

O JOGO DE POSIÇÃO

OS SISTEMAS E AS TÁTICAS DOS GRANDES TIMES

by RENATO LOPES MOREIRA



O JOGO DE POSIÇÃO

Por

Renato Lopes Moreira

Publicado por

WORLD CLASS COACHING

Primeira publicação em Novembro de 2020 por

WORLD CLASS COACHING 4015 N 78th Street #120, Scottsdale, AZ 85251

Copyright © WORLD CLASS COACHING 2020

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em um sistema de compartilhamento, ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio, eletrônica, mecânica, fotocópia, gravação ou não, sem permissão prévia por escrito do editor.

Autor – Renato Lopes Moreira

Editor – Mike Saif

Arte da capa – Barrie Smith



Sempre gostei de assistir aos jogos de Barcelona e Ajax.

Desde novo, sempre foi um tipo de Futebol que atraiu minha atenção e minha curiosidade. Lembro-me bem dos times do Barcelona com Romário, Stoichkov, Koeman, Guardiola e cia ou do Ajax de Seedorf, Kluivert, Overmars e os irmãos De Boer da década de 90. Equipes ofensivas, que sempre jogaram para frente, buscando o gol a todo momento.

Depois veio o período de Guardiola em Barcelona. E eu fiquei totalmente apaixonado. Toda semana eu assistia aos jogos que podia, anotando e escrevendo tudo o que podia daquele time de Barcelona. Baixei inclusive vários jogos para assistir e estudar. Foi incrível ver Xavi, Busquets, Iniesta, Messi e cia jogar. Foi incrível ver o domínio que eles tinham em campo e como eles fizeram seus oponentes parecerem tão impotentes na maioria dos jogos.

Estudando Guardiola, acabei me deparando com Johann Cruyff e Rinus Michels. A Holanda de 1974, que time eles foram! Em seguida vieram Hebert Chapman, Jack Reynolds, Laureano Ruiz, Frank Rikjaard, Jonathan Wilson e '*A Pirâmide Invertida*', Ricardo Lavolpe, Marcelo Bielsa, Maurizio Sarri, Quique Setién, Jorge Sampaoli, Juanma Lillo, Erik Ten Hag e muitos outros treinadores dessa linha de jogo.

Até por isso comecei a ver jogos do Bayern de Munique/GER, Napoli/ITA, Real Betis/ESP, Sevilla/ESP, Manchester City/ING, Chelsea/ING, Santos/BRA e muito mais times com uma atenção e olhar crítico maior.

Comecei a ler e estudar cada vez mais o Jogo de Posição até que, no final do 2018, usei meu tempo livre entre o trabalho e os treinos das equipes que treino para estudar o assunto à fundo. Foram 4 meses lendo vários textos, livros, artigos, assistindo vídeos, ouvindo podcasts para poder fazer um resumo que eu poderia passar para meus atletas aqui na UFOP.

Inclusive, algumas das melhores referências sobre o assunto estão no final deste livro, com os nomes originais, para que se você, assim como eu, estiver interessado em ler, ver ou ouvir sobre o assunto, você possa procurar tais materiais. Garanto que vai valer muito a pena, pois são profissionais extremamente qualificados que fizeram os materiais, que serviram de base para este aqui.

Todo o meu estudo acabou virando um rascunho de 45 páginas de anotações.

Este rascunho se transformou em um material de 75 páginas com conceitos, figuras e análises sobre o Jogo de Posição que enviei aos meus atletas.

No primeiro momento, em uma conversa com o Mike, eu traduzi e adaptei os originais para o inglês. Esta versão que você está lendo agora tem 72 páginas, com a adição de algumas informações que não estão presentes no material original, onde 62 páginas contém o básico do Jogo de Posição.

É realmente muita informação que poderá lhe dar um outro olhar ao que está acontecendo durante um Jogo de Futebol.

Do material original, esse aqui não tem a parte específica dos times, onde mostro a análise das equipes de Guardiola, Sampaoli, Sarri, Bielsa e Ten Hag. E o fato d'eu ter tirado essa parte é porque a ideia deste material é mostrar conceitos do Jogo de Posição que você pode ou não estar familiarizado. Mas em um futuro próximo, eu tenho a ideia de traduzir para o inglês e publicar esta parte também.

Este material foi novamente traduzido, agora para o português, em uma tentativa de poder abranger ainda mais treinadores de Futebol que, por um acaso, não estejam familiarizados com o inglês. É uma tentativa de algo que pode acabar se tornando corriqueiro dentro da World Class Coaching.

Espero que este material possa ser tão útil para você como foi para mim e para minhas equipes no último ano.

Boa leitura e até uma próxima vez.

Renato.

"Jogar Futebol é muito simples, mas jogar Futebol simples é a coisa mais difícil que há".

(Johan Cruyff, 1947 – 2016)

Sumário

Capítulo 1: A História do Jogo de Posição	07
1.1. O legado holandês para o Futebol	
1.2. Jack Reynolds (Ajax, 1915 – 1925; 1928 – 1940; 1945 – 1947)	
1.3. Rinus Michels (Ajax/HOL, 1965-1970; Barcelona/ESP, 1971-1973; Holanda, 1974):	
1.4. Johann Cruyff (Barcelona, 1988 – 1996)	
Capítulo 2: Introdução ao Jogo de Posição	19
Capítulo 3: Conceitos ofensivos do Jogo de Posição	24
3.1. Relação JOGADORES – POSIÇÕES	
3.2. Mas o que são ESPAÇOS de FASE?	
3.3. Tipos de SUPERIORIDADES	
3.4. Princípio do ‘ <i>HOMEM LIVRE</i> ’ no ESPAÇO EFETIVO de jogo	
3.5. Relação TEMPO x ESPAÇO	
3.6. Espaços de jogo	
3.7. DOMÍNIO de espaço x GANHO do espaço	
3.8. Tipos de espaço x características de jogadores	
3.9. Variáveis de espaço x influência no passe	
3.10. A fragmentação do jogo	
Capítulo 4: Rondos	44
4.1. Zonas do campo	
4.2. Tipos de Rondos	
4.3. Variáveis dos Rondos	
4.4. Outras variáveis	
Capítulo 5: Conceitos defensivos do Jogo de Posição	52
Capítulo 6: A saída de bola ‘<i>Lavolpiana</i>’	62
6.1. Saída de bola com 3 jogadores contra 2 atacantes	
6.2. Saída de bola 3 + 2 contra 3 atacantes	
6.3. Saída 3 + 2 com flutuação	
Capítulo 7: Resumo do Jogo de Posição	68
Referências	70

Capítulo 1: A História do Jogo de Posição

1.1. O legado holandês para o Futebol:

No começo, o Futebol era um jogo mais estático.

O jogo era praticado de forma mais física, ao redor da bola e com menos deslocamentos para os jogadores.

Os times ingleses geralmente jogavam com bolas longas e seu famoso jogo de "chutar e correr".

Em um jogo extremamente físico, apenas um número menor de equipes usou um jogo baseado em passes para jogar Futebol.

Alguns estudos dizem que o Queens Park Rangers, da Inglaterra, no final do século XIX, e mais tarde a seleção austríaca, conhecida como 'Wunderteam', jogavam um jogo baseado na troca de passes.

Matthias Sindelar, o jogador mais talentoso da seleção e do Áustria Viena/AUS, e era conhecido por causa de seus deslocamentos ao redor do campo.

Mas, para muitos estudos, o jogo baseado na troca de passes teve início com Jack Reynolds, treinador inglês, e o Ajax/HOL em 1915.

1.2. Jack Reynolds (Ajax, 1915 – 1925; 1928 – 1940; 1945 – 1947):

"Para mim, o ataque é a melhor defesa"
(Jack Reynolds, ex-treinador do Ajax/HOL).

Esse é o início do Jogo de Posição;

Reynolds foi treinador do Ajax por 25 anos, em três períodos diferentes;

Ele levou o Ajax ao primeiro título de sua história, em 1917;

Ele treinou Rinus Michels no Ajax a partir de 1945, quando ele estruturou as categorias de base do Ajax, fazendo com que as equipes jovens jogassem da mesma maneira que a equipe principal.

Filosofia de jogo do Ajax baseada em uma poesia dos anos 30:

"Jogo aberto, jogo aberto, você não pode negligenciar os pontas".

Os treinamentos de Reynolds se baseavam em:

- (1) Técnica;
- (2) Intuição;
- (3) Personalidade;
- (4) Velocidade.

Personalidade e Velocidade são inatas;

Intuição e técnica podem ser melhoradas com o treinamento.

Concepção de jogo de JACK REYNOLDS

- . *Primazia na técnica, trabalho sempre com bola nos treinos;*
- . *Ideia de jogo vistoso e ofensivo, baseado em extremos habilidosos e velozes;*
- . *Defensores e meias deviam ser capazes de trocar passes rápidos e efetivos para desorganizar os adversários;*
- . *Esticar o campo para abrir espaços no centro;*
- . *Três E's: Estilo, Elegância e Eficiência;*



Jack Reynolds em sua primeira passagem pelo Ajax. (Fonte: The Tactical Room)

1.3. Rinus Michels (Ajax/HOL, 1965-1970; Barcelona/ESP, 1971-1973; Holanda, 1974):

Rinus Michels foi um ex-jogador de Futebol e começou a carreira como treinador do Ajax, em 1965;

Ele foi treinado por Jack Reynolds enquanto jogava no Ajax;

Quando assumiu o Ajax, ele trocou o sistema W-M adotado por Vic Buckingham pelo 4-2-4 com Keizer, Cruyff, Swart e Groot no ataque;

A ideia era trazer de volta os conceitos de Jack Reynolds de volta, principalmente os treinamentos com bola o tempo todo;

Depois adaptou o 4-2-4 para o 4-3-3 com líbero e depois para o 3-4-3;

O sistema 3-4-3 passou a ser o seu sistema de jogo;

Ele conquistou 8 títulos holandeses contando Liga, Supercopa e Taça entre 1966 e 1970.

Michels assumiu a Seleção holandesa a partir de 1974, após deixar o Barcelona/ESP e adotou as seguintes ideias:

Posição dos jogadores em campo indefinida;

Marcação insistente no campo de ataque (pressão);

Jogadores habilidosos;

Toques rápidos;

Movimentação constante da bola;

“Totaalvoetbal” = Futebol Total.

Seleção holandesa ficou conhecida pela circulação constante dos jogadores com e sem a bola;

Trocas de posições verticais, inovação na época;

Times geralmente faziam a troca horizontal e isso não confundia a marcação;

Campo era dividido em Direita, Esquerda e Centro;

Jogadores invertiam o posicionamento nessas faixas, confundindo os adversários;

Lateral virava ponta, ponta recuava para a defesa, líbero virava meia, meia virava zagueiro, etc.;

Troca de posições rápidas servia para abrir defesas fechadas;

“Futebol de hábito” onde os jogadores jogavam por instinto;

Cada um já sabia o que fazer e o que seu companheiro iria fazer;

Time todo tinha o mesmo ritmo.

4-3-3 facilitava a estruturação da troca de posições;

Trocas aconteciam especificamente em um dos lados do campo ou pelo centro;

Troca de posições no atacado permitia a pressão imediata no adversário que recebesse a bola, dificultando a sua ação.

“O Futebol é melhor quando é instintivo. Nós crescemos com esse jeito de jogar. O Futebol Total significa que um jogador de ataque pode jogar na defesa – apenas que ele pode fazer isso, nada mais. Você cria o espaço e ocupa o espaço. E, se a bola não chega você deixa esse espaço e outro jogador vai ocupá-lo”.

(Adrian Hulshoff, ex-jogador o Ajax e da Holanda).

Futebol total = Futebol contra intuitivo.

Rinus Michels é o pivô teórico e prático da ideia;

Concepção de jogo de RINUS MICHELS

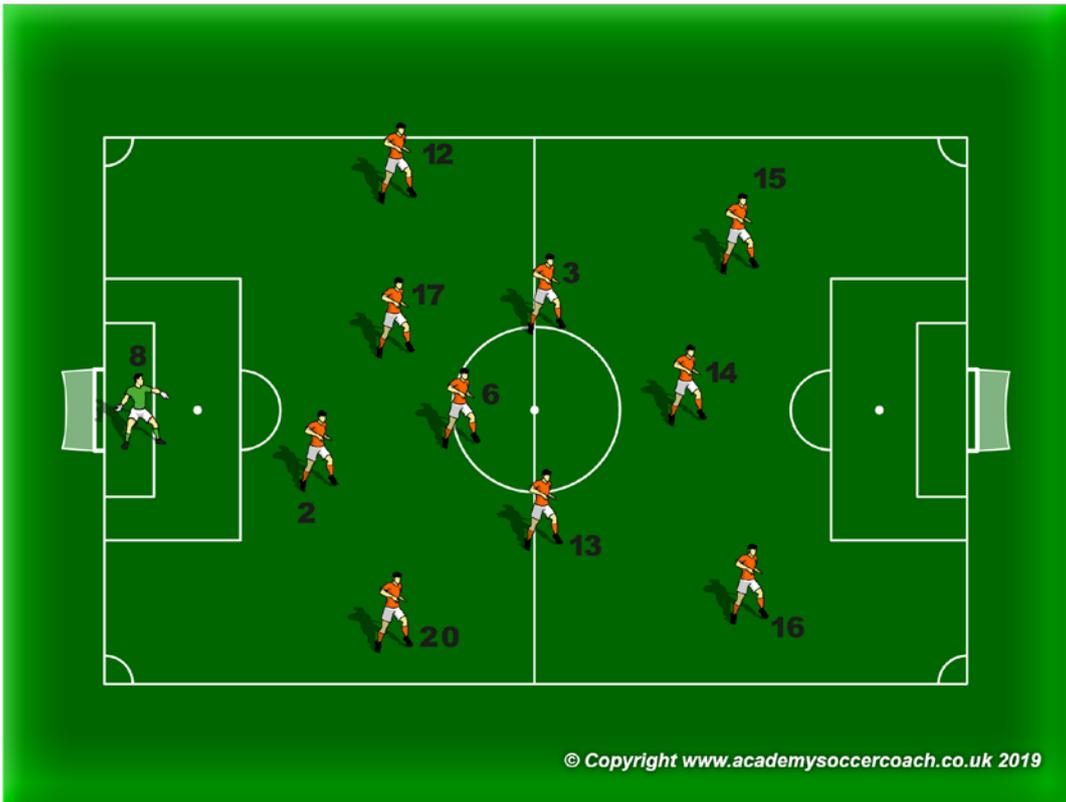
4-3-3 com líbero;

Linhas avançadas;

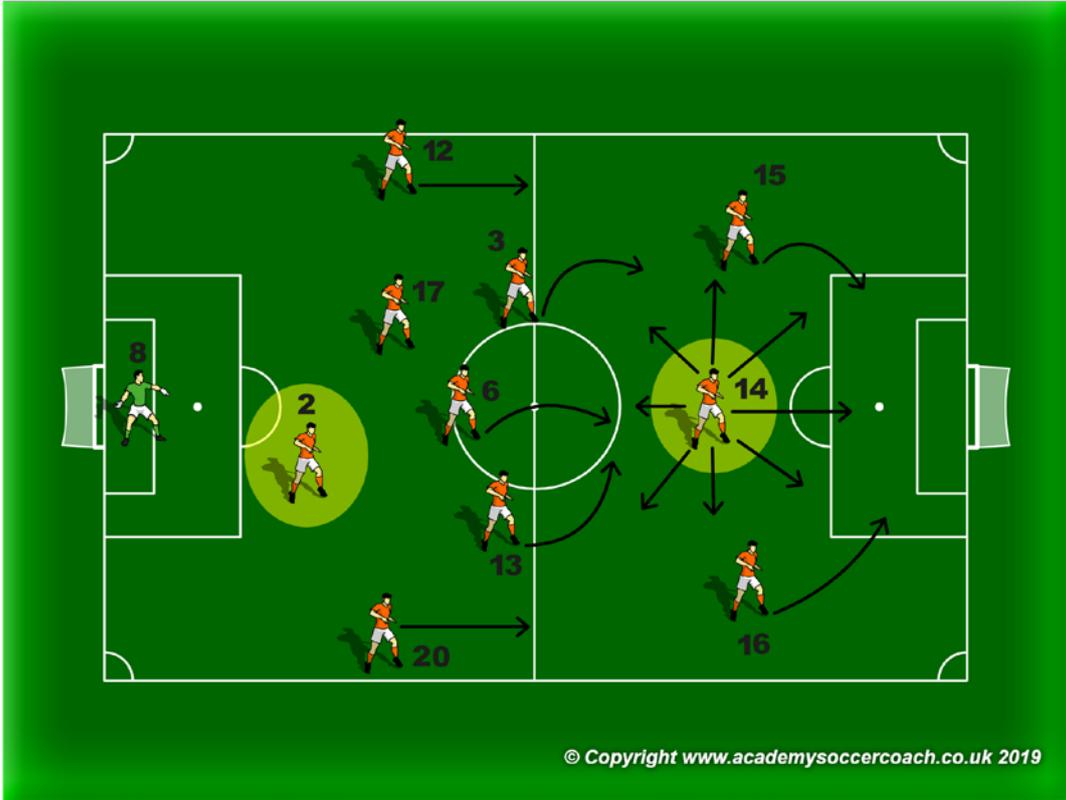
Marcação alta sob pressão;

Uso da linha de impedimento;

