dos mesmos.
- A organização metodológica do processo rege-se pelo desenvolvimento dos princípios de interacção da equipa considerando o tipo de repercussões que implicam.

- A recuperação é Específica e contextualizada pela organização dinâmica colectiva.
- As preocupações que caracterizam o morfociclo- padrão:
 - Terça-feira: incide-se no *recuperar* e não no *esforçar* que o carácter aquisitivo impõe.
 - Quarta-feira: começam os objectivos “aquisitivos” abordando um nível de organização intermédio do «jogar» com o desenvolvimento dos sub-princípios ou sub-princípios de sub-princípios de interacção.
 - Quinta-feira: incide-se na dinâmica complexa do «jogar» que compreende o nível de organização dos grandes princípios uma vez que é o dia mais afastado da competição anterior e a seguinte.
 - Sexta-feira: incide-se num nível aquisitivo mais parcelar tendo em conta o tipo de exigências do dia anterior e portanto, com mais cuidados no *recuperar*.
 - Sábado: a preocupação com o *recuperar* ainda se acentua mais para predispor competitivamente a equipa para o dia seguinte.
- A Periodização Táctica incide na organização dinâmica da equipa desde o primeiro dia.
- Todo o processo se desenha e acontece no crescer comportamental dos jogadores e equipa.
- É com a padronização do processo que desenvolve a adaptação Específica e concreta resultante do modo como a equipa pretende jogar.
- Desenvolve vários automatismos comportamentais, de forma a construir uma realidade interna não consciente, que permitem agir com mais eficácia e portanto, com mais qualidade.
- A precisão dos comportamentos depende sobretudo da intenção não consciente desenvolvida pela dinâmica organizada das interacções, que facilitam a capacidade de intervir no “aqui e agora” do jogo.
- A adaptabilidade organizacional é singular, concreta e resultante de um processo.

A partir destes pontos conclusivos evidenciamos que em momento algum houve referência ou preocupações com:

- O desenvolvimento de picos de «forma» dos jogadores
- Com a preparação «física» dos jogadores
- A realização de «pré-épocas», com prioridade na «condição física»
- Com a preparação geral de capacidades ditas «físicas» como a resistência, força e velocidade
- Com o volume e o «efeito retardado das cargas»
- A periodização por «períodos» de preparação
- A realização de testes para avaliar as capacidades «físicas» dos jogadores
- Com o “recarregar” baterias nos momentos de paragem competitiva

Perante estes factos, reconhecemos que a organização metodológica da “Periodização Tática” preocupa-se em criar um «jogar» através da operacionalização do modelo de jogo. Esta concepção parte de uma abordagem complexa, dinâmica e sobretudo, concreta do «jogar» que se pretende criar. Identifica-se com conceitos complexos e sistémicos que o permitem compreender sem ter de o mutilar e por isso, acreditamos que este paradigma nos permite assegurar um novo rumo para o futebol.

“A complexidade refere-se à condição do universo que é inerente mas que, no entanto, é demasiado rica e diversificada para a compreendermos a partir das perspectivas mecanicistas ou lineares comuns. A complexidade trata da natureza da emergência, inovação, aprendizagem e adaptação” (Santa Fé Group, 1996 cit.

Battram, 2004:15)

6. Referências Bibliográficas

Alvarez del Villar, C. (1983). *La preparación Física del Fútbol Basada en el Atletismo*. Madrid. GYMNOS, Librería Editorial Deportiva.

Anserment, F. & Magistretti, P. (2006). *L' inconscient au crible des neurosciences*. In «*La Recherche*», 397, 36-40.

Bangsbo, J. (1998): *Entrenamiento de la Condición Física en el Fútbol*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

Battram, A. (2004). *Navegando na complexidade*. Lisboa. Instituto Piaget.

Benkirane, R. (2002). *A complexidade, Vertigens e Promessas*. Lisboa. Instituto Piaget.

Bertrand, Y. & Guillemet, P. (1988). *Organizações: Uma Abordagem Sistémica*. Lisboa. Instituto Piaget.

Capra, F. (1996). *A Teia da Vida*. São Paulo. Editora Cultrix.

Carrilho, M. (1991). *Epistemologia: Posições e Críticas*. Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa.

Carvalho, C. (2001). *No treino de futebol de rendimento superior. A recuperação é...muitíssimo mais que “recuperar”*. Braga.

Castelo, J. (1996). *Futebol – A organização do jogo*. Edição do autor.

Cunha e Silva, P. (1999). *O lugar do Corpo*. Elementos para uma cartografia fractal. Lisboa. Instituto Piaget.

Damásio, A. (1994). *O Erro de Descartes. Emoção, razão e cérebro humano*. Mem Martins. Publicações Europa- América.

Damásio, A. (2003). *Ao Encontro de Espinosa. As emoções sociais e a neurobiologia do sentir*. Mem Martins. Publicações Europa- América.

Durand, D. (1979). *A sistémica*. Coleção Fundamental das Ciências Humanas. Dinalivro.

Faria, R. (1999). *“Periodização Tática”. Um Imperativo Conceptometodológico do Rendimento Superior em Futebol*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Faria, R. (2002). Entrevista. In *Periodização Tática. Uma concepção metodológica que é uma consequência trivial do jogo de futebol. Um estudo de caso ao microciclo padrão do escalão sénior do Futebol Clube do Porto*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Frade, V. (1985). *Alta competição no futebol – que exigências do tipo metodológico?* ISEF- UP. Porto. Não publicado.

Frade, V. (1990). *A interação, invariante estrutural do rendimento do futebol, como objecto de conhecimento científico – Uma proposta de explicitação de causalidade*. Projecto para a prestação de provas de doutoramento. FCDEF-UP. Porto. Não publicado.

Frade, V. (1998). Entrevista. In *Modelo(s) de Jogo / Modelo(s) de Preparação – “Duas faces da mesma moeda”*. Um imperativo conceptometodológico no processo de treino de equipas de rendimento superior? Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Frade, V. (2003). Entrevista. In *A “Periodização Tática “ segundo Vítor Frade: Mais do que um conceito, uma forma de estar e de reflectir o futebol*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Frade, V. (2004). *Apontamentos das aulas de Metodologia Aplicada II, Opção de futebol*. Porto. FCDEF-UP. Não publicado.

Fornel, M., Ogien, A. & Quéré, L. (2001). *L’ ethnométhodologie. Une sociologie radicale*. Colloque de Cerisy. Éditions La Decouverte.

Garganta, J. (1994). Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In Graça & J. Oliveira (Eds), *O ensino dos jogos desportivos colectivos* (pp.11-25). Porto. CEJD/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. FCDEF-UP. 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.

Guilherme Oliveira, J. (1991). *Especificidade, o “pós-futebol” do “pré-futebol”*. Um factor condicionante do alto rendimento desportivo. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Guilherme Oliveira, J. (2003). Entrevista. In *Uma noção fundamental: a Especificidade. O como investigar a ordem das “coisas” do jogar, uma espécie de invariância de tipo fractal*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Guilherme Oliveira, J. (2004). *Conhecimento Específico em Futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica do processo ensino-aprendizagem/treino do Jogo*. Dissertação de Mestrado. FCDEF-UP. Porto.

Israel, L. (1995). *Cérebro Direito, Cérebro Esquerdo*. Lisboa. Instituto Piaget.

Jacob, P. & Lafargue, G. (2005). *Les intentions inconscientes*. In «Cerveau & Psycho» N° 9, Março-Maio de 2005.

Jeannerod, M. (2002). *A Natureza da Mente*. Lisboa. Instituto Piaget.

Kaufmann, L. & Quéré, L. (2001). Comment analyser les collectifs et les institutions? In Fornel, M., Ogien, A. & Quéré, L. (2001). *L'ethnométhodologie. Une sociologie radicale (pp. 361-390)*. Colloque de Cerisy. Éditions La Découverte.

Laborit, H. (1987). *Deus não joga aos dados*. Mem Martins. Publicações Europa- América.

Lafargue, G. & Sirigu, A. (2005). *Les intentions inconscientes*. In «Cerveau & Psycho» N° 9, Março-Maio de 2005.

Leal, P. (2004). *Rendimento no futebol: diferentes entendimentos, diferentes orientações metodológicas*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Le Moigne, J.- L. (1994). *O Construtivismo dos Fundamentos*. Lisboa. Instituto Piaget.

Lobo, L. (2003). Sistemas diferentes, a mesma filosofia. Jornal «A Bola», 26 de Fevereiro, 2003.

Martins, F. (2003). *A "Periodização Tática " segundo Vítor Frade: Mais do que um conceito, uma forma de estar e de reflectir o futebol*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

McCrone, J. (2002). *Como funciona o cérebro*. Porto. Civilização.

Morin, E. (1982). *Ciência com Consciência*. Mem Martins. Publicações Europa- América.

Morin, E. (1990). *Introdução ao Pensamento Complexo*. Lisboa. Publicações Europa- América.

Morin, E. (1997). *O Método, 1. A Natureza da Natureza*. Mem Martins. Publicações Europa- América.

Mourinho, J. (2003). Entrevista à revista «*IDEIAS & NEGÓCIOS*». Nº 60, Junho de 2003.

Ogien, R. (2001). L'idiote de Garfinkel. In Fornel, M., Ogien, A. & Quéré, L. (2001). *L'ethnométhodologie. Une sociologie radicale*. (pp. 57-74). Colloque de Cerisy. Éditions La Decouverte.

Oliveira, B., Amieiro, N., Resende, N. & Barreto, R. (2006). *Mourinho: Porquê Tantas Vitórias?*. Lisboa. Gradiva.

Prigogine, I. (1988). *O Nascimento do Tempo*. Lisboa. Edições 70.

Resende, N. (2002). *Periodização Tática. Uma concepção metodológica que é uma consequência trivial do jogo de futebol. Um estudo de caso ao microciclo padrão do escalão sénior do Futebol Clube do Porto*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Ribeiro, I. (2003). Artigo publicado em «EmCrise», 01 de Janeiro de 2003.

Rocha, F. (2000). *Modelo(s) de Jogo / Modelo(s) de Preparação – “Duas faces da mesma moeda”*. Um imperativo conceptometodológico no processo de treino de equipas de rendimento superior? Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Stacey, R. (1995). *A fronteira do caos*. Biblioteca de Economia e Ciências Empresariais. Bertrand Editora. Lisboa.

Tani, G. (2002). Aprendizagem Motora e esporte de rendimento: um caso de divórcio sem casamento. In V.J. Barbanti & A. C. Amadio & J.O. Bento & A. T. Marques (Eds.), *Esporte e Actividade Física. Interação entre rendimento e Saúde* (pp. 145- 162). Editora Manole.

Valdano, J. (1998). Notas finais sobre o Mundial. Jornal «*Público*», 14 de Julho de 1998.

Valdano, J. (2002). *El miedo escénico y otras hierbas*. Aguilar. Madrid.

Verjoshanski, Y. (1998). Verso una teoria e metodologia scientifiche dell'allenamento sportivo. *Scuola dello Sport – Revista di Cultura Sportiva* (41,42), 40-50.

Vouga, L. (2005). *As monografias em futebol*. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Watson, R. (2001). Continuité et transformation de l'ethnométhodologie. In Fornel, M., Ogien, A. & Quéré, L. (2001). *L'ethnométhodologie. Une sociologie radicale* (pp. 17-30). Colloque de Cerisy. Éditions La Découverte.

Weineck, E. (1997). *El entrenamiento físico del futbolista. Fútbol Total*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

Wheatley, M. (1992). *Liderança e a nova ciência. Aprendendo organização com um universo ordenado*. São Paulo. Cultrix.

7. Anexos

**Entrevista realizada ao prof. José Guilherme Oliveira
(27 de Janeiro de 2006)**

O jogo de futebol é um fenómeno complexo e por isso, existem diferentes concepções relativas a este fenómeno. Deste modo, vamos começar por tentar perceber a ideia que o professor tem do jogo.

Marisa Gomes: *Segundo alguns autores, o jogo é um fenómeno que deve ser entendido como uma totalidade ou seja, uma unidade colectiva. Concorda com isso?*

Claro que concordo. O jogo é uma unidade colectiva que não pode ser «desmantelada» porque só existe enquanto jogo. O jogo tem uma dinâmica que é uma dinâmica colectiva, que é originada pela interacção de um conjunto de aspectos que estão relacionados. Por isso, nós não podemos separar o que tem essa unicidade porque resulta de uma relação que dá a característica de unicidade própria ao jogo. Se nós não entendermos o jogo nessa unicidade, aquilo que fazemos é separar “coisas” e ao separar estamos a «desmantelar» o jogo. Aquilo que devemos fazer é promover que em todos os momentos o jogo seja único. É neste sentido que o jogo e o treino devem ter uma organização fractal, em que todos os momentos, o jogo tem de ser um fractal representando o todo, em que todas as componentes que fazem parte desse jogo se consigam visualizar nesse fragmento fractal. Só assim é que tem sentido o jogo, é desta forma que vejo o jogo, o jogo como um momento único que tem uma dinâmica muito própria e que nós nunca podemos perder essa dinâmica, que é uma dinâmica do conjunto, mas que tem sub-dinâmicas que estão relacionadas a essa mesma dinâmica de conjunto.

Marisa Gomes: *Então acha que temos de partir sempre do todo para as partes?*

Primeiro, temos de ter muita atenção no que é que são as partes porque muitas das vezes as partes são impeditivas de compreender o todo. É nesse sentido que eu falo que o jogo deve ser compreendido dentro de uma organização fractal. E porquê? Porque se as partes não forem um fractal, aquilo que

acontece é que as partes não representam o todo. E ao não serem, não são o todo e muitas vezes, impedem a compreensão do todo. E então estamos a tentar perceber uma parte que não tem sentido relativamente ao todo. E nós temos é de perceber as partes no sentido do todo.

As partes têm de estar completamente representadas no todo e só tem sentido se assim for, se não for estamos a ser enganados, estamos a fazer coisas que muitas vezes não têm qualquer sentido de evolução do próprio todo. Por isso, quando em termos didácticos, desmontamos o jogo em “partes” estas devem ser fractais. Fractais que têm relações entre si e que têm dinâmicas e subdinâmicas que vão criar a dinâmica que pretendemos que o jogo tenha.

Marisa Gomes: *Então podemos dizer que reconhece o jogo como um sistema, não de acções mas de interacções?*

Exactamente, o jogo tem de ser um sistema de interacções em que essas interacções estejam relacionadas com esse mesmo todo. Essas interacções, muitas vezes, são criações nossas para se jogar de determinada forma. Para uma equipa jogar de uma determinada forma há interacções mas para uma equipa jogar de forma diferente, essas interacções são diferentes. Por isso é normal que haja essas interacções mas nós conseguimos direccionar essas interacções para se jogar da forma como pretendemos.

Por exemplo, nós queremos que o relacionamento entre a defesa e o meio campo se processe de determinada forma, então promovemos um conjunto de princípios e de subprincípios de jogo que vão interagir nesse sentido. Se quisermos que o relacionamento entre esses sectores seja diferente, criamos situações em que o relacionamento entre esses princípios e sub-princípios e as respectivas interacções promovam o desejado. Isto implica que princípios de jogo e interacções desses princípios diferentes promovem jogos também diferentes. Tudo isto está dependente da forma como nós promovemos essa interacção entre princípios, entre jogadores, entre sectores, da forma como hierarquizamos os princípios e da forma como interrelacionamos tudo isso. E nós temos a possibilidade de “mexer” com tudo isso se tivermos consciência que essas coisas existem desta forma, que é uma globalidade e que mesmo mexendo nessas partes, o todo tem de estar sempre presente. É como a

história do cozinheiro, em que vários cozinheiros têm os mesmos ingredientes mas a forma como os põe para a panela, primeiro um e depois outro, mais ou menos sal, mais água, mais batata ou menos batata... isto vai dar coisas/sabores completamente diferentes. Acontece exactamente o mesmo no futebol. Nós temos todas as coisas ao nosso dispor mas a forma como nós promovemos as interacções, como os diferentes jogadores se interagem, como os comportamentos e os princípios se interrelacionam: mais um, menos um, mais este, mais aquele, dar mais importância a um e menos importância a outro. Isto faz com que o jogo assuma manifestações consideravelmente diferentes.

Marisa Gomes: *Então, no fundo trata-se de manipular (modelar) esse sistema de interacções para fazer emergir uma unidade colectiva?*

Evidentemente. Por isso é que eu acho que não é correcto dizer: “Nós adoptamos um modelo de jogo”. Não adoptamos nada um modelo de jogo, nós criamos um modelo de jogo. E essa criação é uma criação que não é apenas do treinador, é uma criação dialéctica entre treinador e jogadores. O treinador dá determinadas coisas e recebe determinadas coisas e os jogadores recebem determinadas coisas e dão outras. Há uma dialéctica permanente a que eu chamo um desenvolvimento em espiral dessa mesma dialéctica entre o treinador e jogadores. Os treinadores transmitem determinado tipo de ideias que querem que os jogadores assumam em termos de jogo, os jogadores vão receber essas ideias e vão reconstruir essas ideias. Por isso, há uma criação de um modelo e não há uma adopção de um modelo.