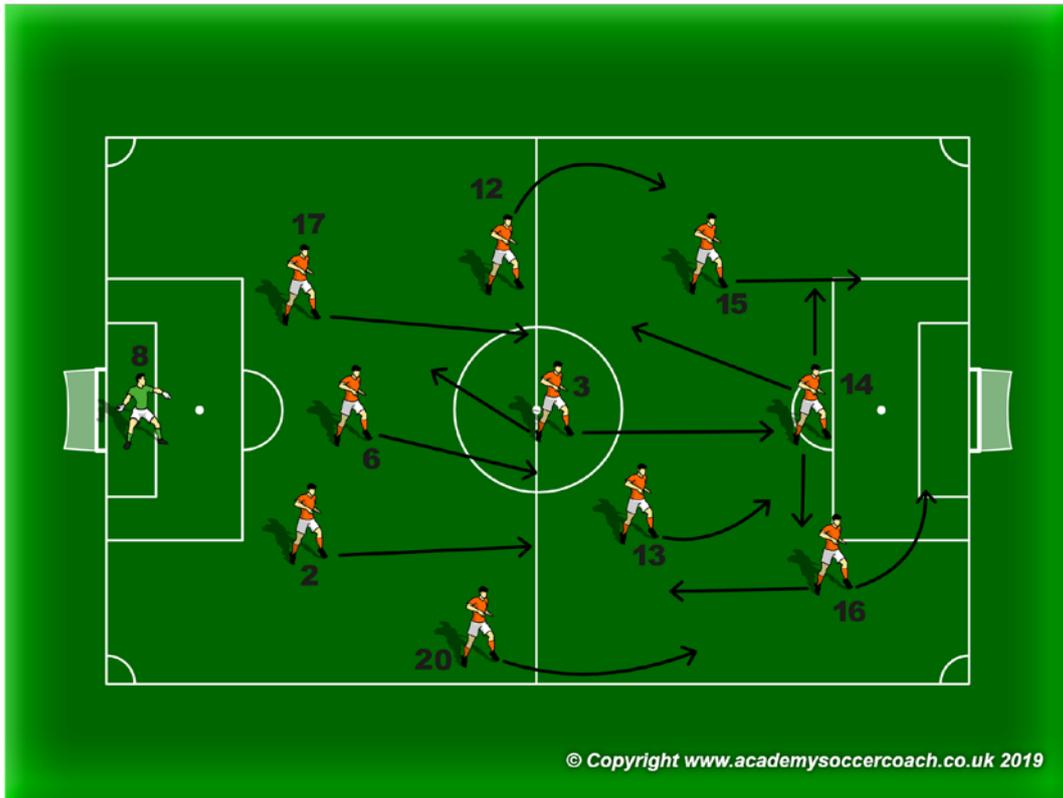
Inversões de posicionamento horizontais;



O 4-3-3 da Holanda de Rinus Michels.



Holanda de Rinus Michels com Arie Haan (2) de líbero e Johann Cruyff (14) sem posição fixa.



A Holanda de Rinus Michels com linhas avançadas e trocas constantes de posições por seus jogadores.

Circulação da bola era a **chave do sucesso** destes times;

Passe era **elemento fundamental** do jogo;

Variação da bola entre as laterais do campo dificultava a marcação;

Passe para trás criava uma bola de ruptura na defesa adversária.



Rinus Michels em treinamento da seleção holandesa. (Foto: Jon Townsend)

1.4. Johann Cruyff (Barcelona, 1988 – 1996):

"Os jogadores têm de pensar rápido e jogar com inteligência, sempre sabendo qual será o próximo passe (...). É assim que aprendemos a jogar e que o público espera que joguemos: de forma atraente, mas sem perder a eficiência (...). Cruyff (...) nos ensinou a jogar movimentando a bola rapidamente. Ele só usava jogadores de grande técnica. Quando procuramos por jogadores, ainda queremos essas qualidades"
(Pep Guardiola, sobre sua época como jogador do Barcelona).

Johann Cruyff foi treinado por Rinus Michels na seleção holandesa.

Barcelona ganhou 4 espanhóis consecutivos e 1 liga dos Campeões sob o comando de Cruyff;

Antes da chegada de Cruyff, torcida do Barcelona viajava jogo de passe realizado no Camp Nou.

Para os torcedores catalães, a ideia de jogo deveria ser diferente, o jogo deveria ser mais direto e vertical;

Cruyff adotou o clássico **'4-3-3 que vira 3-4-3'** do Ajax e da Holanda, que era feito por Rinus Michels;

A contratação de Ronald Koeman, Michael Laudrup, Hristo Stoichkov, jogadores com técnica apurada e grande intensidade de jogo, ajudou a potencializar as ideias de jogo de Cruyff;

Meio campo posicionado em *'Diamante'*;

Cruyff usou pontas invertidos e o *'Falso 9'* no ataque.

Time deve ser como uma Orquestra.

Um músico tocando sozinho é muito bom, mas para tocar em uma orquestra ele ainda tem muito caminho pela frente;

A música flui sem esforço nenhum, sendo mais focado na harmonia (polifônica) do que somente na melodia ou no solo (homofônica);

O coletivo deve favorecer o individual e o individual deve favorecer o coletivo;

O Jogo deve conter rigor, perspectiva e objetividade;

A complementariedade de atividades ajuda no aumento da visibilidade do talento individual pelo coletivo.

Estilo de jogo **baseado** na **cooperação** e **espírito coletivo**;

A **Cadência** é baseada na **relação Tempo x Espaço**, servindo para orientar o time a prescindir do adversário;

Controla a complexidade e a imprevisibilidade do jogo;

Inteligência e planejamento fazem com que cada movimento adversário possa ser previsto ou esperado;

Preenchimento consciente dos espaços.

Goleiro é o primeiro atacante e atacante é o primeiro defensor;

Goleiro participa da construção e atacante participa da defesa;

Todos os jogadores devem saber atacar e defender.

Com a bola, o campo precisa ser o maior possível. Sem a bola, precisa diminuir o campo o máximo que você puder;

As soluções devem ser descobertas, não cedidas;

Marcação setorizada sempre em superioridade numérica.

Concepção de jogo de JOHANN CRUYFF

3-4-3 com líbero;

Campo grande x Campo pequeno;

Relação Espaço x Concentração;

Quanto maior o espaço para jogar, maior o tempo para pensar, ler o jogo e executar o movimento;

Quanto mais próximo eu estiver dos meus companheiros, maior a chance de defender melhor (Coberturas favorecidas);

Josep Guardiola era o pivô do Barcelona de Johann Cruyff;

Guardiola era metade zagueiro, metade volante;

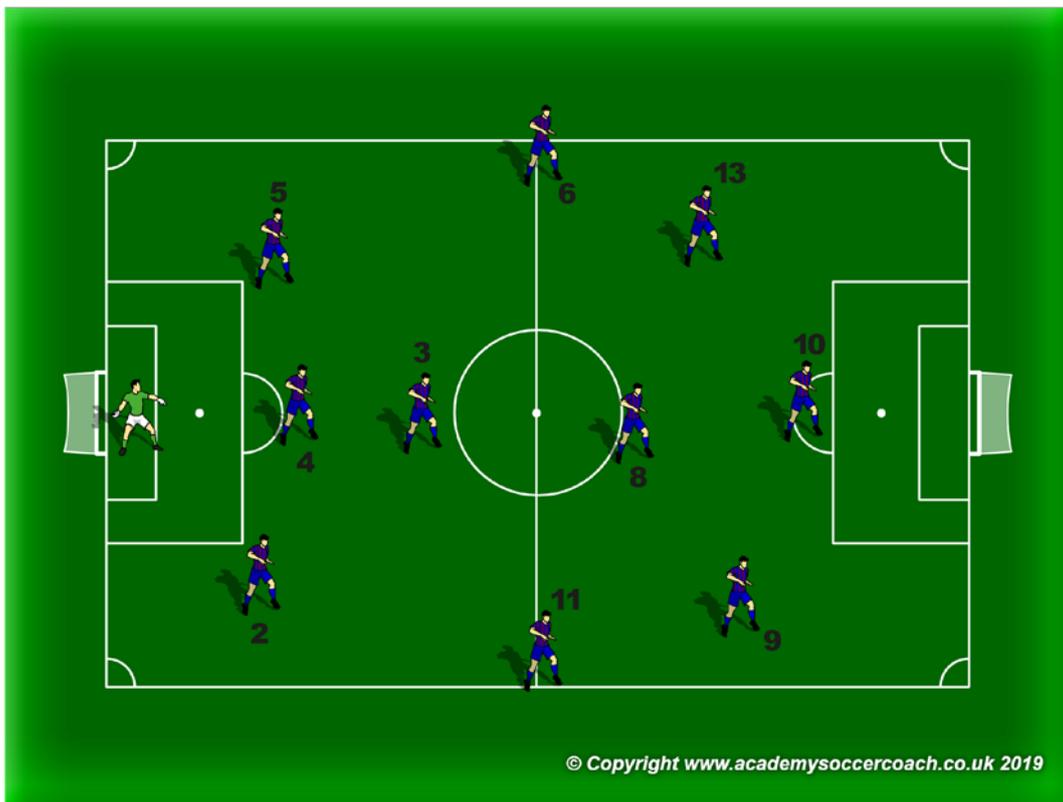
Ele tinha um ótimo domínio, visão de jogo, técnica de passe precisa e rápida;

Ele conseguia circular a bola em boas condições antes de ser pressionado;

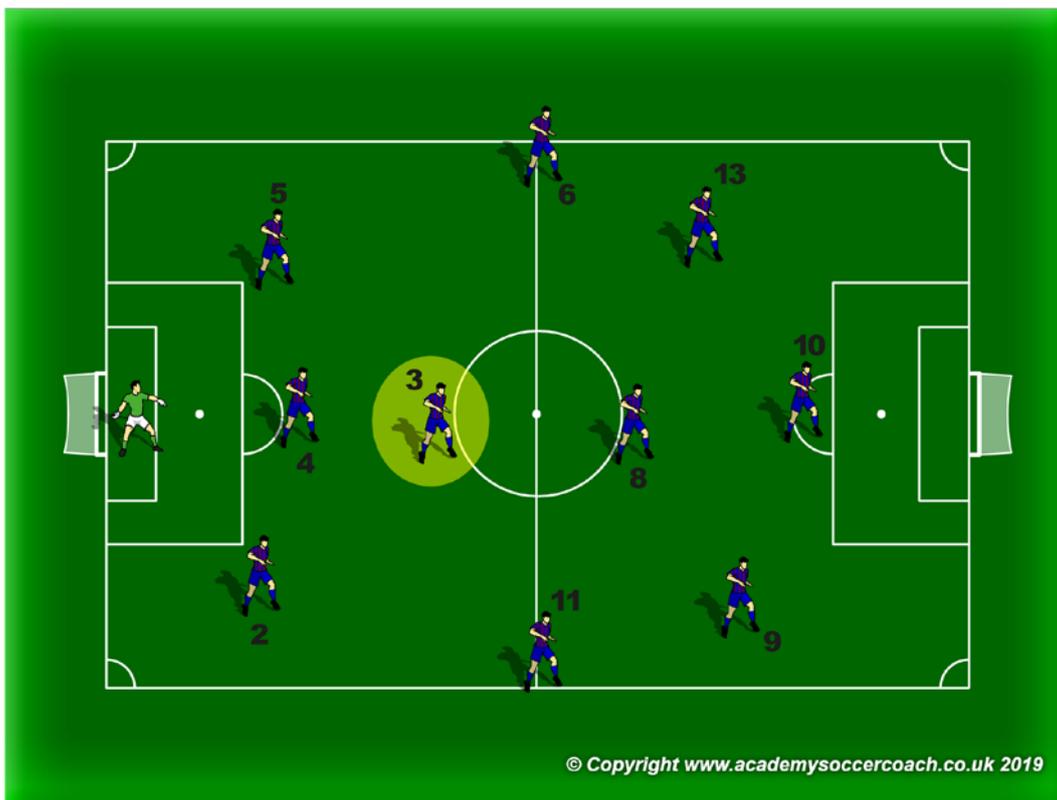
Ele era o responsável pelo apoio na saída de bola do Barcelona e por cadenciar o ritmo da equipe catalã durante os jogos;



Johan Cruyff e Guardiola durante um jogo do Barcelona. (Foto: Barça Viking)



O 3-4-3 do Barcelona de Johann Cruyff.



Barcelona de Cruyff posicionado no 3-4-3 com Koeman (4) de líbero e Guardiola (3) mais recuado.



Barcelona de Cruyff posicionado no 4-3-3 com Guardiola (3) mais recuado.

“Total Football” + “Pressure Football”

Pressão na metade do campo adversário;

Praticamente abole as fases do jogo e as divisões do campo;

Estrutura do time metaboliza conceitos e movimentos que permitem antecipar situações e acelerar as decisões dos jogadores;

Antecipar situações é a melhor maneira de acelerar decisões.

Fase defensiva é construtiva – ofensiva no momento seguinte;

Construir – Atacar com dez jogadores;

Predisposição do time para inibir o contra-ataque adversário;

Time de Cruyff foi influência direta para o Barcelona de Pep Guardiola no período de 2008 a 2012;

Ênfase no passe e na recuperação da bola em posições avançadas;

Relacionamento entre ***circulação de bola*** (posse) e ***recuperação imediata*** muito bem definida;

Treinador catalão usou conceitos das décadas de 50 e 70;

Gera equilíbrio, pelo fato de a equipe estar sempre compacta;

Utilização do 4-3-3 e do 3-4-3;

Defesa não pode ser passiva, deve estar sempre ocupando os espaços, recusando profundidade e coerente com a construção do ataque;
. Jogo apoiado.

A ***escolha*** por determinados ***tipos de apoio influencia diretamente a tomada de decisão*** por parte do ***jogador*** e ***o jogo da equipe***;

Jogo ***mais vertical*** ou ***manutenção*** da ***posse de bola***?

Bola em ***situação de disputa*** ou ***fora***?

Apoio EM PROGRESSÃO	<i>Bola segue avançando pelo campo de jogo</i>
Apoio EM PRESSÃO	<i>Bola próxima à marcação adversária</i>
Apoio FORA DE PRESSÃO	<i>Bola para trás; Bola lateral ou para frente, com a possibilidade de progressão ou quebra de linha adversária. (Movimento entrelinhas)</i>

Número de apoios reduzido nas faixas laterais do campo;

Entretanto, essa região é propícia para a pressão defensiva;

Recuperar a bola na mesma zona em que foi perdida gera inúmeras vantagens;

Ocupação do espaço para atacar altera-se muito pouco do ponto de vista estrutural, pois um time compacto reorganiza-se mais facilmente;

Nova sequência de ataque já se inicia com um bom nível de organização;

Troca de passes gera ainda mais desequilíbrio no adversário.

Marcação deve ser baseada em dobras ou trios constantes;

Nenhum jogador encara sozinho uma situação de recuperação de posse;

Manter a compactação do time e as opções de passe em caso de recuperação da bola.

Capítulo 2: Introdução ao Jogo de Posição

“Futebol é um jogo com bola. E o jogador que é formado, quer ser o protagonista com a bola. A bola é a natureza do jogo, a bola é importante. O jogador tem que querer a bola sempre”.

(Quique Setién, ex-treinador do Real Bétis/ESP e do Barcelona/ESP).

“A ideia principal do jogo de posição é que os jogadores passem a bola entre si em espaços próximos para depois dar um passe a um jogador livre que esteja afastado”.

(Juanma Lillo, ex-treinador do Vissel Kobe/JPN).

Itália = *Giochi di Posizione*;

Holanda = *Positiespel*;

Espanha = *Juego de Ubicación*;

Inglaterra = *Posicionar Play*.

Atualmente é uma das formas mais completas de interpretar e ver o jogo de Futebol;

Ideal é sempre questionar o senso comum;

Quebra de dogmas e paradigmas;

Treinadores e jogadores devem refletir constantemente sobre o jogo;

Jogo baseado nas relações de cooperação e oposição;

Jogo essencialmente coletivo e cada jogador deve estar a serviço do time para que as ações sejam potencializadas;

Cooperação x Oposição	
<i>Relação entre os jogadores de uma mesma equipe.</i>	<i>Relação com os jogadores de uma equipe adversária</i>

Princípios básicos
<p><i>TROCA DE PASSES CONSTANTE;</i></p> <p><i>AMPLITUDE E PROFUNDIDADE DE CAMPO;</i></p> <p><i>SUORTE AO JOGADOR DA BOLA.</i></p>

Princípio fundamental do jogo de posição é a **busca pela superioridade**;

Treinador deve criar situações de jogadores livres entre as linhas adversárias;

Para se jogar o jogo de posição é necessário entender que o **jogo acontece através da posse de bola**;

Entretanto, posse de bola é ferramenta e não o fim;

Jogo horizontal demais não é interessante;

Cada ação com a bola tem que ter a intenção de eliminar um adversário;

Caso não elimine, o jogador faz um novo passe, buscando preparar o jogo novamente.

Entretanto, jogo de posição não é somente uma única ideia;

Estilo de jogo baseado em várias ideias;

Amplitude e profundidade, ou somente amplitude;

Profundidade como referência móvel ou fixa;

Time ataca em bloco ou abre espaço para drible individual.

Jogo posicional bem **coordenado** e **orientado** vai te dar mais vitórias que derrotas;

Time estruturado em campo, rodando a bola de um setor para o outro, criando diferentes formas de levá-la adiante até chegar ao último terço do campo;

Porém, é necessário tempo para chegar ao nível excelente;

Construção minuciosa focada nos detalhes.

Ideia de jogo é moldável de acordo com o treinador;

Cada treinador tem a sua própria variação do jogo posicional que se encaixa dentro da sua equipe e sua filosofia pessoal;

Modelo de jogo deve ser premeditado, pensado, estudado e trabalhado em detalhes.

Há diferentes estilos de jogo de Posição;

Pep Guardiola, Antônio Conte, Maurizio Sarri, Juan Carlos Osório, Paco Jémez, Quique Setién, Juanma Lillo, Marcelo Bielsa, Marcel Keizer são alguns dos treinadores que utilizam esse conceito atualmente.



Pep GUARDIOLA

- . Saída de bola sempre apoiada, com vários jogadores dando opção de passe;
- . Laterais devem atacar o corredor em busca do último terço do campo adversário;
- . Laterais jogam por dentro, dando volume ao meio de campo;
- . Lateral oposto a bola vira 2º volante, criando superioridade numérica;
- . Pontas jogam bem abertos, gerando espaços para os meias atuarem de forma mais ofensiva.

Jorge SAMPAOLI

- . Saída de bola sempre com 3 jogadores, buscando uma opção de passe segura contra o adversário;
- . Amplitude máxima dos laterais, garantindo opções para cruzamentos e viradas de jogo;
- . Meias e atacantes com espaço para jogar mais próximos ao gol;
- . Atacantes concentrados por dentro, aumentando o poder de finalização próximo à área;
- . Equipe extremamente compacta, seja atacando ou defendendo, o que facilita a pressão pós-perda e a indução do adversário ao erro;

Maurizio SARRI

- . Jogo de posse e passes curtos, mas utiliza o jogo vertical com bolas longas;
- . Criação média ou longa nas costas de adversários que marcam em bloco alto;
- . Jorginho é peça-chave;
- . Na marcação em bloco alto, a linha defensiva evita a profundidade;
- . Defesa encaixada, gerando espaços entre as linhas é um ponto fraco que pode ser utilizado pelos adversários;
- . Utiliza encaixe e bloco alto, com Kanté sendo responsável pela pressão.

O jogo de posição independe da plataforma ou sistema de jogo utilizado;

Pep Guardiola usa 4-3-3, 3-4-3, 3-3-4, 4-4-2;

Johann Crujff usava como base o 3-4-3 com losango.

A ideia é sempre ganhar espaço em campo e avançar até o gol adversário.

Não tem como falar do jogo de posição sem falar dos jogadores.

Eles é que jogam, eles é quem percebem o jogo.

Jogador é o estímulo que recebe todos os dias;

Jogador vai enxergar o jogo que ele é estimulado a ler.

Treinar o jogo de posição é simples, mas exige algumas considerações:

- (1) *Desenvolver o 'Jogador independente'*
- (2) *Jogador que entende o 1x1 e domina os quatro espaços do jogo;*
- (3) *Intencionalidade em querer dominar os espaços;*
- (4) *Desenvolver e trabalhar o 'Jogo Associativo';*
- (5) *Buscar e criar situações de 2x1;*
- (6) *Coordenação de movimentos;*
- (7) *Utilização de Rondos, jogos de posse, etc.,*
- (8) *Treinar os conceitos de 1º, 2º e 3º Homem ofensivo e defensivo;*
- (9) *Treinar situações de 2x1, 2x2 e depois 'Homem livre'.*

É necessário respeitar uma ordem posicional para se alcançar o benefício coletivo.

Existem **zonas específicas no campo** que **devem ser ocupadas** pelos jogadores **em momentos específicos do jogo**.

A **saída de bola é fundamental** no Jogo de Posição.

Ela proporciona controle da partida, possibilita o avanço da defesa até o ataque com a bola controlada rente ao chão;

Todos os jogadores participam = Não existe tarefa isolada.

Ataque sempre baseado em jogo de triângulos;

3º homem precisa ser agressivo em sua postura;

Ataque deve-se mover de dentro para fora e depois de fora para dentro, por exemplo;

Esse movimento vai possibilitar amplitude e gerar mais espaços para troca de passes.

Pontas mais abertos, em amplitude máxima, obrigam os laterais a jogar por dentro;

Laterais acabam virando armadores;

Assim os meias acabam avançando para uma posição mais ofensiva;

Espaço acaba sendo ocupado de forma mais racional pelos jogadores;

Favorece o controle de Espaço – Tempo.

Multidisciplinaridade ajuda no Jogo de Posição.

Conhecimentos de outras modalidades podem ajudar no desenvolvimento;

Mesmo objetivo: Dominar o adversário;

Mesmas ferramentas: Jogo de passe, de posse, ataque, saída limpa, defesa longe do próprio gol.

Mesmas estratégias: Ataque em bloco, linhas compactas, linhas altas, valorização da posse de bola, busca pelo 3º homem nas triangulações, pressão na perda da bola, intensidade, superioridade numérica onde a bola estiver, sair jogando de trás, passes curtos com aproximação, saber se posicionar em campo

Jogo acontece no centro do campo;

Geralmente os jogadores mais técnicos do time atuam nessa faixa do campo;

“O futebol de posse é o caminho, não chutar e correr. O futebol de bolas longas é muito arriscado. Na maior parte do tempo, o que dá resultado é o talento bem trabalhado. Se você tem a bola, fique com ela. O outro time não poderá fazer gol”.

(David Winner, autor de "Brilliant Orange: The Neutic Genius of Dutch Football")

Capítulo 3: Conceitos ofensivos do Jogo de Posição

3.1. Relação JOGADORES – POSIÇÕES:

“Os nossos jogadores tinham quatro pontos de referência: bola; espaço; adversários e os próprios companheiros. Cada movimento tinha que acontecer em relação a esses pontos de referência. Cada jogador tinha que decidir qual destes pontos de referência deve determinar seus movimentos”.

(Arrigo Sacchi, ex-treinador do Milan/ITA e da seleção italiana de Futebol).

“A bola vai às posições e não as posições vão até a bola”

(Juanma Lillo, ex-treinador do Vissel Kobe/JPN).

Relação entre:

(1) Jogadores;

(2) Posições;

(3) Espaços de fase;

(4) Criação de superioridades, qualitativas e quantitativas,

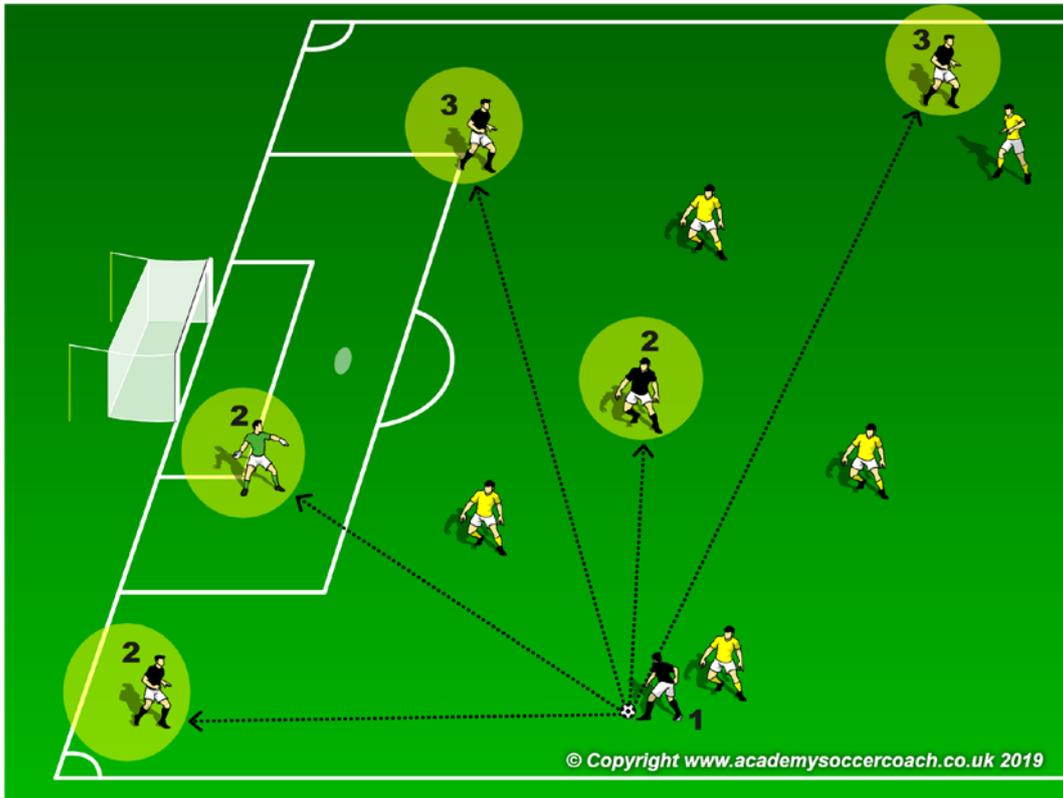
é essencial de ser conhecida.

A posição atual do jogador em campo influencia diretamente na estrutura e comportamento de toda a equipe.

Criação de Espaços de fase

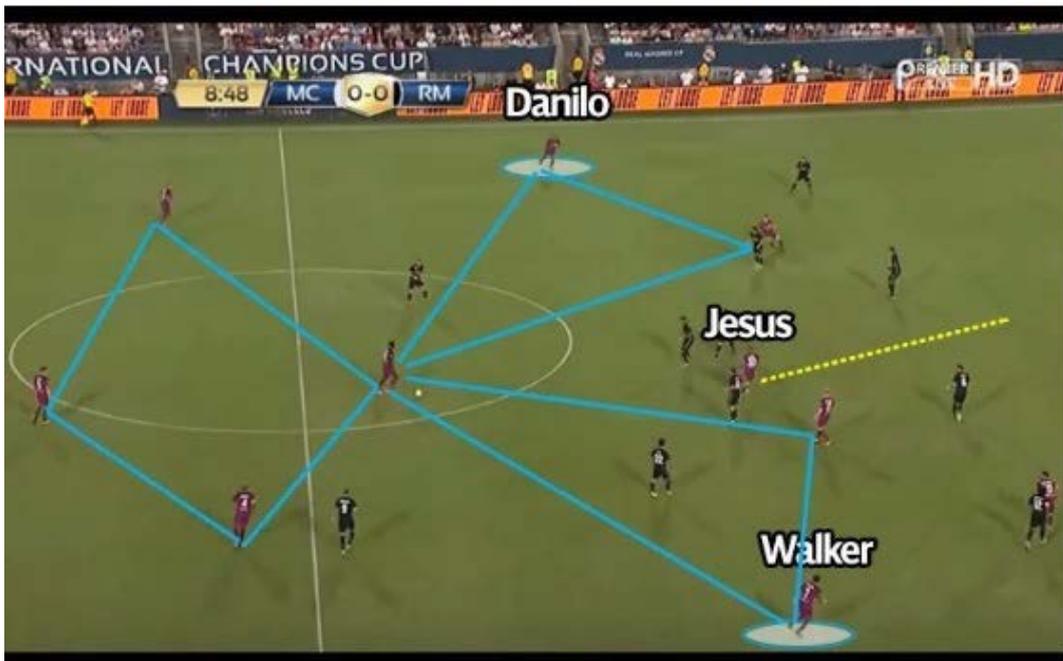
Existem **três tipos de jogadores** no Jogo de Posição:

ATUANTES	<i>Jogador que conduz a bola para atrair os adversários ou deve mantê-la se não houver opção de passe</i>
PRÓXIMOS	<i>Jogador sem a bola que deve se apresentar como linha de passe, atrás da linha de pressão adversária e dar sequência à jogada após receber a bola;</i> <i>Indispensável este jogador estar bem posicionado em campo.</i>
DISTANTES	<i>Jogador sem a bola que deve manter o adversário ocupado em sua marcação, ganhando amplitude e profundidade, e servindo de opção para uma linha de passe aguda.</i>



Categorias de jogadores durante o jogo: (1) Atuante; (2) Próximos; (3) Distantes.

Quanto mais espaços de fase, maior criação de superioridades.



Os triângulos do Manchester City de Guardiola formados pelos jogadores posicionados em campo. (Foto: Telegraph)

3.2. Mas o que são ESPAÇOS de FASE?

A ocupação do espaço é o posicionamento contínuo do jogador em uma área específica no campo.

O valor deste espaço ocupado pode ser quantificado por:

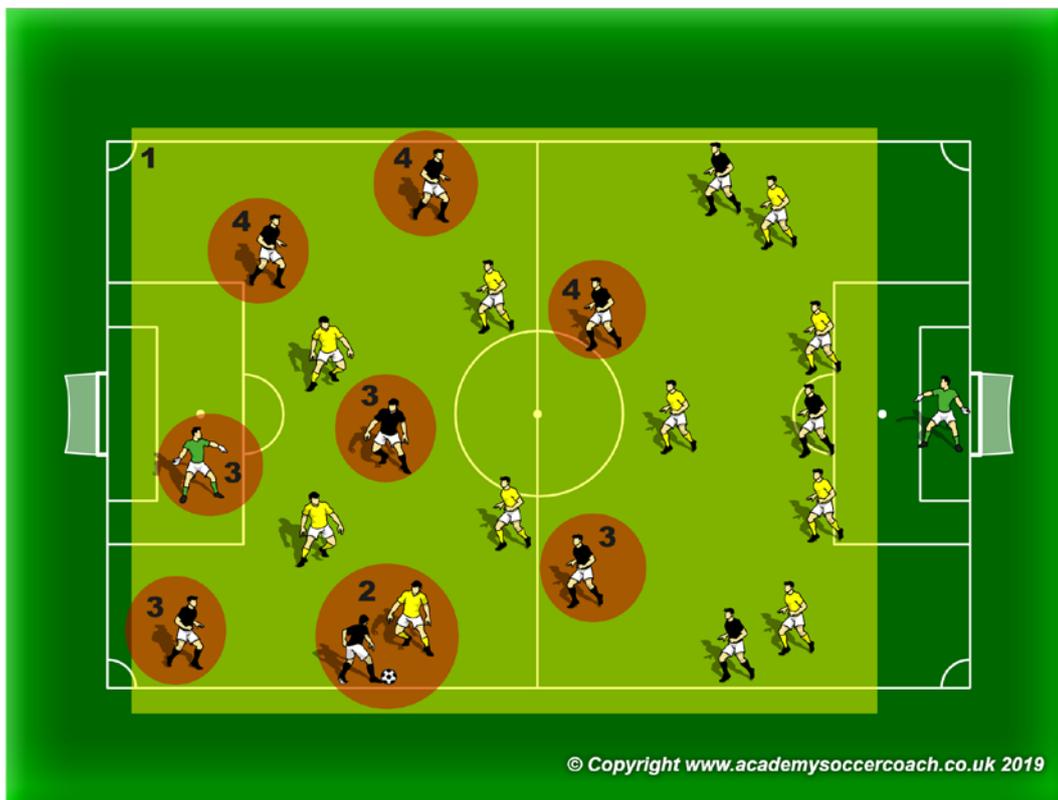
- (1) A posição relativa da bola;
- (2) A proximidade do gol adversário;
- (3) O nível de posse de espaço, em relação ao número de oponentes dentro do respectivo espaço.

Espaço de fase é como o jogador influencia no jogo, mesmo sem 'fazer nada' na maioria das vezes;

Jogador sem bola também contribui com a organização da equipe em campo.

Segundo Paco Seirulo, são quatro os tipos de espaços que servem para sistematizar o jogo:

Espaço de FASE	<i>Todo o espaço ocupado pela equipe em campo;</i>
Espaço de INTERVENÇÃO	<i>Espaço ocupado pelo portador da bola e seu adversário direto;</i> <i>. 1x1;</i>
Espaço de AJUDA MÚTUA	<i>Espaço ocupado pelos jogadores próximos ao portador da bola;</i> <i>. 2º Homem;</i> <i>. Situações de 2x1;</i>
Espaço de COOPERAÇÃO	<i>Espaço ocupado pelos jogadores mais afastados ao portador da bola;</i> <i>. 3º Homem;</i> <i>. Situações de 3x1 ou 3x2;</i>



Espaços durante o jogo: (1) Fase; (2) Intervenção; (3) Ajuda mútua; (4) Cooperação.

O portador da bola deverá saber:

- (1) **Quando conduzir** para atrair os adversários;
- (2) **Quando fazer o passe**;
- (3) **Quando segurar a bola**, quando não houver opção de passe.

Os jogadores ao seu redor necessitam ter a posição corporal correta para dar continuidade ao jogo;

- (1) *Receber nas costas do adversário,*
- (2) *Criar situações de 2x1*
- (3) *Dar continuidade ao jogo.*

No **espaço de cooperação** há a **necessidade de fixação ou não da marcação**, tendo a opção por um passe mais longo, mantendo assim a estrutura da equipe equilibrada.

Todos estes espaços são relevantes para que a equipe jogue de maneira compacta.

Conceitos típicos do jogo de posição x diferentes espaços de jogo

- 1) *Atrair conduzindo para passar;*
- 2) *Gerar situações de 2x1;*
- 3) *Receber nas costas adversárias;*
- 4) *Oferecer apoios e desmarcações;*
- 5) *Saltar uma linha para jogar de frente;*
- 6) *Reconhecer e reconhecer-se como o homem livre;*
- 7) *Sair juntos;*
- 8) *Concentrar num lado para mudar o centro de jogo para o outro;*
- 9) *Jogar por fora e por dentro, ou por dentro e por fora;*
- 10) *Progredir gerando superioridades,*
- 11) *Compensar e equilibrar, reorganizar a estrutura e produzir contextos vantajosos para finalizar.*

3.3. Tipos de SUPERIORIDADES:

“Não há superioridade numérica, posicional e qualitativa. Nem todos os 1x1 são uma situação de igualdade”.