Um exemplo: vamos supor um dos comportamentos/princípios que eu quero que a equipa tenha no jogo é a circulação da bola em toda a largura do campo, à procura de espaços para entrar ou desorganizar a equipa adversária e entrar nesse momento de desorganização do adversário. E então, tenho um jogador que quando a bola vem para ele, consegue virar o jogo muito rapidamente com dois toques. A bola vem para ele e ele recebe com um e com o segundo mete a bola completamente no lado oposto no jogador que está desmarcado e consegue ver o jogo dessa forma. O que é que isso permite? Permite acelerar o jogo de uma forma brutal porque ele recebeu e já viu o outro jogador

completamente desmarcado do outro lado e com um passe acelerou o jogo. Por isso, é uma situação muitíssimo rápida. Mas se estou a treinar outra equipa, em que o princípio é exactamente o mesmo mas não tenho nenhum jogador com essas características. Aquilo que tenho é um jogador que recebe e não consegue fazer um passe de 50 metros, só consegue fazer um passe de 20 metros e o outro jogador que recebe também só consegue fazer um passe de 20 metros e a bola vai chegar ao outro lado mas demora muito mais tempo. Por isso, no jogo a manifestação do mesmo comportamento numa equipa e noutra é completamente diferente. Uma é muito mais rápida e outra muito mais lenta. Porquê? Por causa da compreensão, da capacidade que eles têm de compreender esse comportamento. Por isso, dou o princípio, eles interpretam e há uma recriação. E o jogo é assim e por isso é que digo que é uma criação e não uma adopção. É uma criação nesse sentido.

Marisa Gomes: *Nessa lógica poderíamos dizer que o modelo de jogo é uma criação do treinador que é recriada pelos jogadores?*

É uma criação do treinador e dos jogadores. As ideias que o treinador tem para que a equipa jogue de determinada forma e diz-lhes. O treinador tem um conjunto de ideias relativas ao jogar que pretende que a equipa e jogadores assumam. Aquilo que deve fazer é transmitir essas ideias explicando e criando exercícios Específicos para que os comportamentos/princípios desejados sejam potenciados. No entanto, não nos devemos esquecer que estes princípios o início de um comportamento desejado e que os jogadores, face às suas capacidades de interpretação do jogo, têm formas diferentes de o entender. Em virtude disso, pretende-se criar uma certa filosofia de entendimento e de manifestação do comportamento.

Porém, dando espaço para a criatividade individual e colectiva. Isto é, existe em simultâneo uma similitude de entendimento e de expressão do comportamento e uma diversidade que deve manifestar-se dentro de determinados padrões.

Depois a equipa, entre treinador e os jogadores é que vão criar o modelo de jogo e não apenas os jogadores. São os jogadores e treinador que vão criar um comportamento face àquilo que o treinador pretende. É neste sentido que é um

acto dialéctico entre treinador e jogadores. Depois quanto mais se avança nesse processo, existem determinadas coisas que são determinantes. Uma das coisas é que o jogador só consegue fazer determinado comportamento bem se primeiro o compreender e depois, se achar que realmente esse comportamento é benéfico, tanto para a equipa como para ele. Assim, muitas vezes utilizamos estratégias para que os jogadores reconheçam a importância daquele comportamento, porque só dessa forma a qualidade se manifesta.

Marisa Gomes: *Então, é fundamental o jogador acreditar...*

Muito! É importantíssimo acreditar naquilo que está a fazer. Se ele não acredita, ele não se envolve. Um dos aspectos fundamentais numa equipa é exactamente os estados emocionais que essa equipa pode criar face à envolvência que eles têm. Se eles gostam de jogar de determinada forma, se eles se envolvem emocionalmente em determinada forma de jogar, os comportamentos pretendidos vão aparecer com uma densidade muito maior do que se eles não gostarem de jogar e não acreditarem na forma como o estão a fazer. Por isso, há necessidade dos jogadores se envolverem completamente e estarem comprometidos emocionalmente neste projecto de construção de equipa. Caso contrário não se consegue ter qualidade no desempenho tanto colectivo como individual.

Marisa Gomes: *Acredita que as características do jogo resultam do modo como os jogadores se organizam durante todo o jogo?*

As características de jogo que se manifestam no jogo resultam do relacionamento que existe entre aquilo que o treinador quer e aquilo que os jogadores entendem e recriam entre eles e se envolvem nessa criação. O que dá as características de jogo e que são evidentes no próprio jogo. O treinador transmite aos jogadores a forma como quer jogar, essa forma como quer jogar vai ser interpretada por parte dos jogadores e há aí uma criação de um modelo de características e comportamentos que depois são evidenciadas em jogo.

Marisa Gomes: *Mas essa interpretação por parte dos jogadores também resulta muito do modo como o treinador os organiza porque se assume um determinado princípio tem de fazer com que a organização da equipa seja congruente com isso.*

É evidente, por isso é que temos que perceber o que é um princípio de jogo. O que é um princípio? O princípio é o início de um comportamento que um treinador quer que a equipa assuma em termos colectivos e os jogadores em termos individuais. Mas esse princípio é o início desse comportamento. O desenvolvimento desse comportamento, o treinador não sabe muito bem o que vai acontecer face àquilo que eu expliquei atrás no exemplo da posse de bola, em que um jogador acelera mais ou acelera menos. Mas ele sabe que o comportamento do jogador tem de se inserir dentro de um determinado padrão de jogo, isto é, dentro de uma organização pré-definida.

Esta variabilidade circunscreve-se dentro de determinado padrão e por isso está dependente da forma como os jogadores interpretam os princípios porque os jogadores não interpretam esses mesmos princípios e a sua interacção da mesma forma. E porquê? Porque os jogadores têm um passado que os vai direccionar na interpretação desses princípios e nós temos de perceber isso. Quando essa interpretação é muito divergente daquilo que o treinador quer, tem de haver uma reformulação do entendimento desses princípios, que muitas vezes demora algum tempo. E então o que vai acontecer numa fase inicial é que os comportamentos que o jogador está a ter são comportamentos muitas vezes desadequados ou seja, não se inserem no padrão de jogo pretendido para esses comportamentos e da criatividade que eles podem assumir. Isto é, está fora da organização pretendida e por isso, são comportamentos desajustados. Mas à medida que ele vai entendendo, à medida que se vai envolvendo naquele projecto que é da construção da equipa, o jogador vai reformulando o seu entendimento acerca desses comportamentos. E ao reformular entra nos padrões desejados e na organização pretendida. A configuração exacta dos padrões não vamos saber antecipadamente mas não interessa muito porque é importante existir diversidade para os envolver em termos criativos e promover a diversidade ao jogo. Isso vai levar a que sintam que envolvendo-se estão a dar coisas novas à equipa. O que é muito importante senão eram «robots» e não eram jogadores! Por isso, eles têm de criar, recriar e inventar dentro dos padrões que nós queremos que esse comportamento aconteça. Agora, quanto mais criatividade existir dentro dessa

lógica organizacional de comportamento que nós queremos, excelente! Por isso é que o princípio é um início. Nós sabemos o padrão que vai aparecer, mas não sabemos os detalhes de como o padrão vai emergir. Esses detalhes são de extrema importância porque vão ser eles que vão promover a diversidade e vão fazer evoluir a equipa, os jogadores, o treinador e consequentemente, o jogo.

Marisa Gomes: *No fundo, podemos dizer que esse jogo é condicionado por uma ideia de jogo que se tem, face a um modelo de jogo?*

Exactamente.

Marisa Gomes: *Então, o que é que o professor entende por modelo de jogo?*

O modelo de jogo é uma coisa muito complexa e muitas vezes as pessoas são muito redutoras no entendimento deste conceito de modelo porque pensam que o modelo de jogo é apenas um conjunto de comportamentos e ideias que o treinador tem para transmitir a determinados jogadores. E só isto. Quando o treinador tem este entendimento relativo ao modelo de jogo muitas vezes não tem sucesso na sua transmissão. E porquê?

Porque o modelo de jogo tem a ver com as ideias que o treinador tem para transmitir aos jogadores, isto é, com a sua concepção de jogo, mas também tem de estar relacionado com os jogadores que tem pela frente, com o que entendem de jogo. Deve estar relacionado com o clube onde está, com a cultura desse clube porque existem clubes com culturas completamente diferentes. Deve estar relacionado com a própria cultura de entendimento do jogo de toda a massa associativa porque se nós vemos os ingleses jogar, eles têm uma cultura e os portugueses têm outra. Por exemplo, os ingleses não admitem determinado jogador batoteiro e cá o jogador batoteiro é um jogador inteligente. Lá um jogador batoteiro é completamente marginalizado, cá é idolatrado. São culturas completamente diferentes, de países e de massas associativas. Estas muitas vezes exigem que se jogue com determinado tipo de qualidade e quando não se joga, há assobios e por isso, há uma envolvência de muitas coisas que estão no modelo de jogo. E muitas vezes as pessoas não levam em consideração tudo isso. Isto tudo tem de ser levado em consideração quando estamos a tentar criar um modelo de jogo para que esse modelo de jogo tenha sucesso. É evidente

que quando um clube contrata um treinador, contrata ideias de jogo porque sabe que vai jogar dentro de determinadas ideias. Mas também o treinador quando chega a um clube tem de compreender que vai para um clube com um determinado tipo de história, com determinado tipo de cultura, com um determinado historial num país com determinadas características. E o treinador tem de compreender tudo isso e o modelo de jogo tem de envolver tudo isso. E se não se envolve com tudo isso, o que vai acontecer é que, por mais qualidade que possa ter, pode não ter o mesmo sucesso do que se tudo isso estiver relacionado.

Marisa Gomes: *O professor falou há pouco na cultura. Quando se refere à cultura refere-se ao facto dos jogadores valorizarem determinadas coisas que o treinador não valoriza?*

Mas cultura de quê?

Marisa Gomes: *A cultura de jogo.*

A cultura de jogo é o entendimento de jogo que os jogadores têm e a forma como é utilizado em prol de um projecto colectivo de jogo. Se estou a treinar uma equipa de jogadores em que todos são de selecção nacional, a cultura de jogo que eles têm se calhar é diferente do que se eu estou a treinar uma equipa que não tem nenhum jogador na selecção nacional. São culturas de jogo completamente diferentes, são entendimentos de jogo completamente diferentes que proporcionam jogar(es) também diferente(s).

Agora (a cultura de um país), se eu estou a treinar em Inglaterra ou se estou a treinar no Brasil, são coisas completamente diferentes em que eu tenho de perceber que as culturas desses países vão ter implicações directas a vários níveis: no entendimento dos jogadores, no envolvimento das massas associativas e o modelo de jogo tem de ter em consideração essas especificidades culturais.

Se estou a treinar um clube como o Porto, em que o seu historial foi sempre com equipas determinadas que procuram sempre a vitória, que procuram impor a sua forma de jogar, que procuram impor perante o adversário a sua forma de jogar então, não posso jogar (ou ter um modelo de jogo no Porto) em que me submeto ao peso e à força dos outros. Porque não vou ter sucesso, porque a

massa associativa começa a assobiar de imediato pois não estão habituados a isso, mesmo que vá ganhando a jogar dessa forma! Isto porque as pessoas não gostam pois a cultura daquele clube não é essa. A cultura é ser cada vez melhor, é ganhar sempre, é impor a forma de jogar e tentar quase «massacrar» os outros e ser sempre superior aos outros. É a cultura daquele clube e o meu modelo de jogo tem de ter atenção a esses pequenos pormenores porque senão não tenho sucesso. Tenho de ter sempre atenção a essas particularidades e por isso, quando estivermos a criar esse modelo de jogo temos de ter em consideração todos esses aspectos que estão relacionados e interrelacionados entre si e são determinantes para o sucesso de uma equipa ou não.

Marisa Gomes: *No fundo, o professor está a dizer que tão importante como o lado ideológico está o lado prático ou aquilo que vai acontecendo...*

Completamente!

Marisa Gomes: *Então, considera que este modelo de jogo é fundamental para o desenvolvimento do processo no sentido de o encaminhar para determinados objectivos?*

Sim, o modelo de jogo é fundamental para a operacionalização de todo o processo. Esse mesmo modelo é que vai direccionar todo o trabalho que vamos tendo no dia a dia.

Marisa Gomes: *No seu caso pessoal, como é que o seu modelo de jogo se repercute na sua planificação do treino?*

Repercute-se em todo o instante. O modelo de jogo é que guia todo o processo de operacionalização do processo de treino.

Marisa Gomes: *Então, treinar para si é desenvolver um modelo de jogo?*

É desenvolver um modelo de jogo, é criar um modelo. No fundo, é criar uma equipa com determinadas características, a jogar de determinada forma. E isso é aquilo que pretendo que aconteça e por isso, o modelo de jogo é um aspecto fundamental de todo o meu processo de treino porque é ele que me vai orientando, me vai direccionando em tudo aquilo que faço e peço para fazerem dia a dia. É, no fundo, um guia para mim porque as coisas estão a correr bem

ou estão a correr mal ou há determinado tipo de comportamentos que estão a acontecer ou não estão a acontecer, em função daquilo que estou a criar.

E se as coisas não estão a acontecer, tenho de reformular para que aconteçam e se estão a acontecer, tenho de desenvolver ainda mais esse tipo de coisas que estão a acontecer positivas. Por isso, há uma necessidade permanente do modelo de jogo estar sempre presente em todo o instante de forma a que as coisas sejam sempre direccionadas como eu pretendo que aconteçam.

Marisa Gomes: *Então, segundo esta lógica, pode definir o que é para si treinar?*

De uma forma simples pode-se dizer que treinar é criar uma forma de jogar e consequentemente, uma equipa tendo em consideração as ideias que eu quero que a equipa apresente em campo. É conseguir transmitir determinadas ideias à equipa e a equipa entender as ideias e nós, em conjunto, construímos um jogo em que essas ideias estejam permanentemente representadas nesse mesmo jogo.

Marisa Gomes: *No seu entendimento, o treino deve criar a competição?*

É evidente que o treino faz a competição. No entanto, eu gosto mais de dizer que o treino e a competição fazem o jogo. O que pretendo dizer com isto é que o treino é o principal meio para criar a competição e o jogo que nós queremos. É através do treino que desenvolvemos o nosso modelo de jogo e transmitimos as ideias que queremos aos jogadores. E por isso, é a partir do treino que nós construímos a forma de jogar que pretendemos.

No entanto, a competição também é muito importante porque nos dá indicações para a reformulação permanente do que temos que fazer no treino. Se a competição e o jogo vão de encontro ao que pretendemos e acontece do modo como nós construímos no treino ou se pelo contrário, a competição não está a ir de encontro ao que queremos, então temos de reformular o que estamos a fazer. E é nesse sentido de avaliação qualitativa que a competição é muito importante. Mas também podemos e devemos fazer essa avaliação qualitativa no processo de treino mas a competição é a forma mais fidedigna de identificarmos se o que nós pretendemos está ou não a ser conseguido, se as

nossas ideias estão a ser transmitidas correctamente. Por isso digo que o treino e a competição criam o jogo que nós queremos.

Marisa Gomes: *Mas no treino existe um espaço que o treinador pode manipular e que não existe no jogo.*

Exactamente e por isso é que a competição é o expoente máximo de possível aprendizagem porque a intervenção do treinador no treino é de preparação para a resolução do problema do jogador. E na competição o treinador tem uma influência muito reduzida no jogador e numa equipa e então, o jogador e a equipa têm de resolver esses problemas. Ou são capazes e estão a evoluir ou não são capazes e tem de se arranjar durante todo o processo de treino mais formas de eles conseguirem resolver esses problemas. Por isso, a competição é um momento de aprendizagem muito grande e é um momento também de nós avaliarmos todo o processo de aprendizagem a que estão a ser submetidos. Por isso, a competição é de extrema importância. E muitas das vezes as pessoas pensam que a competição é...o culminar, é uma coisa à parte de treino. Não é! Para mim, não é! A competição é um momento muito importante de aprendizagem dos jogadores e das equipas e tem de ser considerado, no meu ponto de vista, como tal. Se não for considerado como tal, não estamos a dar importância a um momento, que do meu ponto de vista é muito importante em todo o processo.

Marisa Gomes: *Então, concorda que possamos dizer que o treino é uma aprendizagem que permite tornar o jogador e a equipa autónomo ou pelo menos, com mais autonomia para superar os problemas da competição?*

Sim. O treino visa exactamente isso. Nós apetrechamos os jogadores e a equipa para que eles consigam resolver os problemas que no jogo se colocam de uma forma permanente, dentro de determinada forma de resolução desses problemas. Isto porque há várias formas de resolver os problemas e nós queremos que eles sejam resolvidos com uma determinada lógica. E então é dentro dessa lógica, que são os princípios de jogo, os comportamentos que queremos que eles assumam. A lógica que damos ao processo é provocada pela relação hierarquizada com que ele é criado. É essa relação hierárquica

que origina uma forma de jogar e conseqüentemente de resolver os problemas *sui generis*.

Marisa Gomes: *Há um aspecto que gostaria que esclarecesse, o professor fala numa forma de jogar que cada equipa tem de desenvolver e é face a essa forma de jogar que interpreta e controla o que vai acontecendo?*

Sim.

Marisa Gomes: *No fundo, não existe um controlo abstracto, é um controlo...
...É um controlo completamente contextualizado.*

Marisa Gomes: *Contextualizado (concreto) com aquilo que quer que aconteça?*

Sim, face aos comportamentos que eu quero que aconteçam, aquilo vai ou não acontecendo. Se vai acontecendo, tentamos ainda desenvolver cada vez mais. Se não vai acontecendo, tentamos resolver esses problemas de forma a que a equipa jogue em função do que pretendemos.