(Paco Seiru.lo, ex-preparador físico do Barcelona/ESP)

No **jogo de posição**, eu uso o **tempo** e o **espaço** para **criar superioridades** ao meu favor.

O jogo de posição se dá basicamente em quatro tipos de superioridades.

POSICIONAL	<p><i>Eu estou mais próximo do gol em relação ao gol do meu adversário;</i></p> <p><i>Jogadores em diversas amplitudes e profundidades;</i></p> <p><i>Este posicionamento cria espaços interiores e faixas de ultrapassagens dentro da formação do adversário.</i></p>
QUALITATIVA	<p><i>Eu supero meu adversário por minha qualidade;</i></p> <p><i>Mais qualidade seja atacando ou defendendo;</i></p> <p><i>Meus melhores jogadores contra os piores jogadores do meu adversário.</i></p>
QUANTITATIVA	<p><i>Eu tenho mais jogadores que meu adversário no centro do jogo;</i></p> <p><i>Referência é a posição onde a bola está;</i></p> <p><i>Minha equipe tem pelo menos um jogador livre.</i></p>
CINÉTICA	<p><i>Eu estou em movimento, enquanto meu adversário está parado.</i></p>

As **superioridades cinética e posicional** são consideradas as **mais importantes** dentro **do jogo de posição**.

As quatro superioridades se relacionam o tempo todo.

Você pode ter uma inferioridade quantitativa, mas com superioridade qualitativa por exemplo.

Cada situação do jogo é circunstancial, podendo mudar a percepção do jogo a todo instante.

A superioridade qualitativa está diretamente vinculada às cinco estruturas do rendimento individual:

Estruturas do rendimento individual

Estrutura **CONDICIONAL**;

Estrutura **COORDENATIVA**;

Estrutura **COGNITIVA**;

Estrutura **EMOCIONAL - VOLITIVA**;

Estrutura **SÓCIOAFETIVA**.

3.4. Princípio do 'HOMEM LIVRE' no ESPAÇO EFETIVO de jogo:

Nada mais é do que ter **superioridade numérica em relação ao seu adversário**;

Se há dois adversários dentro de um determinado espaço, seu time precisa ter três;

Dois jogadores seus vão atrair dois adversários enquanto um terceiro jogador seu fica livre.

Superioridade no setor onde o jogo começa e se inicia, na defesa;

(1) Se o adversário tem dois atacantes, você tem três zagueiros;

(2) Se o adversário tem três atacantes, você tem uma linha com quatro defensores;

Você vai permitir a inferioridade numérica longe do seu gol no primeiro momento;

A partir do momento que você avança em campo, a superioridade vai avançando junto e a inferioridade numérica inicial vai se aproximando do seu gol;

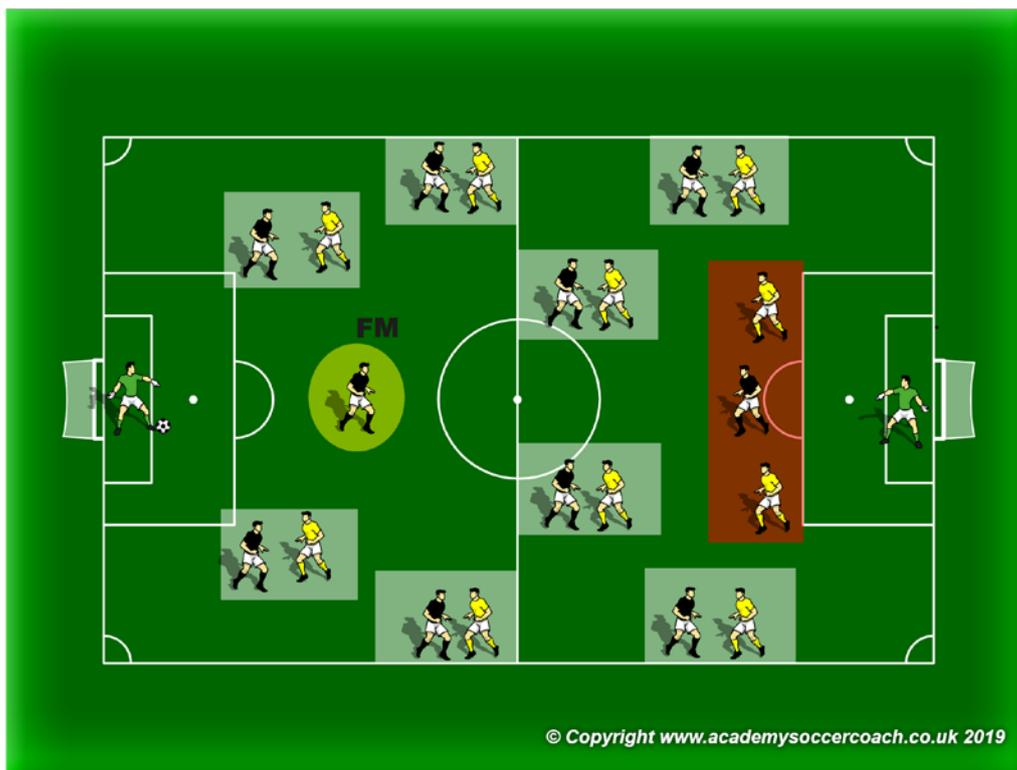
Por isso a pressão pós-perda é importante, pois intenção é evitar a superioridade numérica adversária no contra-ataque.

'Homem livre' terá mais tempo e mais espaço para jogar;

Ao receber a bola deve saber atrair a marcação adversária para si, abrindo espaços para seus companheiros;

Ele deve buscar fixar a marcação e:

- (1) *Saber quando conduzir,*
- (2) *Quando passar;*
- (3) *Quando segurar a bola, não tendo a opção do passe.*



Formação 4-3-3 contra Formação 4-4-2: 'Homem livre' no centro, dando superioridade à defesa (3x2) e o atacante em inferioridade numérica (1x2) já prevista.



Formação 4-3-3 contra Formação 4-3-3: 'Homem livre' na linha de defesa dando superioridade à defesa (4x3) e o atacante em inferioridade numérica (1x2) já prevista.

Em ambas as situações, o time com a posse de bola terá um '*Homem Livre*' em campo.

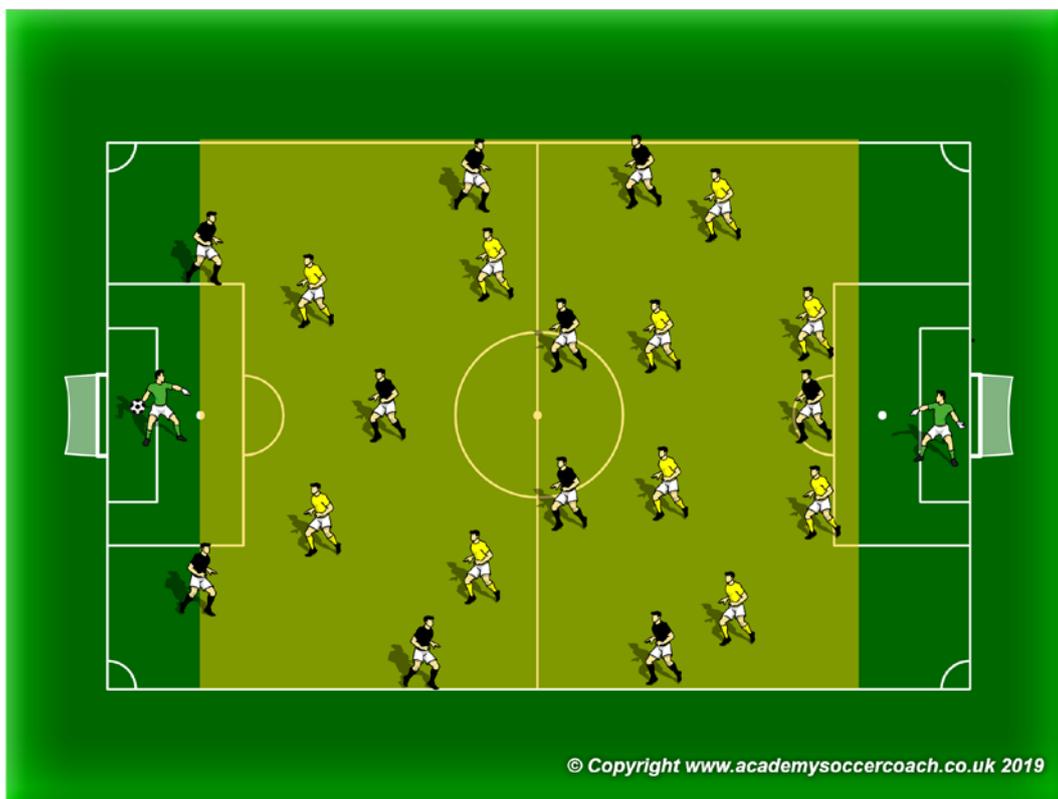
Você terá uma situação de jogo 1x1 e inferioridade longe do seu gol, em uma situação definida desde o início da movimentação.

Time e '*Homem livre*' devem saber jogar no ***Espaço efetivo do campo***;

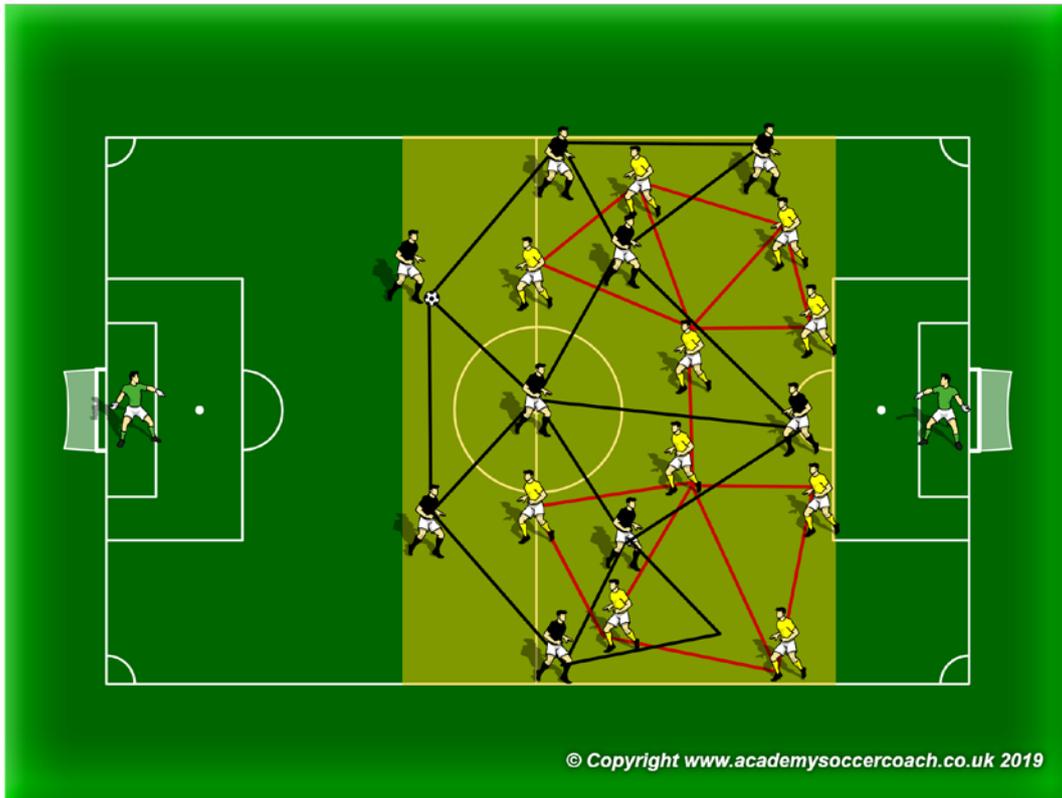
Espaço efetivo de jogo nada mais é do que a ***área total que a equipe consegue ocupar em campo quando em organização coletiva***;

Quanto maior o espaço efetivo ocupado, ***mais facilidade*** para ***manter a posse de bola*** o ataque terá;

Ocupação da área interna desse espaço e as ***possíveis relações entre os jogadores*** neste espaço ***são fatores determinantes*** para avaliar o espaço efetivo de jogo.



Espaço efetivo de jogo: Área de jogo menor, com a ocupação do espaço interior pela equipe de forma coletiva.



Espaço efetivo de jogo: Área de jogo menor, com a ocupação do espaço interior e as possíveis relações entre Ataque (preto) e Defesa (vermelho) demonstradas.

Ataque utiliza a *mobilidade* e o *ataque aos espaços nas costas da defesa* como *estratégias para ampliar o espaço efetivo de jogo*;

Defesa utiliza a *compactação defensiva* para *diminuir o espaço efetivo de jogo*.

Expansão e diminuição do campo de forma coordenada ajudarão na gestão do espaço de jogo, seja atacando ou defendendo.

3.5. Relação TEMPO x ESPAÇO:

“O jogo é feito de tempo, espaço e engano”
(César Luis Menotti, ex-treinador do Boca Juniors/ARG e Atlético de Madrid/ESP).

Relação **Tempo x Espaço**;

Jogador precisa ter noção para usar em seu *benefício próprio e da própria equipe*.

Relação Tempo x Espaço interfere direta e constantemente no jogo.

Tempo e espaço também influenciam diretamente na técnica do jogador;

Há cada vez **menos espaços** nos jogos, o que acaba **aumentando a dificuldade** para o jogador;

Em compensação, o nível de tomada de decisão e leitura de jogo aumentou.

'**Engano**' é um bom meio para se **gerar tempo** e **espaço** no jogo;

Drible, condução e fintas são boas ferramentas para criar isso;

Depende da percepção dos jogadores;

Jogadores independentes geram o jogo de posição.

Espaço é uma **zona individualizante** e **através dela há o ensino do tempo**.

Primeira referência da **organização ofensiva** do Jogo de posição é o **Espaço**;

Primeiro você **organiza a relação ESPAÇO – BOLA** e **depois a relação ESPAÇO – JOGADOR**.

Relação ESPAÇO x TEMPO entre o 1º, o 2º e o 3º HOMEM DE ATAQUE
<p>1º HOMEM</p> <ul style="list-style-type: none">. Portador da bola;. Tempo + espaço em benefício dele.
<p>2º HOMEM</p> <ul style="list-style-type: none">. Receptor imediato;. Situação de 2x1 nas costas do adversário do portador da bola;
<p>3º HOMEM</p> <ul style="list-style-type: none">. Aproveitar uma vantagem gerada pela interação entre os dois primeiros.

3.6. Espaços de jogo:

"Os jogadores têm posse de bola por 3 minutos em média por jogo. Então o mais importante é: o que fazer durante os outros 87 minutos quando você não tem a bola? Isso é o que determina a qualidade do jogador."

(Johan Cruyff, ex-jogador e ex-treinador do Ajax/HOL e Barcelona/ESP).

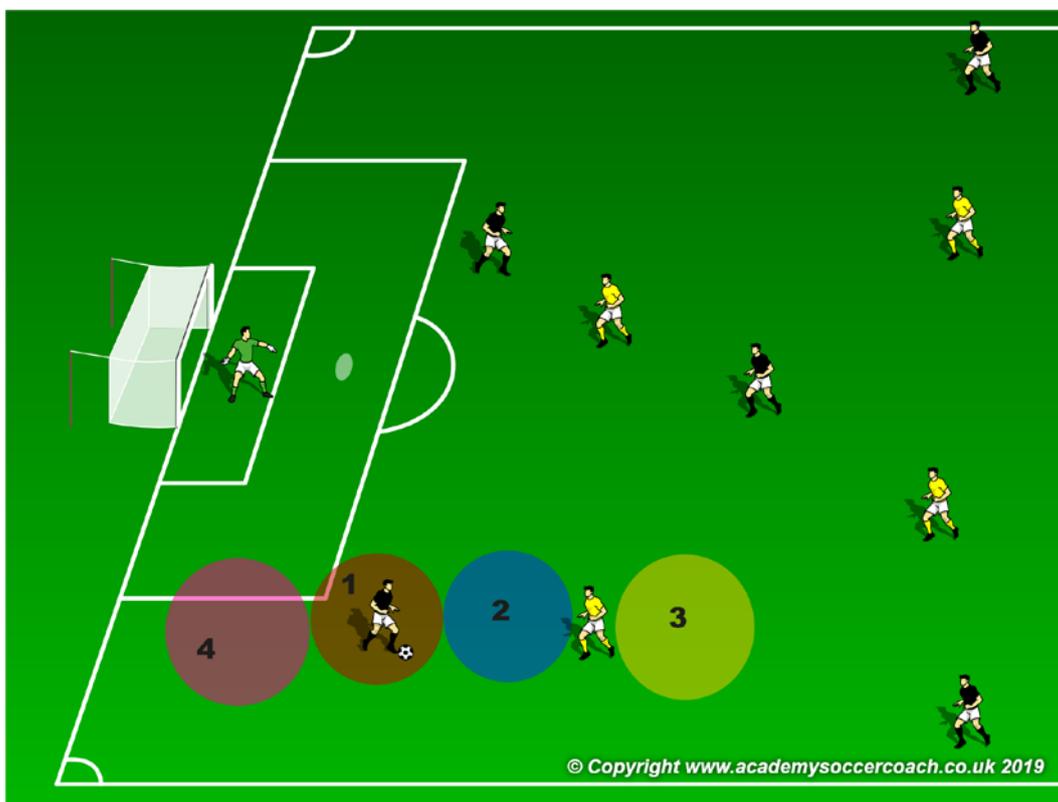
Durante o jogo de Futebol os jogadores têm que conhecer todos os espaços do jogo, além de saber como dominá-los.