Marisa Gomes: *De uma forma muito prática, imagine que se encontra no início de uma temporada, como planifica o processo para essa época?*

Eu não funciono assim a longo prazo, funciono mais a curto prazo. Aquilo que acontece é identificar logo um conjunto de aspectos. O clube onde estou é mais fácil porque conheço a realidade do clube, conheço os jogadores que vou ter e por isso, a minha entrada perante os problemas que vão surgir está mais ou menos resolvida. Mas se estivesse numa equipa em que não conhecesse tinha de perceber muito bem os jogadores que tinha, as suas qualidades e características, o clube onde estava e quais eram os objectivos para poder, face a isso, idealizar as ideias que inicialmente ia transmitir aos meus jogadores. Reconstruir na minha cabeça, o meu modelo de jogo, as minhas ideias para optar pela melhor estratégia de transmissão dessas ideias a esses jogadores. Depois, em termos de operacionalização, começava logo a transmitir de uma forma muito geral aquilo que eu queria: como queria que se jogasse, os comportamentos todos em todos os momentos que eu queria que acontecesse para eles perceberem logo à partida o que estavam ali a fazer. Como é que tinham de jogar: como é que tinham de atacar, como tinham de defender e como é que tinham de fazer as transições. Como tinham de fazer

tudo para ficar logo tudo definido para eles compreenderem em termos gerais e para começarmos, eu e eles, a recriar esse tal modelo. Depois disso, ia particularizando. Ia às partes de todo o processo, desmontar o processo para o montar. Ou seja, primeiro fazia uma abordagem geral para depois dar abordagens muito mais específicas sobre determinadas coisas para no total ou globalidade ir ficando cada vez mais forte.

Marisa Gomes: *Então, o professor através dessa ideia de jogo que pretende desenvolver dá a conhecer o papel ou função que cada jogador vai desempenhar nesse todo?*

Exactamente. Dos jogadores, dos sectores, da equipa. Eu começo sempre do global para o particular porque eles têm de perceber logo o global, só percebendo o global é que depois tem lógica eles perceberem as partes. Isto porque se eles não perceberem o global, não entendem como é que uma parte se insere nesse global. E então muitas vezes estão a treinar sem estarem contextualizados. E eu de princípio pretendo informar de todo o contexto para depois quando estiver a treinar partes, eles entenderem que aquela parte pertence a um determinado contexto e tem toda a lógica aquela parte aparecer. Vamos supor que em termos defensivos quero que a equipa defenda à zona. Então, a primeira ideia que lhes transmito é como a equipa na globalidade vai defender à zona. Vai defender com linhas próximas, tanto em profundidade como em largura, como se articulam essas linhas entre si, se é mais à frente se é mais atrás, etc... Depois deles perceberem tudo isso, eu vou dizer como quero que o sector defensivo defenda, o espaço entre jogadores, no caso dos jogadores das equipas adversárias se posicionarem de determinada forma como é que o sector defensivo joga em função disso, se a bola estiver em determinada zona, onde os jogadores se devem colocar, se estiver noutra como é que se posicionam. E isto, tanto para o sector defensivo, como para o sector intermédio e para o sector atacante. E eles só compreendem isso quando já entenderam o geral.

Assim, eles percebem melhor quais as relações das partes com o todo, ou seja, dos sectores com a equipa. Depois a articulação entre os sectores, por exemplo, entre o sector defensivo com o sector intermédio e o sector

intermédio com o sector atacante de forma a se articularem para que esse global, que é o colectivo da equipa, se solidifique cada vez melhor. Isto porque este colectivo só é mais forte quando todos os jogadores, todos os sectores e a articulação entre sectores começa a ser muito forte e então, para perceberem a articulação entre sectores, a forma como os sectores têm de jogar, a forma como individualmente eles têm de se comportar face aos colegas, face à equipa, só quando eles percebem todo o contexto onde estão inseridos, toda a forma de jogar. Por isso é que vou sempre do geral e depois do geral para as partes mas sempre com essa contextualização. É aquela problemática que falei no início: o ir às partes mas as partes são representadas como fractais porque representam sempre o todo. É sempre esta articulação que deve estar inserida na construção do processo e tenho sempre preocupações muito concretas nisso. Falei em termos defensivos mas poderia falar em termos de transição e em termos ofensivos, é tudo assim, funciona tudo assim: dou uma ideia global e partir dessa ideia global vou às partes para criar e solidificar, sempre com a ideia global inserida nessas partes.

Marisa Gomes: *Então, quando se refere à abordagem global refere-se aos grandes princípios de cada momento de jogo?*

Exactamente.

Marisa Gomes: *Como define a periodização?*

A construção de uma forma de jogar implica tempo. Nesse sentido, a periodização é o tempo que é gasto na construção do jogar que o treinador pretende.

Neste sentido, o período que temos é normalmente de um ano. Mas depois há sub-períodos que eu utilizo e que são os mais determinantes no processo de operacionalização, que é o padrão semanal.

Como temos jogos, normalmente, semana a semana, é esse o período que utilizo para preparar a equipa para o jogo seguinte. Eu considero o padrão semanal de extrema importância porque é ele que me vai dando, através dos treinos e dos jogos, as indicações de evolução ou não da equipa e dos jogadores, relativos aos padrões de comportamento desejados. Em virtude disso, surge a possibilidade de permanentes ajustes de todo o processo. Ou

seja, através do padrão semanal nós podemos gerir a evolução de todo o processo de construção da forma de jogar.

Marisa Gomes: *Então não tem períodos pré- estabelecidos?*

Na periodização anual pretendo criar, conjuntamente com os jogadores, um modelo de jogo e desenvolvê-lo o mais possível. Agora relativamente ao padrão semanal aquilo que eu pretendo é preparar a equipa, tendo em consideração o nosso modelo de jogo, para o jogo que vem e essa preparação da equipa passa por definir os objectivos para essa semana face ao estado da equipa no momento. A equipa pode estar a atacar bem ou mal, a fazer as transições bem ou mal, a defender bem ou mal e face a isso defino um conjunto de objectivos para essa semana tendo em consideração também a equipa com quem vamos jogar. Por isso, tendo em consideração o nosso estado e tendo em consideração a equipa com quem vamos jogar, defino um conjunto de objectivos que vão sendo contemplados durante a semana. Em que vou desenvolver mais ou menos determinado tipo de princípios que estão melhor ou pior de forma a nos preparar o melhor possível para o jogo que vem. Isto é, face ao jogo que tivemos na semana anterior, o período que vem a seguir ou seja, o padrão semanal seguinte visa preparar o próximo jogo tendo em consideração o que se passou no jogo anterior e o que se perspectiva para o jogo seguinte. Nós fizemos bem ou mal determinadas coisas, nós vamos jogar com uma equipa que tem determinadas características e então, há uma lógica de preparação para esse jogo face aos objectivos que pretendo que sejam atingidos durante essa semana e ao desenvolvimento de determinado tipo de características que quero que a equipa venha a assumir.

Marisa Gomes: *Jogo a jogo?*

Jogo a jogo.

Marisa Gomes: *Temos vindo a falar de princípios de jogo. Pode-nos referir quais são os princípios de jogo que definem a sua equipa?*

De uma forma simples, que isso é um bocado complicado, pretendo que seja uma equipa de posse de bola, mas com uma posse de bola com objectivo de desorganizar a estrutura defensiva adversária. Ou seja, é uma posse de bola que pretende ser objectiva e inteligente para conseguir resolver os problemas

que a outra equipa em termos defensivos nos vai colocando e objectiva no sentido de quando aparece a desorganização da equipa adversária, nós poderemos aproveitar essa mesma desorganização. Esse aproveitamento procura a desorganização através da circulação de bola, de posse de bola.

Em termos de transição ataque - defesa é uma equipa que procura ser muito decidida na transição. Nós perdemos a posse de bola e procuramos logo ganhar a posse de bola e fechar a equipa logo de imediato para que se não conseguirmos ganhar a posse da bola, quando entrarmos em organização defensiva, já estarmos fechados, já estarmos compactos. Normalmente todas as equipas que jogam contra nós ou a grande parte das equipas que jogam contra nós, jogam fundamentalmente para aproveitar esse momento para sair em contra-ataque. E por isso, neste momento treinamos muito para não permitir que esse contra-ataque seja feito pelas equipas contrárias, sermos muito agressivos quando perdemos a posse da bola para não permitir esse contra-ataque.

Se entrarmos em organização defensiva, somos uma equipa que defendemos à zona. E aquilo que procuramos em organização defensiva é fazer com que a equipa adversária jogue em função daquilo que nós queremos. Quer dizer, nós sem posse de bola tentamos mandar, direccionar a outra equipa. Se quisermos que a jogue longe, pressionamos mais à frente para ganhar a bola em determinados momentos. Se quisermos que a equipa jogue mais perto, deixamos a equipa subir para depois, estrategicamente em determinadas zonas ganhar a posse de bola. Por isso, tentamos mandar na equipa adversária mesmo sem posse da bola. Somos uma equipa que defendemos à zona e tenta ser o mais agressiva possível quer dizer, não está à espera do erro do adversário mas tenta provocar o erro ao adversário para ganhar a posse de bola.

Em transição defesa-ataque somos uma equipa que fundamentalmente queremos ficar com a bola ou seja, não privilegiamos o contra-ataque, privilegiamos ficar com a bola. Se for possível dar profundidade em segurança, por isso, o contra-ataque com segurança nós fazemo-lo. Se não for possível, nós queremos ficar com a bola e iniciar o processo ofensivo. Não gostamos de

entrar em jogos em que as transições sejam constantes, de perde-ganha porque é um jogo quase de «flippers» e não gostamos. Gostamos de mandar mais no jogo porque num jogo de transições ninguém manda no jogo. Nós gostamos de ficar com a bola e por isso, se der para dar profundidade em segurança, damos. Se não der, ficamos com a bola e jogamos.

Estes são os grandes princípios e depois há muitos sub-princípios que se articulam juntamente com estes.

Marisa Gomes: *Então, os princípios não assumem todos a mesma importância?*

Não, os princípios não assumem todos a mesma importância. Os sub-princípios estão subjugados aos grandes princípios e por isso, há uma hierarquização de princípios. Mas somos nós que criamos a hierarquia desses princípios e sub-princípios, dando-lhe uma configuração própria. Se nós quiséssemos que determinados princípios se sobrepusessem a outros, dava um jogo completamente diferente e temos de ter essa consciência. Por isso, num processo de treino há sempre princípios que se sobrepõem a outros. Agora uma coisa muito importante é a interacção desses mesmos princípios. Eles devem estar todos relacionados entre si porque estando interrelacionados entre si, não pode haver princípios que não consigam interagir com outros. Estou-me a fazer entender?

Imaginemos isto: eu quero ter uma boa posse de bola, uma boa circulação de bola e para ter uma boa circulação de bola tenho de ter um jogo posicional muito bom. Por isso, os jogadores têm de estar bem colocados mesmo nos aspectos defensivos, para quando ganharem a posse da bola estarem nos sítios certos para a bola poder circular. Por isso, se eu tenho este princípio ofensivo de posse e circulação de bola e defendo homem a homem, faço marcações individuais, aquilo que vai acontecer é que em muitos momentos, quando ganhar a posse de bola, os jogadores não vão estar colocados nos sítios certos para ter uma boa posse de bola. Por isso, é um princípio que não se encaixa com outro para ser muito eficaz. Isto é, não há interrelação entre esses princípios.

Por isso, é muito importante que na escolha dos princípios, todos se interliguem uns com os outros de forma a não haver problemas de relacionamento entre si. Caso contrário, existe problemas. Muitas vezes, não se conseguiu e dizemos: “eu quero que a equipa circule muito bem a bola e nos treinos quando faço circulação, eles circulam mas depois no jogo...”. E porque é que isto acontece? Pode acontecer por duas razões.

Primeiro, no treino fazem só circulação e têm muitas vezes momentos de organização ofensiva porque só fazem e só pensam em organização ofensiva. Mas depois no jogo, eles passam por momentos de organização ofensiva mas também passam por momentos de transição e de organização defensiva e como fazem marcações individuais, aquilo que vai acontecer é que quando ganham a posse de bola, não estão nas posições que normalmente deveriam estar em posse de bola. Por isso, não conseguem ter a posse de bola, perdem de imediato a bola e por isso é um problema muito mais de interação de princípios do que propriamente de outra coisa. E nós temos de perceber que o problema não está na posse de bola mas está nos princípios que estão subjacentes, que neste caso estão relacionados com a organização defensiva e não tem haver com a organização ofensiva. Isto é muito importante que as pessoas entendam porque neste exemplo é evidente mas há muitas situações em que essa evidência é mais difícil de detectar. No jogo há muitas situações em que existe este mesmo problema.

Por exemplo, muitas vezes há equipas que têm como aspecto fundamental a grande mobilidade entre os jogadores atacantes e essa característica assume-se como sub-princípio e revela-se extremamente produtiva porque na verdade, destabiliza completamente a equipa adversária. A equipa habituou-se a essa mobilidade e criou-se sub-princípios que caracterizam a organização ofensiva. E então há um desses jogadores que se lesiona e o jogador que entra para o seu lugar é muito mais estático e então, a relação desse jogador, que é um jogador mais posicional, com os outros passa a ser diferente. E então eles têm de interagir de uma forma diferente do que interagem com o outro e se nós não tivermos essa preocupação e essa leitura, muitas vezes estamos a criar problemas no relacionamento desses três jogadores. Porque são sub-princípios

de sub-princípios que têm de ser logo reformulados em função daquilo que se pretende e treinar para que os comportamentos passem a ser mais proveitosos entre esses jogadores e a equipa.

Marisa Gomes: *Então, o professor fala que é importante a articulação entre os grandes princípios mas também é muito importante a articulação entre princípios, sub-princípios e sub-sub-princípios?*

Isso tudo, temos de estar a pensar sempre nessas coisas todas. Porque muitas das vezes surgem problemas exactamente por esse tipo de coisas e temos de estar sempre atentos para que esses problemas não se coloquem ou seja, resolvidos de imediato.

Marisa Gomes: *O professor falou na hierarquização dos princípios de jogo. Então, para desenvolver o jogar que pretende, quais os princípios que considera mais importantes?*

Os princípios mais importantes são os grandes princípios de organização defensiva, ofensiva, de transição defesa-ataque e ataque-defesa. Estes são os mais importantes porque são eles que fazem com que todos os outros se interrelacionem.

No entanto, existe um ou outro conjunto de sub-princípios que assumem uma importância preponderante. Por exemplo, em termos de organização ofensiva temos como grande princípio posse e circulação da bola com o objectivo de desorganizar a equipa adversária e marcar golo.

E este grande princípio tem vários sub-princípios que são determinantes como por exemplo, o jogo de posições dos jogadores onde todos devem estar colocados de modo a facilitar a nossa posse e circulação da bola, com variação constante de corredores e de passes curtos com longos. Estes são sub-princípios do grande princípio da posse e circulação da bola.

E para que o jogo surja com uma dada lógica existe a hierarquização desses sub-princípios. Para esclarecer esta ideia vejamos um outro momento de jogo, a transição defesa-ataque. Neste momento, mal conquistamos a posse da bola pretendemos tirá-la imediatamente da zona de pressão para uma zona de segurança para não a voltarmos a perder.

A partir deste grande princípio assumimos dois sub-princípios: o tirar a bola da zona de pressão com um passe para uma zona de segurança e o outro, com passe em profundidade. Com estes sub-princípios faremos uma hierarquia onde podemos exacerbar a transição em segurança ou a transição em profundidade. No meu caso, quero jogar fundamentalmente em segurança e não quero um jogo de transições constantes. Então, aquilo que digo aos meus jogadores é que quero que joguem em segurança e a primeira prioridade é jogar com segurança. E por isso, só damos profundidade quando o passe em profundidade é de segurança ou quando existe a possibilidade de conseguir o golo e então, assumimos o risco para tentar marcar. Caso contrário, jogamos em segurança e por isso, se não dá para ir para a frente e dar profundidade porque há uma grande probabilidade de perder a posse da bola então jogamos em segurança e entramos em organização ofensiva. Assim, ao privilegiarmos a segurança fazemos com que a partir da transição defesa-ataque iniciemos o processo de organização ofensiva.

Com esta hierarquia, em momento de transição defesa-ataque vamos perder poucas vezes a posse da bola e vamos privilegiar um jogo não de transições mas de posse de bola. No entanto, se valorizasse mais o sub-princípio da transição em profundidade e a primeira prioridade fosse o passe em profundidade já tínhamos um jogo diferente. Resultava um jogo essencialmente de transições e que não quero que aconteça na minha equipa. Por isso faço a hierarquização dos comportamentos que quero que os jogadores assumam para que o jogo tenha determinadas características. Assim, ao treinarmos esses sub-princípios hierarquizados fazemos com que o jogo saia como eu pretendo.

Marisa Gomes: *E a partir desta hierarquização que situações de situações promove para o seu desenvolvimento?*

Para hierarquizar crio situações em que esses princípios apareçam com uma grande densidade de modo a que os jogadores realizem esses comportamentos com muita frequência. Contudo, nas situações que praticamos os jogadores têm várias possibilidades e procuramos que escolham em função do que nós pretendemos, ou seja, face à ideia de jogo que eu

tenho. Voltando ao exemplo anterior das transições: crio exercícios onde os jogadores podem optar pela transição em segurança ou pela transição em profundidade mas vou levá-los a escolher mais vezes as transições em segurança do que as transições em profundidade e de risco porque estas vão fazer com que percam sistematicamente a posse de bola enquanto que a transição em segurança vão permitir que entrem em organização ofensiva e percam poucas vezes a posse da bola. Ou seja, crio situações em que acontecem muitas transições e direciono as escolhas dos jogadores para a forma como quero que eles joguem porque eles ao identificarem isso em situação de treino também o vão fazer em situação de jogo.

Marisa Gomes: *Mesmo para o desenvolvimento dos sub de sub-princípios concebe e cria as situações de exercitação desta forma?*

Sim, crio situações de modo a que eles façam determinadas coisas que quero que façam em jogo. O objectivo é sempre levá-los, direccioná-los para aquilo que eu quero que façam.

Marisa Gomes: *Temos vindo a falar do desenvolvimento dos princípios de jogo ao longo do processo, então como faz essa operacionalização semanalmente? Pode, de uma forma sintética, dizer-nos como estrutura o seu padrão semanal?*

Nós jogamos aos Sábados mas no entanto, imaginemos que jogamos Domingo porque a lógica é a mesma. Então referimo-nos ao período de tempo que vai de Domingo a Domingo. Folgamos no dia seguinte ao jogo, que corresponde à Segunda-Feira.