Esses espaços podem ser dominados com ou sem a bola e darão ao time uma cobertura ótima sobre o campo, favorecendo a posse de bola e a progressão até o gol adversário.

Existem quatro tipos de espaços de jogo que seus jogadores devem saber

Tipos de Espaço de jogo

- 1) Espaço **COM A BOLA**;
- 2) Espaço **COM A BOLA ATÉ O ADVERSÁRIO**;
- 3) Espaço **NAS COSTAS DO ADVERSÁRIO**;
- 4) Espaço **NAS MINHAS PRÓPRIAS COSTAS**.



Tipos de Espaço de jogo: (1) Com a bola; (2) Com a bola até o adversário; (3) Nas costas do adversário; (4) nas minhas próprias costas.

Os **espaços com a bola e com a bola até o adversário** são **espaços para se ganhar**.

3.7. DOMÍNIO de espaço x GANHO do espaço:

Durante o jogo, todos os jogadores devem fazer algumas ações, com e sem bola, a fim de marcar um gol no adversário.

São algumas dessas ações:

- (1) *Criação de Superioridades;*
- (2) *Desorganizar a defesa;*
- (3) *Construir a segurança do jogo a partir da defesa;*
- (4) *Alternando o ritmo do jogo*

Todas elas têm o mesmo objetivo: **criação e ocupação de espaços** no jogo.

Os jogadores estão constantemente envolvidos em ganhar e perder situações de posse de bola durante um jogo;

Então, você deve saber o perfil de seus jogadores que você tem em seu elenco, para que você possa potencializar seu jogo em favor de ganhar espaço para o seu time.

Há jogadores que dominam o espaço e há jogadores que ganham o espaço;

DOMÍNIO de espaço x GANHO do espaço	
<p><i>Geralmente ocorre com a bola;</i></p> <p><i>Xavi e Iniesta são exemplos de jogadores com essas características;</i></p>	<p><i>Geralmente ocorre sem a bola;</i></p> <p><i>Pedro e Jordi Alba são exemplos de jogadores com essas características;</i></p>



Xavi é um exemplo de um jogador que domina o espaço com sua técnica, enquanto Jordi Alba é um exemplo de um jogador que ganha espaço com sua velocidade. (Fotos: Zimbio)

Em um jogo associativo ou combinativo deve sempre haver a atuação conjunta desses dois tipos de jogadores.

3.8. Tipos de espaço x características de jogadores:

Espaço de FORÇA	<i>Espaços mais distantes, maiores, que permitem mudanças de direção mais agressivas.</i> <i>Exemplo: Arjen Robben.</i>
Espaço de HABILIDADE	<i>Espaços mais próximos, menores, com mudanças de direção menos agressivas.</i> <i>Exemplo: Xavi.</i>
Espaço de FORÇA e HABILIDADE	<i>Meio termo entre estes espaços.</i> <i>Exemplo: Lionel Messi.</i>



Messi é o melhor exemplo de jogador que domina os espaços de força e habilidade.
(Foto: The Daily Star)

Quanto **menor a distância**, maior o nível de **habilidade** exigido dos jogadores.

Quanto **maior a distância**, maior a **força** exigida dos jogadores.

O meio-campo do Barcelona de Guardiola formado por Busquets, Xavi e Iniesta foi um exemplo de domínio de espaço com elevada habilidade técnica e tática;



O meio-campo do Barcelona de Pep Guardiola com Busquets (16), Xavi (6) e Iniesta (8). A opção por este trio era dominar o espaço de habilidade durante os jogos.



O "Time de Meio-Campistas" do Barcelona de Pep Guardiola com Busquets (16), Xavi (6), Iniesta (8), Thiago (11) e Fábregas (4), todos eles dominadores do espaço de habilidade. E Dani Alves (2) e Messi (10) que podiam dominar ambos os espaços.

É fato que o setor em campo onde seu time terá ritmo e genialidade é o meio-campo.

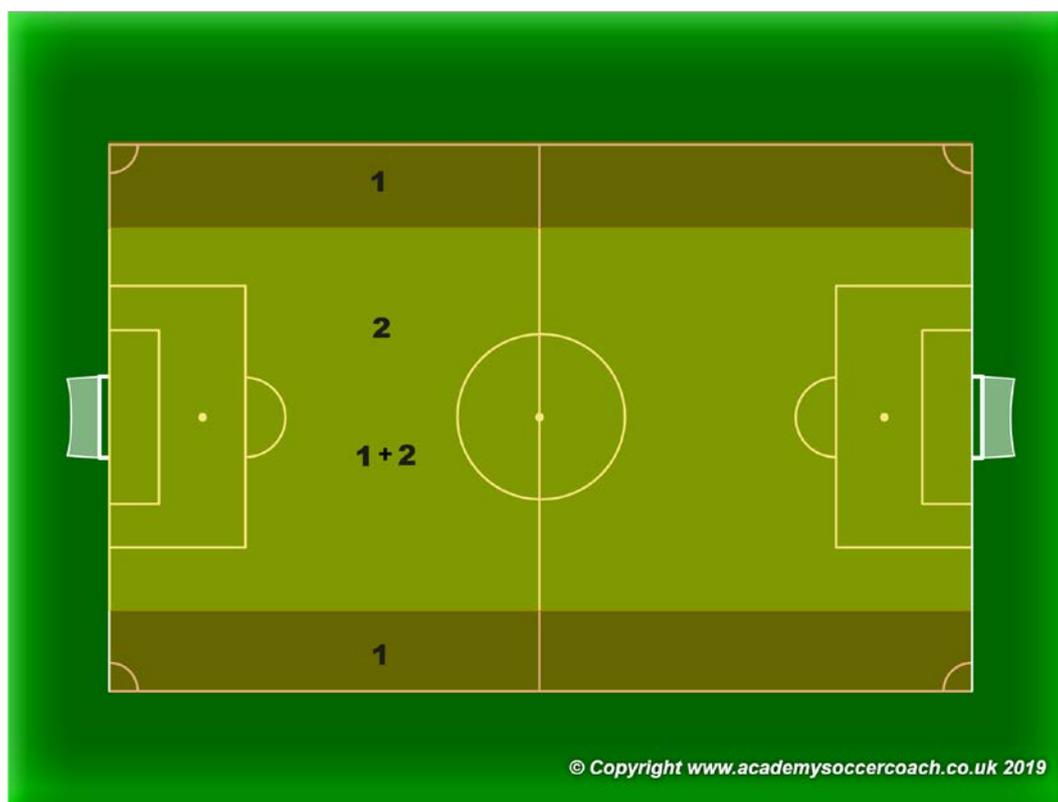
Então, você deve ter jogadores capazes jogando lá.

Isso explica por que Guardiola opta por jogadores como Xavi, Iniesta, Thiago, Fabregas, Lahm, Gündogan, De Bruyne jogando no meio campo;

Ele está sempre buscando o domínio sobre o espaço de habilidade para poder dominar o jogo.

Guardiola usa jogadores '*lentos*', que sabem manter a posse de bola, jogando por dentro enquanto usa jogadores '*velozes*', que driblam ou que lidam melhor com a situação do 1x1 jogando por fora;

Conhecendo as características desses jogadores, podemos dividir o campo assim:



Você tem um espaço de força (1) nas laterais e dentro você geralmente tem um espaço de habilidade (2), mas você pode ter ambos (1 + 2).

Jogadores mais lentos geram um jogo mais de **passé/posse, infiltração**;

Jogadores mais rápidos geram um jogo mais **direto**, mais **vertical**.

Guardiola usa jogadores mais lentos, que saibam tocar a bola, por dentro enquanto os jogadores que driblam ou que lidam melhor com a situação de 1x1 por fora;

Espaço de habilidade por **dentro** e **espaço de força** por **fora**.

Ele adapta seus jogadores de acordo com as características deles;

Philip Lahm saiu do espaço de força e foi jogar no espaço de habilidade, passando de lateral para meia;

Javier Mascherano saiu do meio campo e foi jogar na zaga pela dificuldade em dominar o espaço nas costas, mas com a qualidade de passe ajudava na saída de bola.

3.9. Variáveis de espaço x influência no passe:

ESPAÇO	TEMPO
<i>Trajectoria (tipo);</i> <i>Direção;</i> <i>Distância (marcador próximo ou longe);</i> <i>Orientação (receptor/posição dele);</i>	<i>Velocidade;</i> <i>Momento (elemento chave)</i>

O **passo lento** é o passe que mais **atrai a pressão do adversário**;

Adversário vê chance real de roubar a bola, pressiona e descuida das costas;

Boa estratégia para provocar pressão errada do adversário e acabar gerando espaços em campo para progressão.

Passo para trás é um **princípio essencial** para **evitar pressão do adversário**;

3º homem livre atrás, com mais espaço e melhor visão do campo, além da opção de um passe longo para reorganizar o jogo.

Jogo de passe e posse ocorre através de uma estrutura previamente definida.

Se os jogadores estiverem bem distribuídos em campo, eles terão as seguintes opções de jogadas:

- (1) *Sobreposição de função;*
- (2) *Jogo por dentro;*
- (3) *Jogo por fora;*
- (4) *Diagonais;*
- (5) *Opção de passe para trás;*

Posições ocupadas quando a bola está no lado esquerdo do campo são totalmente diferentes caso a bola esteja na frente da área do goleiro;

“Toda ação implica uma ação subsequente para receber a bola”
(Oscar Cano Moreno, treinador do Castellón/ESP)

3.10. A fragmentação do jogo

"Futebol é velocidade e aceleração; não se trata de correr, mas de correr com respeito pela bola e pelo rival"
(Paco Seiru.lo, ex-preparador físico do Barcelona/ESP)

- (1) Identificar;**
- (2) Gerar;**
- (3) Resolver situações de 2x1;**

São ações **fundamentais** e **básicas** para jogar bem o Jogo de Posição;

Ideal é **buscar** sempre **superioridades**, principalmente as de 2x1.

Objetivo fundamental do 2x1 é **converter** a **superioridade numérica** em **superioridade posicional**;

Ideal é sempre converter a superioridade 2x1 em 1x0;

“Existem 21 tipos de coordenações diferentes entre o 1º e o 2º homem para resolver o 2x1 e todas elas são interações que tem dois objetivos: Ganhar e dominar o espaço”.
(José Barcala, diretor metodológico do Brisbane Rovers/AUS).

Existem três tipos de 2x1 se escolhermos como critério a posição do adversário:

2x1 de acordo com a posição do adversário
<ul style="list-style-type: none"> 1) Adversário FLUTUANDO; 2) Adversário PRESSIONANDO O 2º HOMEM; 3) Adversário PRESSIONANDO O 1º HOMEM.

Superioridade onde estão relacionados o 1º e o 2º Homem x um adversário;

Em função do adversário, o comportamento pode ser diferente;

Tipo de passe é um fator que influencia diretamente nas ações de 2x1.

No **jogo de posição** o **passe deve ser sempre coordenado**;

O passe deve sempre **visar o avanço da equipe** e a **superação de adversários** em campo;

Ações do Ataque durante o jogo
<p>1) FIXAÇÃO DO Oponente</p> <ul style="list-style-type: none">. Atenção do adversário em nós;. Olhar no seu oponente;. Conduzir a bola em direção a ele;
<p>2) DESMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none">. 2º homem dá opção para o passe;. Olhar no receptor;. Fazer o passe o mais rápido que puder;
<p>3) PASSE</p>

Atenção sempre vai estar **dividida** entre:

- (1) Espaço;
- (2) Bola;
- (3) Adversário;
- (4) Companheiro;

Não se move a bola, se move o adversário.

Através da movimentação da bola e da nossa própria equipe controlamos a movimentação do nosso adversário pelo campo;

Buscar modificar a distância entre os adversários e entre as estruturas dele, buscando o aparecimento de espaços vazios para jogar;

Espaços aparecendo, drible, condução e o passe são favorecidos;

Atrair o adversário para um ponto definido visando atacá-lo em outro, que estará enfraquecido.

“Mova o adversário, não a bola. Convide o adversário a te pressionar. Você tem a bola de um lado para finalizar no outro”

(Pep Guardiola, treinador do Manchester City/ING).

A **posição do jogador** é de **extrema importância** no jogo de posição.

Não é somente onde você está posicionado em campo, **mas sim como** você está posicionado;

A orientação corporal deve ser a ideal para seguir com o jogo;

Orientação corporal, ângulos de passes possíveis, distância dele em relação aos adversários e os companheiros, tudo é levado em consideração;

Jogador pode estar bem posicionado em campo, mas mal orientado para dar prosseguimento a uma ação individual/coletiva dentro do jogo;

Jogador precisa entender as relações entre distâncias e participação no jogo da equipe;

Futebol é feito de situações e intenções que duram segundos;

Jogador precisa ter claro para si a filosofia de jogo da sua equipe, do jogo propriamente dito e da relação entre ele e os outros jogadores em campo;

Posição dele, mesmo que indiretamente, influencia na estrutura e comportamento de sua equipe durante o jogo.

Rondo é um excelente exercício para se trabalhar todos os fatores citados acima.



Atletas do FC Barcelona/ESP em um exercício de Rondo. (Foto: Medium)

Capítulo 4: Rondos



Jogadores do Bayern de Munique/ALE em um Rondo de 6x2. (Foto: Youtube)

“É um treino que nos ensina a perceber quem está perto antes que a bola chegue, e a estar preparado para usar um toque, um domínio ou um voleio em décimos de segundo a fim de manter a circulação da bola”
(Xavi, ex-jogador do Barcelona/ESP).

Rondo é um jogo onde você trabalha basicamente o passe entre os jogadores.

Você joga com superioridade, variando o espaço do jogo e o número de defensores contra quem você vai jogar.

Normalmente você vai jogar em um espaço ou forma determinado e este é um exercício muito utilizado por muitos treinadores em todo o mundo para manter a posse de bola o máximo que puder.

A principal intenção é desenvolver a capacidade técnica - tática de passar a bola, mas você também pode trabalhar os aspectos físicos e fisiológicos de seus jogadores.

Rondo é um exercício rico onde você pode variar o número de jogadores, espaço no jogo e número de toques, intensidade, volume ou qualquer variável que você quiser.

Requer concentração, atenção para criar as linhas de passe sempre abertas e executar o passe rapidamente.

Você também deve ter a preocupação de criar Rondos que dará ao seu time a chance de transferir o que você está propondo para uma situação que eles podem usar em um jogo real.

São exercícios desenvolvidos sobre um determinado espaço onde os jogadores são posicionados em posições específicas previamente definidas pelo treinador e devem manter a posse de bola rivalizando com outros jogadores, situados dentro do espaço, que tentarão recuperar a posse de bola.

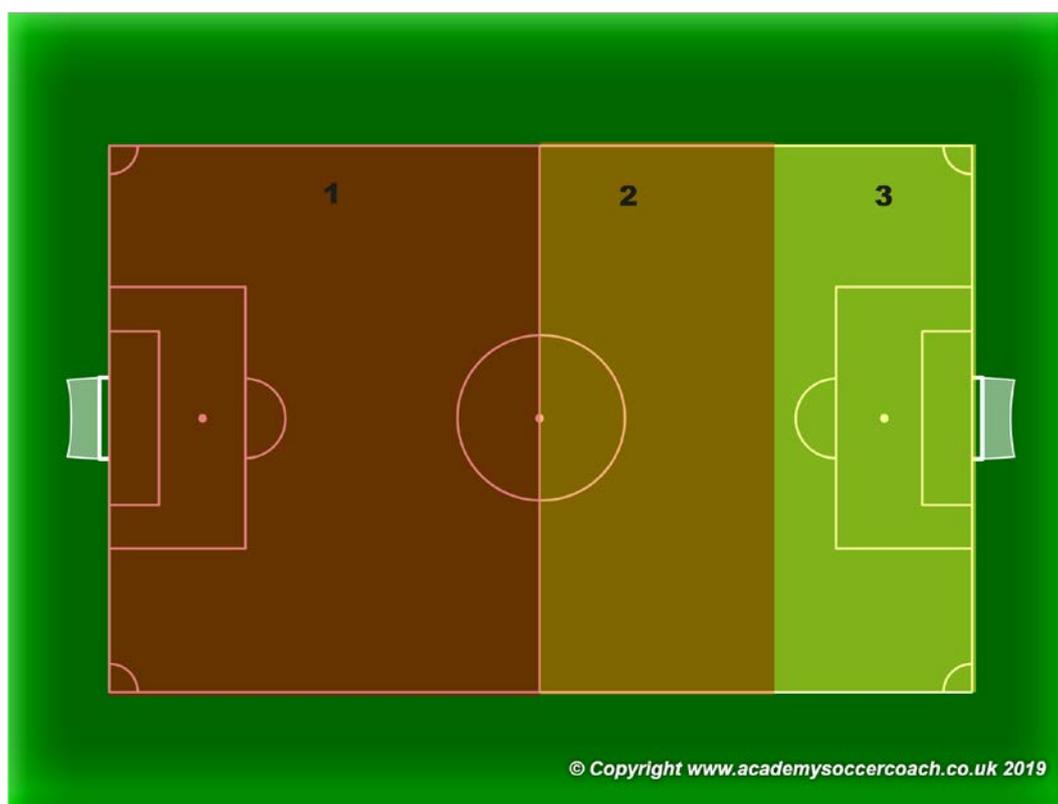
Exige concentração, atenção para armar as linhas de passe sempre abertas e executar o passe rapidamente;

Objetivos dos Rondos
<ul style="list-style-type: none">. <i>Manutenção da posse de bola;</i>. <i>Desmarques e apoios;</i>. <i>Velocidade de jogo;</i>. <i>Superioridade numérica;</i>. <i>Busca pelo 3º homem;</i>. <i>Progressão no jogo;</i>. <i>Posicionamento corporal correto.</i>

Princípios fundamentais
<p><i>AMPLITUDE/PROFUNDIDADE;</i></p> <p><i>3º HOMEM/HOMEM LIVRE;</i></p> <p><i>BENEFICIÁRIO/BENFEITOR.</i></p>

4.1. Zonas do campo:

Zonas	Risco	Ação
CONSTRUÇÃO	<i>Alto</i>	<i>Maior probabilidade de criar superioridade;</i>
CRIAÇÃO	<i>Médio</i>	<i>Criar superioridade mediante trabalho coletivo;</i>
FINALIZAÇÃO	<i>Baixo</i>	<i>Buscar a criatividade.</i>



Zonas de Construção, Criação e Finalização do campo.