Na Terça-feira, o objectivo é o da recuperação dos jogadores e por isso, as situações são muito descontínuas. Neste dia, faço com que os exercícios tenham uma velocidade de contracção muito reduzida, a duração da contracção também reduzida e a tensão da contracção também muito reduzida. Crio exercícios muito descontínuos, com muitas paragens e com um esforço característico do nosso jogo mas com uma redução muito grande tanto a nível da velocidade, da tensão e da duração da contracção. Para além disso, neste dia treinamos alguns sub-princípios que entendemos que devemos treinar face ao que aconteceu no jogo anterior (bem ou mal) e face aquilo que

perspectivamos ser o próximo jogo. Imaginemos o seguinte: estivemos mal em termos de organização ofensiva em saída para construção curtas ou seja, a bola não entrava bem no sector intermédio devido ao mau posicionamento dos médios, do posicionamento dos defensores que também escolhiam o momento errado para fazer o passe, devido à fraca qualidade do passe e etc. Então, nesse dia (Terça- feira) fazia exercícios de passe como quero que apareçam no jogo mas sem oposição para corrigir os aspectos importantes que estavam errados.

Depois de fazer este tipo de passe com a defesa passava a realizar passe com a defesa e meio campo sem oposição para corrigir o que erraram e como deveriam fazer. Ou seja, treino alguns sub-princípios que estiveram mal mas também posso treinar outros aspectos que já perspectivado que poderão acontecer no próximo jogo.

Imaginemos o seguinte: sei que no próximo jogo a equipa adversária tem um sector atacante que condiciona muito a saída da bola pelo corredor central e permitem essencialmente, as saídas pelos laterais. Então, como nós sabemos sair pelo corredor central mas também pelos laterais, aviso a equipa que a equipa adversária condiciona muito a saída pelos centrais mas permite sair com alguma facilidade pelos laterais. Isto para que os jogadores fiquem logo a saber.

Então neste treino já privilegiamos algumas saídas pelas laterais de modo a preparar a equipa para o que potencialmente poderá acontecer no jogo que vem a seguir, de acordo com a nossa forma de jogar. De uma forma muito simples, realizava a saída pela defesa sem oposição para a equipa adquirir segurança na saída pela zona central e também pelas zonas laterais.

Marisa Gomes: *Então, já contempla o lado estratégico neste dia?*

Sim, já contemplo o lado estratégico. No meu entendimento, o lado estratégico deve ser contemplado em função dos nossos princípios, da nossa forma de jogar.

Nós devemos abordar o lado estratégico sem que este colida com a nossa forma de jogar porque se o lado estratégico não ajuda a desenvolver a nossa forma de jogar então, não o devemos abordar. Isto porque o importante é o

nosso jogo. Por exemplo, imaginemos que sabemos que os adversários condicionam as saídas pelo corredor central com os ponta de lança a pressionarem muito a defesa e aviso os meus jogadores que eles pressionam a zona central mas que não pressionam as laterais. E como sabemos sair tanto pela zona central como pelas laterais então, se eles nos pressionam na zona central, saímos pela lateral. Assim, preparamos a defesa para o caso disso acontecer. Mas imaginemos que o adversário nos pressiona não na zona central mas nas zonas laterais porque sabiam que íamos pensar que eles iam fazer isso e então, procuram surpreender-nos fazendo pressão nas laterais. Neste caso, a equipa tem de ter capacidade para sair pela zona central apesar de termos treinado para sair pelas laterais. Ou seja, o lado estratégico não condiciona os nossos princípios de jogo porque apesar de termos incidido e preparado as saídas pelas laterais nós temos capacidade para sair a jogar pela zona central.

Não podemos esquecer que o jogo também depende do lado estratégico do adversário que pode surpreender e contrariar o que pensamos que iria acontecer. Por isso, nós fazemos opções estratégicas que nos ajudam na nossa forma de jogar e não colidem com os nossos princípios.

Marisa Gomes: *Voltando ao padrão semanal. O que faz normalmente à Quarta-feira?*

Na Quarta-feira treinamos essencialmente sub-princípios que têm a ver com os nossos grandes princípios e incidimos nos aspectos não tão colectivos mas sobretudo ao nível dos comportamentos intersectoriais e sectoriais. Em termos de esforço, promovo situações onde predominam as contracções de tensão muito elevada, de duração reduzida e uma velocidade de contracção elevada mas não muito elevada. Treinamos fundamentalmente sub-princípios neste regime de esforço onde aproveito para abordar os comportamentos de cada sector e da articulação entre sectores. Para isso, crio situações com um número de jogadores relativamente pequeno, com espaço reduzido e com um tempo de duração também reduzido e portanto, com muitas paragens. Neste dia, os exercícios são muito descontínuos porque há muita pressão e muita rapidez de execução e por isso, eles fazem e param para voltar a fazer.

A Quinta-feira é o dia em que abordamos essencialmente os grandes princípios de jogo e treinamos a articulação dos sectores com toda ou quase toda a equipa mas sempre com o privilégio dos grandes princípios ou alguns sub-princípios que estão muito relacionados com esses grandes princípios. Para isso, os exercícios decorrem em espaços grandes, com um grande número de jogadores e portanto, a dinâmica destas situações promove um esforço muito semelhante ao da competição que pretendemos. Por isso, o tipo de contracções predominantes neste dia têm uma maior duração, a velocidade de execução já é mais reduzida e a tensão da contracção também é mais reduzida. As situações decorrem em campos grandes salvo algumas excepções, como no caso de irmos jogar num campo pequeno ou contra uma equipa que pressiona e condiciona muito os espaços e por isso, temos a necessidade de jogar em espaços mais reduzidos. Estes campos têm sempre a largura máxima (excepto quando vamos jogar num campo mais estreito) e reduzo sempre o comprimento ou seja, em termos de profundidade.

No dia de Sexta-feira treinamos sub-princípios onde normalmente fazemos trabalho entre sectores embora possamos incidir ao nível de cada sector. Em termos de esforço privilegiamos a velocidade de contracção, que aumenta significativamente (relativamente ao dia anterior), a tensão aumenta ligeiramente porque se a velocidade da tensão aumenta então a tensão também aumenta e a duração é reduzida. A minha grande preocupação é que nos exercícios haja uma grande velocidade de decisão por parte dos jogadores, que sejam rápidos a decidir e a executar. E para que isso seja possível crio exercícios onde não há oposição ou há uma oposição reduzida comparativamente ao jogo como situações de 4 ou 5 contra 0, situações de 10 contra 0, de 8 contra 4, de 7 contra 3 de modo a facilitar a rapidez de decisão e de execução por parte dos jogadores.

Por vezes, crio alguns exercícios de 8x8 ou 10x10 num campo muito reduzido para não haver espaço e os jogadores serem obrigados a decidir muito rapidamente. O importante nesta situação é a rapidez de decisão e de execução e é esse o objectivo que pretendo. Neste sentido, tenho reduzido cada vez mais os exercícios com uma oposição com o mesmo número de

jogadores para facilitar a velocidade de decisão e de execução. Isto porque já nos estamos a aproximar do jogo e por isso, reduzo nas intensidades que têm a ver com o jogo, para começarmos a recuperar desse tipo de esforço para o jogo de Domingo.

Relativamente ao dia de Sábado, é um treino de pré-activação para o jogo porque visa a recuperação através de um esforço muito mais reduzido com tensão e velocidade elevadas mas a uma densidade mínima e com uma duração muito reduzida.

No fundo, o que pretendo neste dia é recuperar dos dias anteriores e activar os jogadores para o jogo do dia seguinte. Para isso, treino alguns sub-princípios muito simples e aproveito para relembrar alguns aspectos que treinamos durante a semana mas sempre sem grande esforço ou seja, sem oposição. Sem grandes exigências de concentração, relembramos alguns aspectos que abordamos ao longo da semana como por exemplo, o que estamos a fazer bem algumas das características do adversário. No fundo, relembrar o que fizemos durante a semana.

No entanto, podemos abordar alguns sub-princípios que considero relevantes mas sem dar grande ênfase ao lado aquisitivo porque não quero que haja grandes solicitações em termos de concentração uma vez que vão ter jogo no dia seguinte. É basicamente uma pré-activação.

Marisa Gomes: *Agora gostaria que o professor nos esclarecesse como estrutura a sua unidade de treino.*

Para ser mais claro, imaginemos o dia de Quarta-feira. Iniciamos com a activação do jogador tendo em consideração o tipo de esforço a que ele vai ser submetido. Por isso, a activação de Terça- feira é diferente da Quarta como a activação de Sexta é diferente da de Quinta. Todas as activações são diferentes porque estão dependentes do tipo de esforço que vamos privilegiar. Este aspecto é muito importante porque há algum tempo atrás eu não fazia uma activação em todos os treinos e começava logo com situações que incidiam nos objectivos tácticos que eu queria para o treino. Mas como estas situações eram muito exigentes em termos de concentração, havia alguns jogadores que não conseguiam estar logo concentrados. Não tinham

capacidade para começar o treino concentrados e por isso pediram-me para fazer uma activação antes de realizar esses exercícios. Desta forma queriam preparar-se para o treino porque não conseguiam estar logo predispostos às grandes exigências de concentração que o treino requisita. E achei este aspecto muito curioso pelo facto deles sentirem necessidade de me pedir uma activação para poderem estar melhor nas situações posteriores. Face a isso agora fazemos sempre a activação com uma determinada configuração, em função do que vamos incidir nesse treino.

Quanto à estruturação da unidade de treino vamos contextualizar imaginando que esta Quarta-feira quero treinar essencialmente organização defensiva dos diferentes sectores com transições defesa-ataque. E tenho consciência que ao treinar os aspectos mais defensivos da minha equipa também estou a treinar os aspectos ofensivos dos outros jogadores e por isso, formo logo as equipas de modo a treinar os aspectos defensivos mas também os ofensivos embora eu vá estar essencialmente preocupado com os comportamentos defensivos e de transição ofensiva enquanto que os meus adjuntos é que vão estar preocupados com os aspectos ofensivos e também de transição defensiva dos outros jogadores.

Então, fazemos um treino com muitas transições para haver frequentes mudanças de atitude e retiradas da bola da zona de pressão. A partir deste objectivo crio o exercício porque um dos aspectos fundamentais nas transições ofensivas é a mudança de atitude dos jogadores de modo a tirar logo a bola da zona de pressão. Vejamos por exemplo um exercício que fazemos em que divido equipas de seis em dois sub-grupos de três em que durante 1,5' existem imensas transições. No entanto, apesar deste exercício não ser por sectores as equipas são feitas de modo a que determinados jogadores joguem juntos, em função do que eu quero.

De seguida, direccionávamos os exercícios de modo a treinar por sectores em termos posicionais e fazíamos por exemplo, a organização da defesa para treinar comportamentos defensivos e de transição ofensiva do modo como nós queremos que sejam feitas. E para isso, havia a outra equipa a trabalhar a organização ofensiva do meio campo com transições ataque-defesa.

Num outro jogo, fazíamos a organização defensiva e transições ofensivas da defesa e organização ofensiva e transições defensivas do sector atacante. Deste modo estávamos a incidir sobre estes aspectos da organização com exercícios Específicos.

Depois fazíamos o contrário em que a defesa passava a treinar a organização ofensiva e transição ataque-defesa enquanto que o meio campo trabalhava a organização defensiva e transições defesa-ataque. Fazemos isso com jogos em que o guarda-redes joga nos defesas que têm como objectivo marcar golo em determinadas balizas, que são estrategicamente colocadas para promover zonas de saída da bola. Do outro lado, os jogadores do meio campo procuram impedir que marquem golo e tentam ganhar a posse da bola para realizar transição defesa-ataque, jogando em segurança ou em profundidade, consoante o que entenderem melhor. Desta forma, estamos a treinar coisas diferentes para os diferentes jogadores e o treino está a ser construído em função disso.

Depois iríamos treinar com vários sectores como por exemplo, a articulação entre a defesa e o meio campo em que colocávamos numa equipa a linha defensiva e os jogadores do meio campo contra os atacantes e o outro meio campo. A bola sai a jogar pela equipa dos atacantes e meio campo com objectivo de marcar golo e portanto, estão a trabalhar a organização ofensiva e a transição ataque-defesa. Deste modo, incidimos nos princípios que estivemos a treinar no início apenas por sectores e agora fazemo-lo ao nível da articulação entre os sectores. Nestes exercícios podemos ter jogadores de todos os sectores ou apenas um número parcial em que por exemplo, na defesa em vez de utilizar quatro defesas posso fazer apenas com três. Deste modo direccionamos o treino em função dos nossos objectivos iniciais ou seja, todos os exercícios concorrem para o que nos queremos incidir. E abordamos o treino desta forma nos diferentes dias.

Por exemplo, à Quinta-feira para trabalhar essencialmente os grandes princípios crio situações onde se incide nesses grandes princípios mas também na relação entre esses mesmos princípios. Para isso, conto com a equipa toda ou apenas com determinados jogadores mas sempre com

jogadores de todos os sectores de modo a haver interacção entre todos os sectores podendo ser uma situação com oito jogadores constituída por dois atacantes, três médios e três defesas ou quatro defesas, três médios e um atacante. Mas isto depende muito do que eu quero treinar porque imaginemos que quero treinar na Quinta-feira organização ofensiva ao nível da posse e circulação da bola. E quero fazer isso, impondo um grande grau de dificuldade à equipa que tem a posse da bola porque sei que a outra equipa vai pressionar muito. E também sei que isso vai exigir uma grande mobilidade dos nossos jogadores e por isso, vamos trabalhar esse aspecto.

Para isso, constituo a equipa estrategicamente ou seja, organizo os jogadores de modo a criar essas dificuldades no próprio treino. Imaginemos o seguinte: quero que a bola esteja predominantemente no meio campo e ataque sem chegar muitas vezes à defesa e muito menos aos centrais. Para isso temos de pressionar muito à frente e mesmo quando estamos em organização ofensiva, com a posse da bola, temos de ser muito fortes para que a bola não chegue aos centrais. Então, para acentuar isso constituo a equipa sem os centrais e assim, deixa de haver referências de passe atrás. Desta forma são obrigados a jogar só com o meio campo e com o apoio dos laterais porque retiro estrategicamente os apoios centrais. Isto é uma situação mas posso criar outras.

Imaginemos que quero que a equipa tenha uma grande posse de bola chegando a descansar em posse e por isso não podemos jogar muito em profundidade. Sabemos que a equipa adversária é fraca por isso, teremos facilidade de marcar golos e portanto, quero que tenha uma posse de bola com muita qualidade para não a perder ainda que o adversário nos pressione. Pretendo que a equipa faça a gestão do jogo em posse e circulação da bola com pouca profundidade e para configurar o jogo desta forma constituo a equipa sem os ponta de lança. Assim, a equipa faz a posse da bola entre a defesa e o meio campo com determinadas características ou seja, circular para podermos descansar com a posse da bola. Transmito o que pretendo aos jogadores e reforço esse aspecto específico com a própria configuração do exercício.

Marisa Gomes: *Como concebe a Intensidade dos exercícios?*

Eu não falo em Intensidade mas em Intensidade máxima relativa porque é a intensidade necessária para se fazer determinado exercício com êxito ou seja, a intensidade é relativa aos objectivos que traçamos para o exercício. Desta forma contextualizamos a intensidade porque em determinadas situações o jogador para ter êxito deve estar parado, outras vezes a correr muito, outras vezes a correr pouco ou a fazer uma «cocha» a outro. O importante reside na parte qualitativa do jogo e tem a ver com a execução que permite ao jogador ter êxito na situação em que se encontra, sendo lento ou rápido. Deste modo é relativa ao contexto da situação e por isso, falo em máxima relativa.

Marisa Gomes: *De acordo com esta lógica, o professor gere a intensidade das situações através da oposição que coloca nos exercícios?*

Exactamente, com ou sem oposição, com mais ou menos espaço, com mais ou menos jogadores. Tenho de jogar com tudo isso.

Marisa Gomes: *O professor falou de grandes princípios, de sub-princípios e de sub-princípios de sub-princípios. Pode dar-nos um exemplo?*

Sim. Consideremos o momento de transição ataque-defesa. Um grande princípio deste momento é a pressão imediata ao portador da bola e ao espaço circundante. Um sub-princípio desse grande princípio é o fecho das linhas para se entrar em organização defensiva ou para ajudar na pressão sobre a bola. Deste modo, o fecho das linhas procura ir ao encontro da zona de pressão que nós criamos e por isso, não é um fecho de linhas recuado mas na zona da perda da bola e que pode ser numa zona avançada. Este é um sub-princípio.

Um outro sub-princípio consiste em fechar a equipa criando várias linhas em profundidade para haver apoios permanentes entre todos os jogadores. Um outro sub-princípio é não permitir que a equipa adversária tenha a posse da bola no interior da nossa equipa, quando não conseguimos ganhar a posse da bola. Assim, procuramos obrigá-los a jogar para o exterior da nossa equipa.

Agora um sub-princípio deste sub-princípio é a mudança de atitude dos jogadores do momento ofensivo para defensivo porque os jogadores facilmente mudam de atitude defensiva para ofensiva mas o contrário não acontece. Ou seja, quando a equipa tem não tem a posse da bola e ganha a

posse da bola os jogadores facilmente reagem e estão predispostos para agir. No entanto, mudar de atitude ofensiva para defensiva é mais difícil e poucos os jogadores o conseguem e isso treina-se. O que acontece muitas das vezes é que se o jogador que perdeu a posse da bola ou outro jogador qualquer mudar de atitude rapidamente evita o contra-ataque, pode evitar um golo e pode fazer com que se ganhe logo a posse de bola. E por isso, este é um aspecto fundamental e é um sub-princípio de um sub-princípio.