Uma recomendação é usar sempre estruturas regulares para organizar os Rondos.

Você não perde o sentido da profundidade;

Você organiza as linhas para superar.

4.2. Tipos de Rondos:

RONDO	POSIÇÃO	OBJETIVO	ESFORÇO
POSICIONAL	<i>Fixas</i>	<i>Objetivo é manter a posse de bola</i>	<i>Baixo</i>
TRANSIÇÃO	<i>Variáveis</i>	<i>Ação de recomposição e pressão pós-perda</i>	<i>Alto</i>
MUDANÇA DE DIREÇÃO	<i>Variáveis</i>	<i>Mudança de campo de jogo, 3 a 4 passes muda-se o lado</i>	<i>Alto</i>

RONDO	TAMANHO MÍNIMO	TAMANHO MÁXIMO
3x1 4x1	<i>6x6m</i>	<i>8x8m</i>
4x2 5x2 6x2	<i>8x8m</i>	<i>10x10m</i>
6x3 7x3 8x2	<i>12x12m</i>	<i>15x15m</i>

4.3. Variáveis dos Rondos:

TAMANHO	
MAIOR	MENOR
<p>Técnico</p> <p><i>Menos Ações (Passes, largura); Maior tempo de execução de ação; Mais Passes de média distância; Mais Entradas e saídas; Menos interceptação.</i></p>	<p>Técnico</p> <p><i>Mais Ações (Passes, largura); Menor tempo de execução da Ação; Menos passes de média distância; Menos Entradas e saídas; Mais interceptações.</i></p>
<p>Tático</p> <p><i>Melhor posse de bola; Mais mudança de jogo.</i></p>	<p>Tático</p> <p><i>Pior posse de bola; Menos mudança de jogo.</i></p>
<p>Físico</p> <p><i>Mais Deslocamentos; Menor Carga física.</i></p>	<p>Físico</p> <p><i>Menos Deslocamentos; Maior Carga física.</i></p>

JOGADORES	
MAIOR	MENOS
<p>Técnico</p> <p><i>Técnica mais rápida; Mais Entradas e saídas; Mais interceptações.</i></p>	<p>Técnico</p> <p><i>Técnica menos rápida. Menos Entradas e saídas; Menos interceptação.</i></p>
<p>Tático</p> <p><i>Melhor Posse de bola; Mais Apoios; Mais Suporte; Mais Ajuda; Melhores Coberturas; Melhor Pressão</i></p>	<p>Tático</p> <p><i>Pior Posse de bola; Menos Apoios; Menos Suporte; Menos Ajuda; Piores Coberturas; Pior Pressão</i></p>
<p>Físico</p> <p><i>Menos Deslocamentos; Menor Carga física.</i></p>	<p>Físico</p> <p><i>Mais Deslocamentos; Maior Carga física.</i></p>



Jogadores do FC Barcelona/ESP em um Rondo de 8x2. (Foto: Youtube)

TOQUES	
MAIOR	MENOS
<p>Técnico</p> <p><i>Técnica menos rápida; Mais Entradas e saídas; Menos interceptação.</i></p>	<p>Técnico</p> <p><i>Técnica mais rápida; Menos Entradas e saídas; Mais interceptações.</i></p>
<p>Tático</p> <p><i>Melhor Posse de bola; Maior Velocidade; Mais Pressão; Mais Antecipação.</i></p>	<p>Tático</p> <p><i>Pior Posse de bola; Menor Velocidade; Menos Pressão; Menos Antecipação.</i></p>
<p>Físico</p> <p><i>Menos Deslocamentos; Menor Carga física.</i></p>	<p>Físico</p> <p><i>Mais Deslocamentos; Maior Carga física.</i></p>

DURAÇÃO	
MAIS	MENOS
<p>Técnico</p> <p><i>Mais Ações técnicas.</i></p>	<p>Técnico</p> <p><i>Menos Ações técnicas.</i></p>
<p>Tático</p> <p><i>Mais Ações táticas.</i></p>	<p>Tático</p> <p><i>Menos Ações táticas.</i></p>
<p>Física</p> <p><i>Maior carga para Atacantes; Maior carga para Defensores.</i></p>	<p>Física</p> <p><i>Menor carga para Atacantes; Menor carga para Defensores</i></p>

4.4. Outras variáveis:

SISTEMA/ESTRUTURA	<i>Próprio da equipe;</i> <i>Possibilidade de trabalho contra diferentes cenários rivais.</i>
DIREÇÃO	<i>Melhor concentração;</i> <i>Ajuda na eleição das jogadas.</i>
CORINGAS INTERIORES	<i>Melhora individual;</i> <i>Capacidade combinativa;</i> <i>Possibilidade de jogar com o Goleiro.</i>
OUTRAS	<i>Opção de finalizar ao gol adversário;</i> <i>Alternar com ações motoras.</i>

- (1) Perna direita,
- (2) Perna esquerda,
- (3) Olhar, espaços livres,
- (4) Sair de pressão;
- (5) Pensar;

são alguns fatores trabalhados durante os Rondos.

Medidas de

- (1) **Espaço,**
- (2) **Tempo;**
- (3) **Velocidade**

ajudam a buscar vantagem para os companheiros.

Capítulo 5: Conceitos defensivos do Jogo de Posição

“Provocar a proximidade do máximo número de jogadores adversários em torno da bola. Recuperar a bola iminentemente quando perdeu espaços onde estamos unidos. Divida o jogo da equipe rival, enquanto mantemos o nosso unido. Tudo isso com a ideia de ter a consciência de, durante os ataques, eu estou gerando condições me de defender e vice-versa”

(Oscar Cano Moreno, treinador do Castellón/ESP).

Jogo de posição é predominantemente ofensivo.

Construção sem a bola permite que o jogo se direcione para a recuperação da bola;

Favorece a pressão pós-perda;

Controle das distâncias entre os jogadores, principalmente no corredor central, favorece uma pressão mais agressiva no portador da bola;

Quanto menor a distância entre os jogadores, menor à distância para a pressão pós-perda;

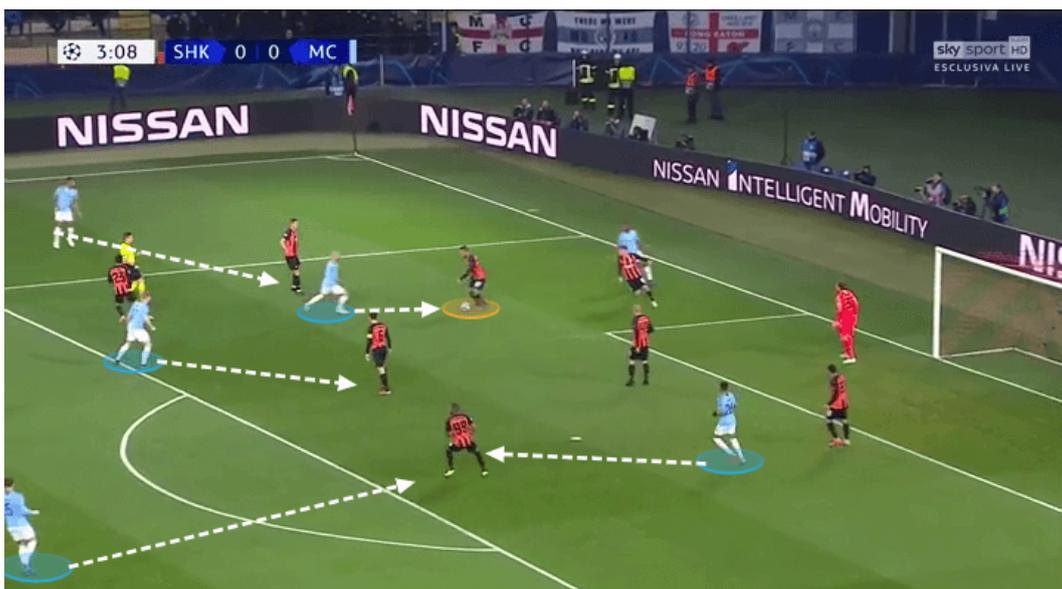
Ideal é ter mais jogadores em um menor espaço na pressão pós-perda;

Marcadores devem buscar sempre os melhores ângulos de pressão

Ideia é quebrar as linhas de passe e roubar a bola;

1º e 2º homens são os responsáveis pela pressão.

Linha de defesa alta pressionando a zona caracteriza um time compacto.



Manchester City pressionando o jogador com posse de bola. (Foto: Manchester City Analysis)

Ocupação ótima do campo adversário;

A forma como você ataca você defende e vice-versa:

Conceitos estão atrelados, impossível separar;

Defesa é moldada a partir de conceitos ofensivos.

Ações da Defesa com relação aos espaços

1) ESPAÇO ATÉ A BOLA

- . *Ganhar esse espaço facilita a recuperação*
- . *1º Homem defensivo.*

2) ESPAÇO NAS COSTAS DO 1º HOMEM DEFENSIVO

- . *Coberturas diagonais;*
- . *2º Homem defensivo;*
- . *Controlar o passe do adversário para um espaço horizontal em campo.*

3) ESPAÇO DE PROGRESSÃO

- . *Importante dominar, para evitar ser atacado verticalmente;*
- . *Quanto mais próximas às linhas estiverem, mais compacto o time estará;*
- . *Buscar a superioridade posicional = mãe de todas as superioridades*
- . *Evitar correr para trás sem necessidade.*

“Não existem jogadores ofensivos ou defensivos, existem jogadores que sabem o que fazer com a bola”

(José Barcala, Diretor metodológico do Brisbane Rovers/AUS).

“Como eu posso proteger a bola em caso de perda?”.

Vigilância e **orientação corporal** são **essenciais** para defender bem.

Vigilância está atrelada ao 2º homem defensivo com seu oponente direto;

Orientação corporal relaciona-se diretamente com o tempo que o jogador vai levar para reagir a uma situação qualquer;

Jogador sem a bola deve estar sempre atento ao que acontece no jogo

Quanto maior a pressão na bola, menor o tempo para o oponente pensar;

Quanto mais avançada minha linha defensiva estiver, menor o tempo para que o 2º homem ofensivo adversário possa rompê-la;

É necessária muita coordenação na movimentação e no avanço;

Se der certo, cria dificuldades para o adversário;

Holanda de Rinus Michels era mestre nesse avanço.

Coordenação de ruptura é quanto maior a distância que o 1º homem estiver da última linha para poder fazer o passe, maior o tempo de reação para a última linha responder;

Movimento da última linha é muito importante e precisa ser coordenado;

Perdeu a bola?

(1) *Pressiona;*

Não dá para pressionar?

(2) *Corre para trás;*

(3) *Tira a profundidade;*

(4) *Fecha as linhas de passe.*

e dificulta o passe para o adversário.

Quatro posições do defensor no jogo de posição condicionam a ação do jogador em posse de bola;

Pensamento em relação ao oponente direto, sendo muito mais que somente uma relação entre linhas.

Posição do DEFENSOR x RECEPTOR da bola

1) RECEPTOR NAS COSTAS DO Oponente DIRETO

- . Melhor posição para receber o passe;
- . Prioridade de passe;
- . Marcador não consegue ver a bola e o receptor ao mesmo tempo;

2) RECEPTOR NA MESMA LINHA DO Oponente DIRETO

- . Marcador não consegue ver a bola e o receptor ao mesmo tempo;
- . Menor tempo de deslocamento para o marcador;

3) RECEPTOR ATRÁS DO 1º HOMEM DEFENSIVO

- . Marcador vê a bola e receptor ao mesmo tempo;
- . Marcador precisa percorrer uma distância maior para chegar à bola;
- . Marcador vai para o espaço que eu domino;

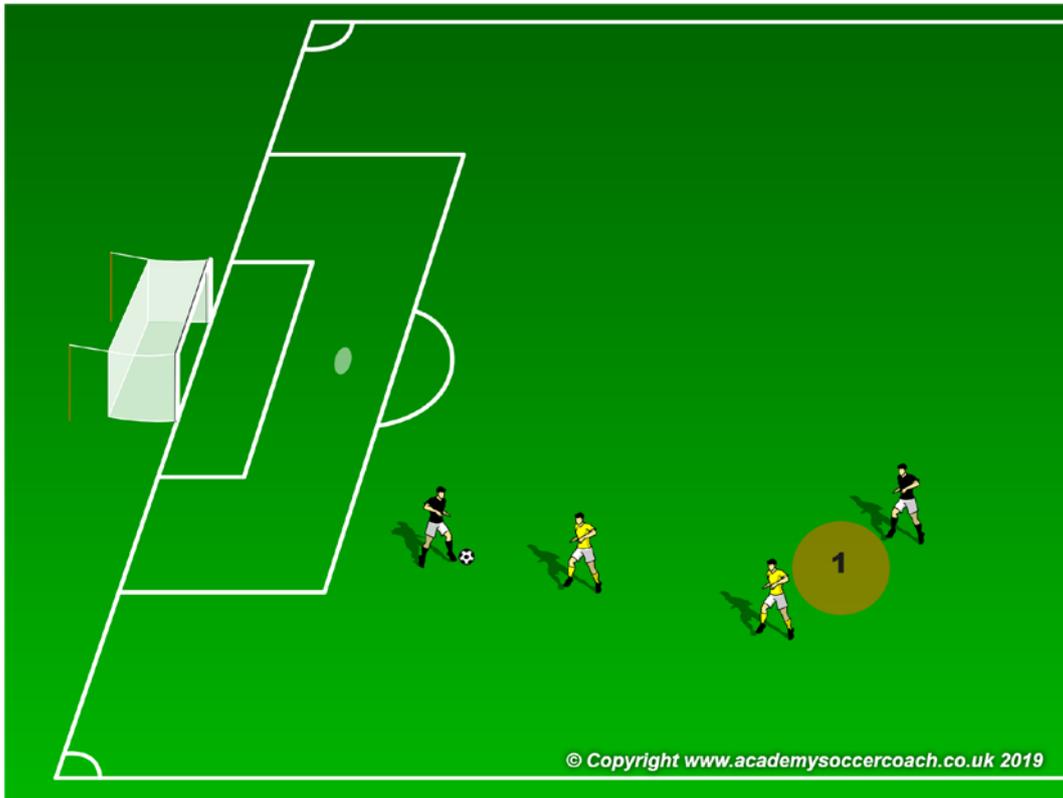
4) RECEPTOR A FRENTE DO 1º HOMEM DEFENSIVO

- . Marcador vê a bola e o receptor ao mesmo tempo;
- . Marcador chega ainda mais rápido na bola do que se ele tivesse que pressionar o 1º homem.

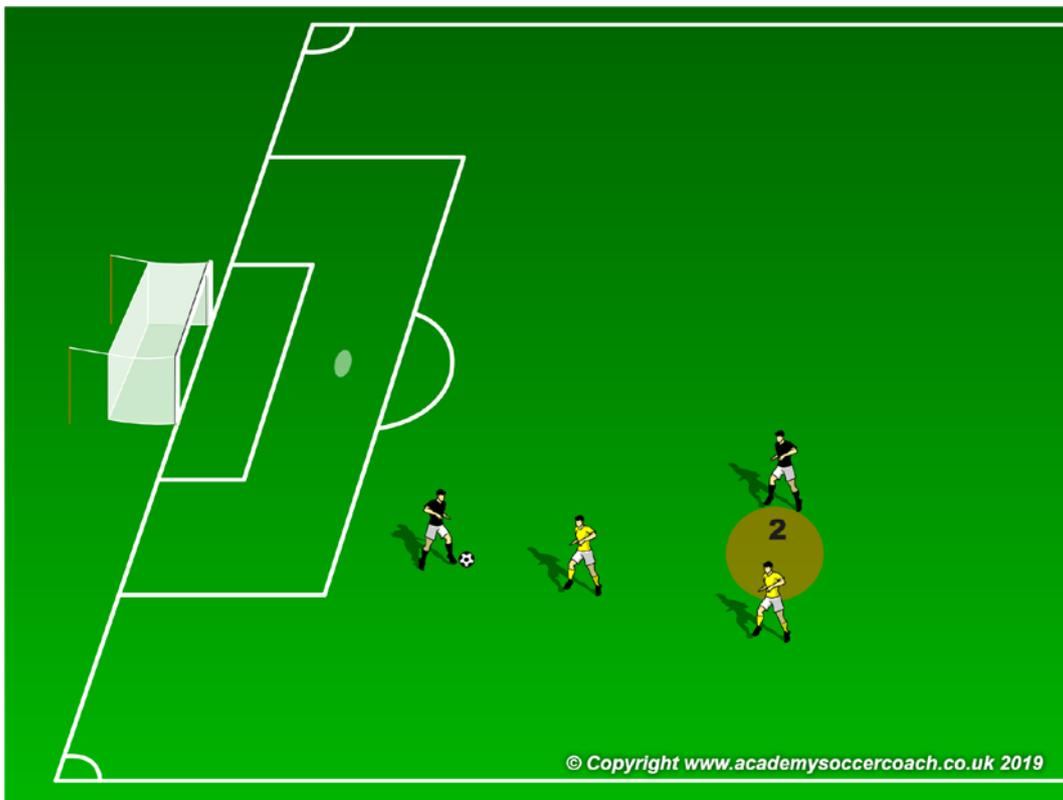
Defendendo, o **melhor** é que **meu adversário** esteja **sempre na posição 4**;

- . Posições 1, 2 e 3 são ruins para meu time, por causa dos espaços para se deslocar;

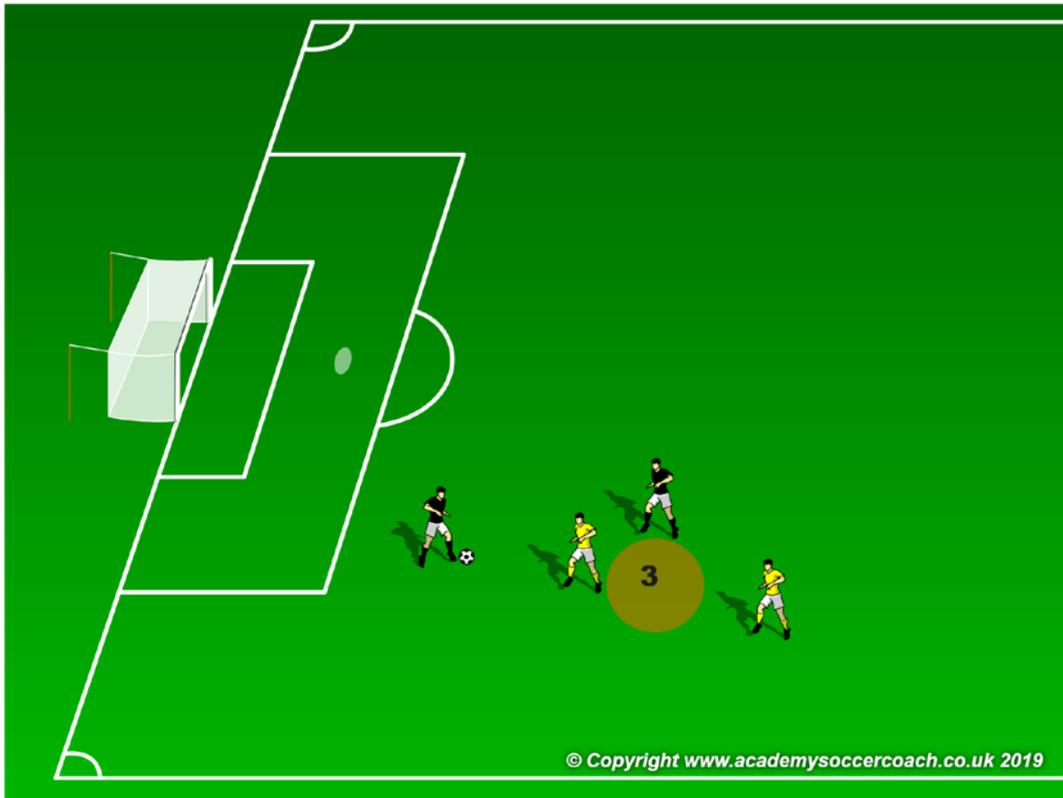
Atacando, o **melhor** é que **eu** esteja **sempre na posição 1**.



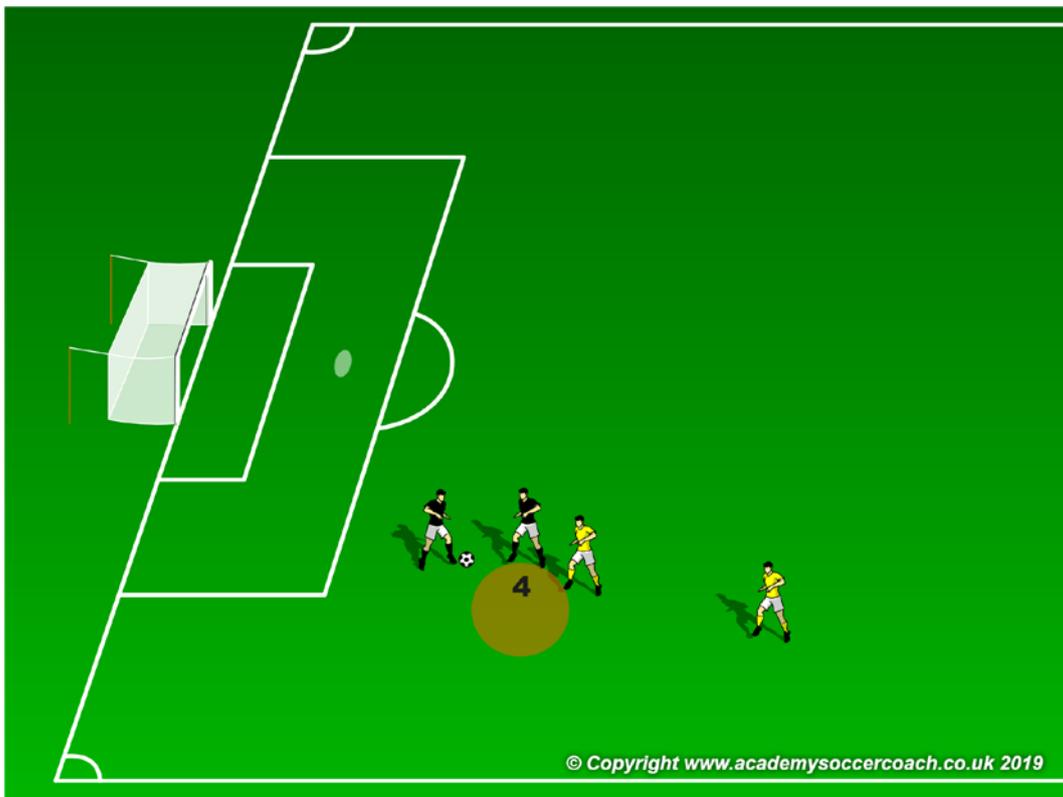
Receptor nas costas do oponente direto (1).



Receptor na mesma linha do oponente direto (2).



Receptor atrás do 1º homem defensivo (3).



Receptor à frente do 1º homem defensivo (4)

Nos **Rondos** também se **podem treinar** os **conceitos defensivos**;

Por exemplo, não deixar a bola ir para a posição 1, fazer com que ela esteja sempre na posição 4;

A utilização do Rondo vai ajudar muito na coordenação defensiva;

Jogadores têm que entender o 1x1 e as quatro posições de defesa.

Com a bola, passe e fluidez;

Sem a bola, pressing sempre que possível;

Roubo da bola e verticalidade;

Reorganização ofensiva logo após a recuperação da bola;

Bloco médio/baixo;

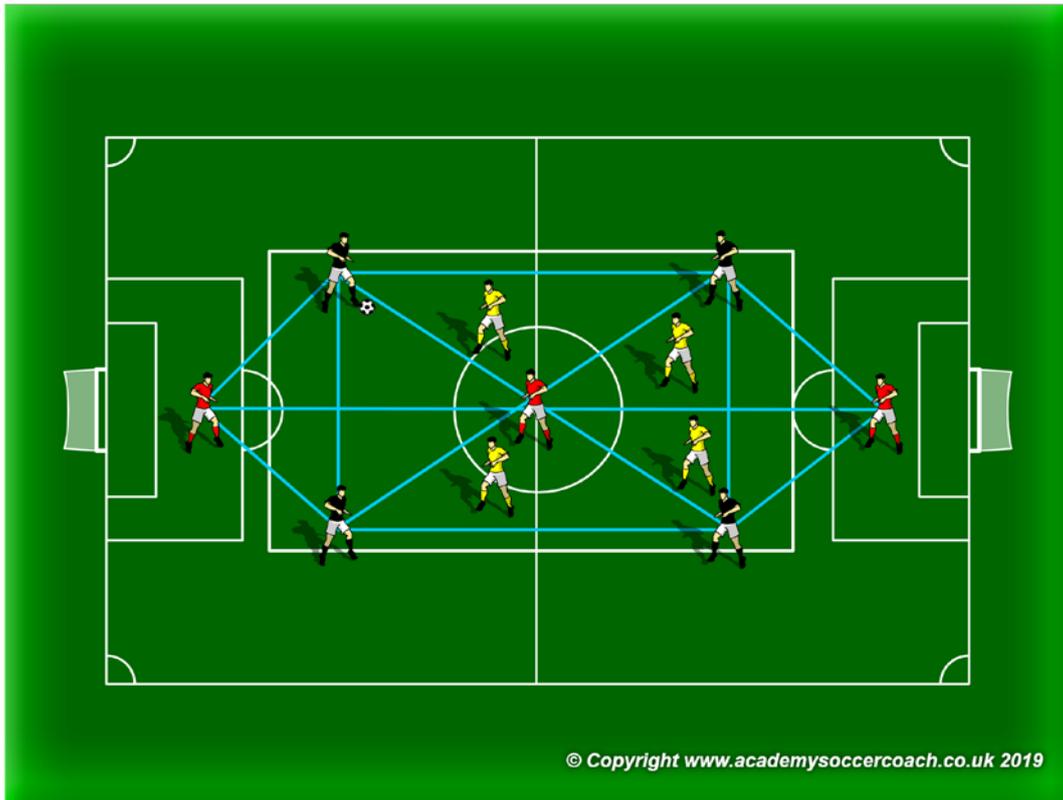
Fechar um corredor específico e induzir o adversário a se deslocar pelo outro.



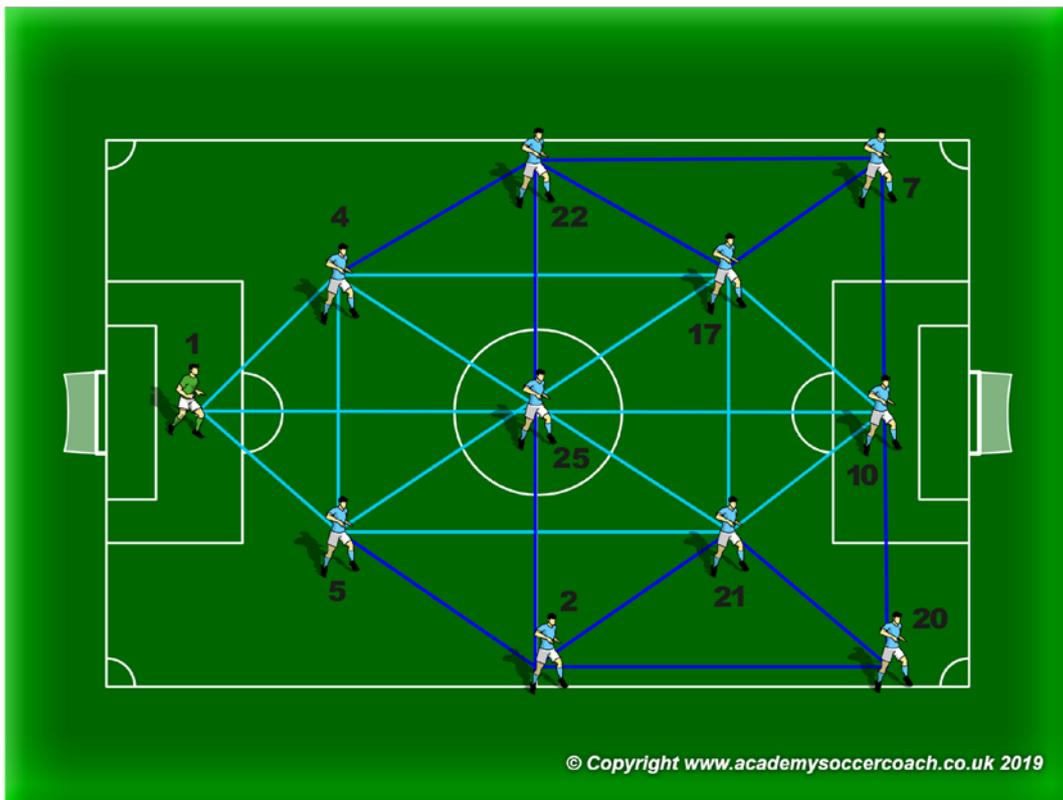
Rondo 'Guardiola': 4 atacantes + 3 Coringas contra 4 Defensores em um quadrado de 20x10m.

No Rondo "Guardiola", os jogadores podem se mover livremente pelo espaço do jogo e os Atacantes tentam manter a posse de bola se puderem.

Os Coringas jogam com o time que tem a bola e eles proporcionam a superioridade ofensiva e o jogo apoiado pelo espaço de jogo.



Possíveis relações entre os jogadores de ataque durante o 'Guardiola'.



O Manchester City de Pep Guardiola usa a forma e as relações do rondo 'Guardiola'.

Principais referências na defesa:

- (1) **BOLA;**
- (2) **ESPAÇO;**
- (3) **ADVERSÁRIO;**

Criação de superioridade numérica no setor defensivo;

Você deve ter ações agressivas na pressão sobre a bola;

Você deve dar menos tempo e espaço ao adversário em posse de bola.

No momento em que se perde a bola é o momento perfeito para pressionar o adversário, pois ele estará desorganizado, principalmente quem ganhou a bola.

Pressão na bola pode ocorrer no campo todo;

Necessita ***intensidade alta*** na ação;

Barcelona de Guardiola pressionava no último terço do campo adversário;

Quando você pressiona no último terço do campo, você vai estar mais próximo do gol adversário em caso de recuperação da bola;

Conceitos gerais dentro das fases (ataque e defesa) não devem ser separados;

Conceitos exclusivamente defensivos podem ser utilizados no ataque.

Para que a ***defesa pressionante*** seja ***efetiva***, os jogadores ***têm que antecipar*** o desenrolar da jogada para ***atuar em superioridade posicional***, que vai ***levar à superioridade defensiva***;

Aspectos a serem considerados:

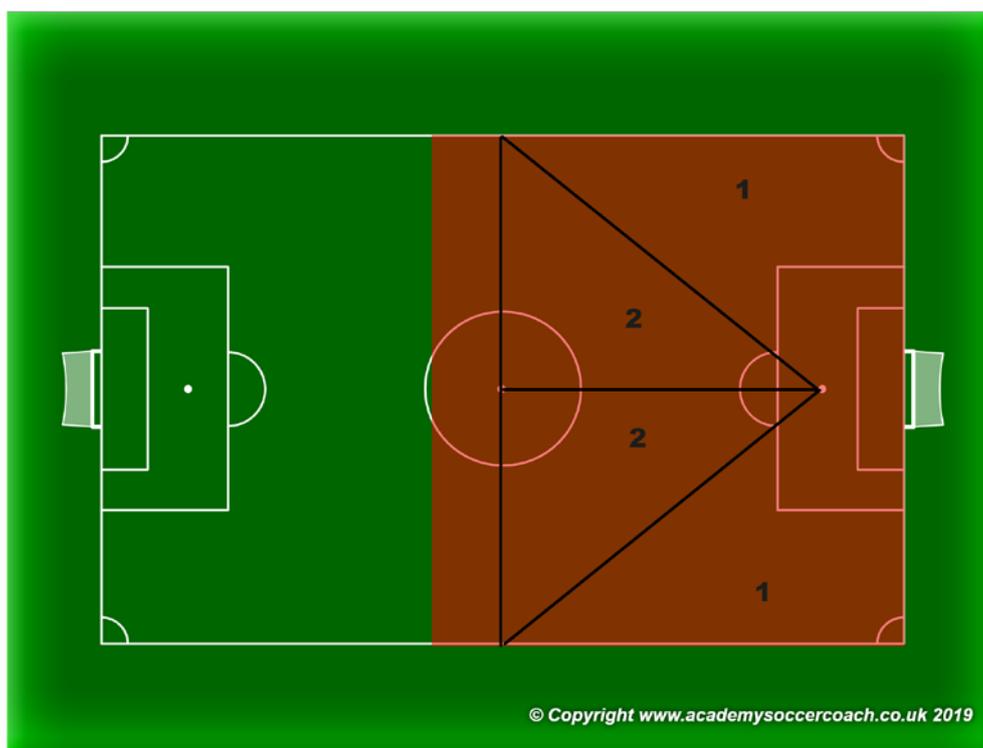
- (1) *É necessário ótimo preparo físico;*
- (2) *Exigência de alto nível de concentração por longos períodos de desgaste mental;*
- (3) *Exigência de alto nível de entendimento tático para realizar as ações táticas necessárias.*

A defesa pressionante deve evitar sofrer transições longas de forma constante;

Cobertura de grandes distâncias acaba acarretando um maior cansaço para a defesa;

Objetivos da DEFESA EM ZONA PRESSIONANTE

- 1) Retirar tempo/ espaço do adversário;
- 2) Aproveitar adversários em posição corporal ruim;
- 3) Cortar as linhas de passe do adversário;
- 4) Defender em bloco compacto;
- 5) Ações de coberturas facilitadas;
- 6) Ações conscientes para forçar o erro do adversário;
- 7) Cobrir espaços importantes;
- 8) Conhecer a posição da bola, onde ela está e onde ela pode chegar;
- 9) Condicionar o adversário a jogar onde queremos;
- 10) Atacar defendendo;
- 11) Quem tem a bola joga quem não tem também.



Zonas de pressão (1) e pressão total (2) durante o jogo de posição.

Capítulo 6: A saída de bola ‘Lavolpiana’

A saída de bola é um dos momentos mais importantes e determinantes do jogo.

Como você sai da defesa para o ataque define os meios que serão utilizados no momento ofensivo;

Você pode usar geração e ocupação de espaços, entrelinhas, superioridade numérica, verticalidade, etc.;

Se você tem uma saída de bola organizada você tem um jogo organizado.

Ideia é ***gerar superioridades fora da linha defensiva*** contra aqueles que estão pressionando você;

Progressão limpa da bola facilita todo o processo;

Passe entrelinhas é a forma mais estética e eficaz de avançar em campo.

Jogadores responsáveis pela saída de bola, principalmente os apoios, precisam ter ***visão de jogo*** e ***velocidade de ação***;

No Futebol de hoje em dia, pensar antes de receber a bola se tornou um fator imprescindível.

Para Jorge Valdano, ex-jogador do Real Madrid, existe três tipos de velocidade:

DESLOCAMENTO	<i>Tempo necessário para percorrer uma determinada distância.</i>
MENTAL	<i>Permite escolher a melhor decisão entre muitas possibilidades, quase como que um ato reflexo;</i>
TÉCNICA	<i>A precisão com que você realiza algo</i>

A velocidade técnica é a mais importante de todas;

- (1) *Vai do individual para o coletivo;*
- (2) *Se eu controlo a bola com só um toque, sou rápido;*
- (3) *Se eu faço o passe com só um toque, torno minha equipe rápida.*

O México na Copa de 2006 se caracterizou por uma saída sempre limpa, organizada, pelo chão, em superioridade numérica.

O treinador do México na Copa do Mundo foi o argentino Ricardo Lavolpe, por isso o nome de *"fase de construção de Lavolpiana"*.



Treinador do México na Copa do Mundo FIFA de 2006. (Foto: FIFA)

Saída Lavolpiana se caracteriza pela saída com 3 jogadores;

O principal objetivo dessa saída é a execução sempre com superioridade;

A saída de bola segundo RICARDO LAVOLPI

1) Laterais sempre adiantados em campo e em amplitude máxima;

. Abrem o campo e criam espaços interiores e faixas de ultrapassagens;

. Mais espaço no centro para troca de passes.

2) Um meio campista recuava até a dupla de zagueiros;

. Cobertura dos espaços, superioridade numérica e flutuação entre as linhas;

. 3º homem + laterais avançados = Maior espaçamento entre o trio, gerando pelo menos duas opções de passe ao homem da bola;

. Estrutura cria uma maior dificuldade para os atacantes adversários (situação 2x3);

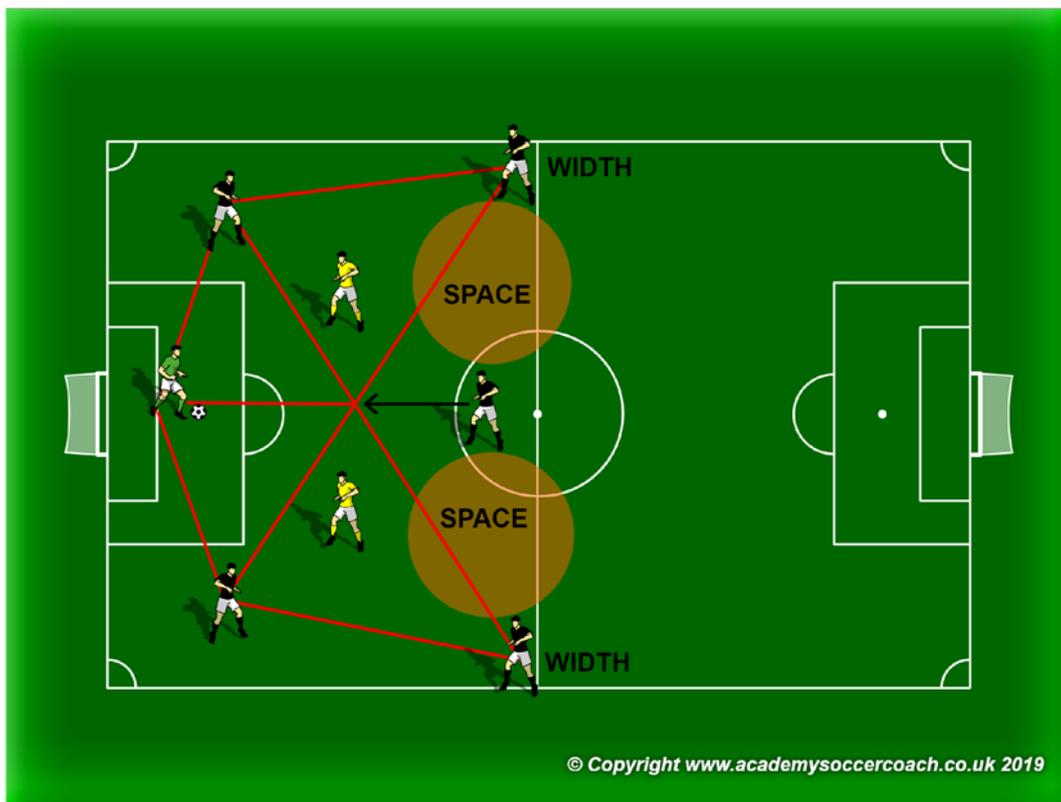
6.1. Saída de bola com 3 jogadores contra 2 atacantes:

Saída com 3 jogadores utiliza conceitos e situações do jogo de posição;

Pressão adversária geralmente com 2 atacantes, encurralando a zaga e dificultando o início do jogo;

Utilização do 3º homem ou 'Homem livre';

Crie uma linha de passe, fuga da pressão e jogo pelo chão com a bola controlada.



Saída 'Lavolpiana' = Situação 3x2

6.2. Saída de bola 3 + 2 contra 3 atacantes:

Caso o adversário avançasse as linhas para evitar superioridade;

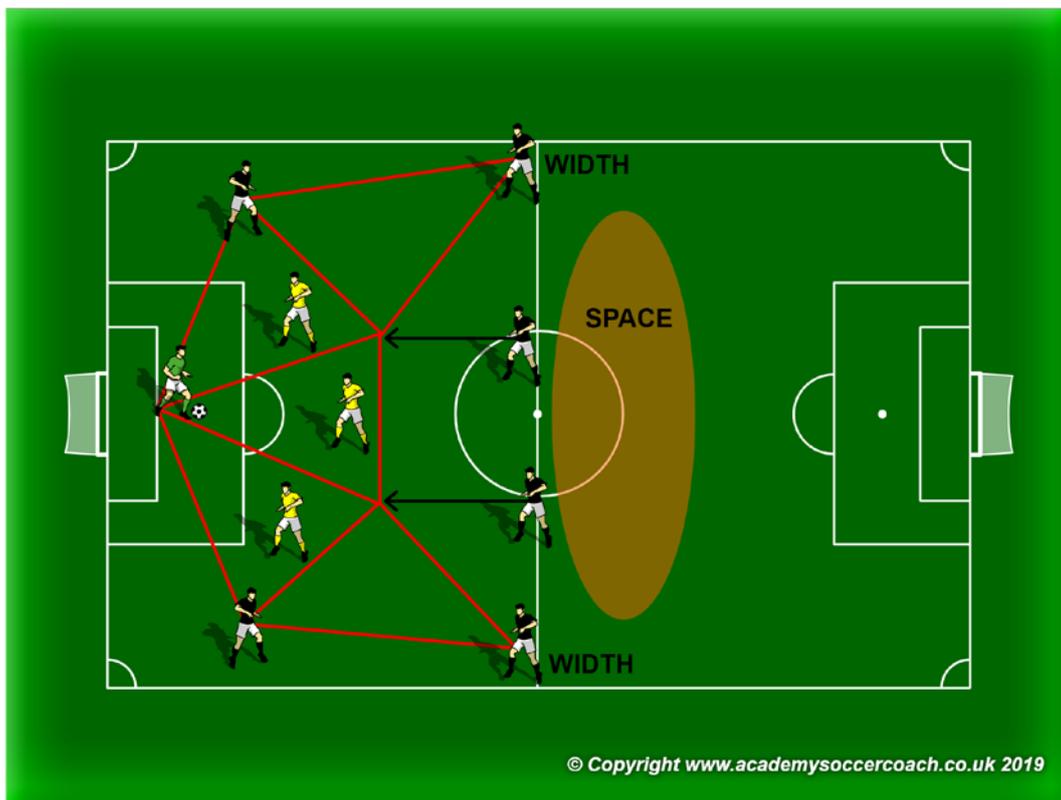
Gerava mais espaço no segundo terço do campo;

Ainda mais fácil para o ataque avançar;

Adversários então começavam a avançar um terceiro homem para pressionar;

Criava uma situação 3x3;

Um segundo meio campista se aproximava e criava uma situação 4x3;



Saída 'Lavolpiana' = Situação 4x3

Entretanto, um zagueiro tecnicamente ruim vai ter dificuldades no 2x2;

Mesmo um zagueiro bom tecnicamente deve-se evitar o 2x2 na frente da área pelo fato dele estar muito perto do gol;

Por isso o recuo de meio campistas para jogar ali é o mais indicado.

Jogador precisa saber aproveitar os espaços entrelinhas e o posicionamento próximo da bola;

Maior velocidade na jogada = Transição ofensiva mais veloz;

Amplitude nas alas é transformada em profundidade no campo;

Possibilita maior velocidade e dinamismo ao jogo.

6.3. Saída 3 + 2 com flutuação:

Um lateral fica fixo como 3º homem da linha;

O lateral oposto avança no campo;

1º meio campista fica de frente para os 3 defensores recuados;

Opção de passe nas costas dos marcadores;

Jogo entrelinhas favorecido;

2º meio campista flutua entrelinhas, em um posicionamento mais avançado;

Caso o trio de defensores seja pressionado, o 1º meio campista é a opção segura de passe;

Trio tem espaço para iniciar o jogo quando quiser;

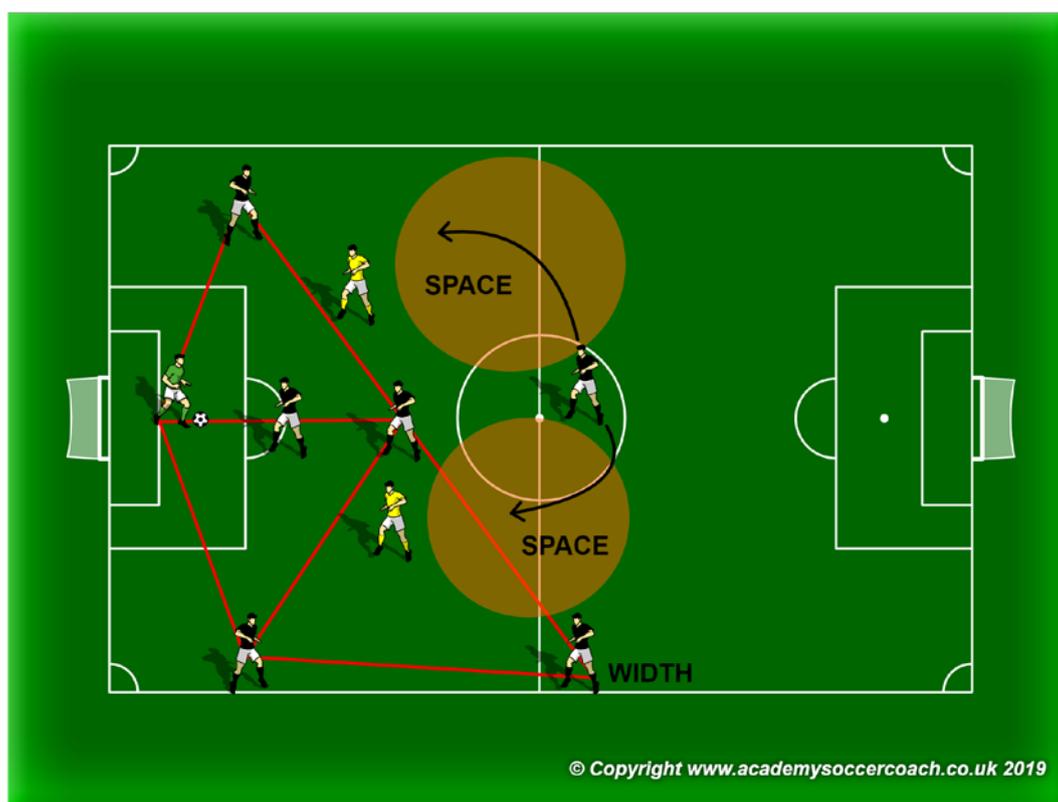
Goleiro é a terceira opção de passe;

Opção de passe para trás;

Passe nunca deve ser na direção do gol, evitando possíveis erros;

Esse tipo de passe é fundamental em caso de pressão extrema do adversário;

Esse é o procedimento base para progressão da bola de forma segura.



Sáida 'Lavolpiana' = Situação 4x2 com amplitude em um lado e flutuação no outro.

Jogadores devem se apresentar de frente para o jogo;

Jogar de costas para o adversário facilita a pressão;

Chance de indução ao erro aumentada consideravelmente.

Capítulo 7: Resumo do Jogo de Posição

1) Ocupações/movimentações de espaço acontecem em função de variáveis;

- . Posição da bola, companheiros e adversários são referências móveis;
- . Nosso gol e o gol do adversário são referências fixas.

2) Amplitude e profundidade;

- . Quanto mais aberto o campo, maior o número de canais de passes.
- . Jogadores posicionados em diferentes linhas durante o campo fornecerão profundidade para o ataque.

3) Domínio do conceito do '*Homem livre*' é fundamental para a construção do jogo de posição;

- . Depende da situação do jogo ou do local da bola em campo;
- . O jogo apoiado é essencial para jogar;
- . O jogo se torna mais fácil se você tiver superioridades pelo campo.

4) Boa leitura do jogo e poder de decisão com a bola;

- . *Quando passar? Quando conduzir? Quando driblar?*
- . Ação do homem com a bola deve liberar companheiros da marcação rival e criar superioridades em campo;
- . Às vezes o portador da bola espera receber qualquer tipo de pressão para realizar o passe para um companheiro;
- . *'Criar tempo e espaço para mim e para meus companheiros'*.

5) Criar superioridade atrás das linhas de pressão do meu adversário;

- . Numérica, posicional ou qualitativa;
- . Ter sempre superioridade pelo campo;
- . Procure sempre por superioridades, até encontrar a superioridade 1x0;
- . A superioridade 1x0 é a maior de todas as superioridades.

6) Mobilidade e Infiltrações;

- . Jogadores sem a bola devem criar linhas de passar a bola para o jogador que tem a posse de bola;
- . Buscar sempre as triangulações, com pelo menos duas opções de passe;
- . Opção sempre para um passe para frente, para avançar para o campo;
- . Jogadores sem a bola devem jogar entre as linhas do adversário com movimentos rápidos.

7) Trabalhar o conceito de 'Viajar juntos'

- . Equipe compacta seja na saída de bola ou na construção do jogo;
- . Time coeso facilita a recuperação rápida da bola em caso de perda ou ocupação espacial em campo;
- . Como você ataca você defende, impossível desvincular um do outro.

8) 'Olhar para longe'

- . Encontrar o companheiro que está livre e longe para passar a bola;
- . Progressão no campo visando à finalização.

Referências

Análises

Contexto – Todo empieza atrás: como Guardiola domina el juego desde la defensa;

Doentes Por Futebol – A Máquina Bávara de Pep Guardiola;

Doentes Por Futebol – Barcelona e a Era Pep Guardiola;

Doentes Por Futebol – Bayern, Guardiola e o Novo-velho;

Doentes Por Futebol – David Alaba, o ‘Deus’ de Guardiola;

Doentes Por Futebol – Erik Ten Hagen e seu Ajax que joga sem medo;

Doentes Por Futebol – O Jogo posicional do Manchester City, de Pep Guardiola;

Doentes Por Futebol – O Napoli de Sarri que encanta um povo;

Doentes Por Futebol – Porque Guardiola foi atrás de Douglas Costa?;

Doentes Por Futebol – Quando Messi virou ‘Falso 9’;

Domínio Tático – Maurizio Sarri;

Domínio Tático – Pep Guardiola;

Domínio Tático – Marcelo Bielsa;

El Gráfico – Guardiola: Charla técnica;

Esportes Mais – A filosofia de Pep Guardiola no Manchester City;

Footure – As mutações de Guardiola;

Genius – Pep Guardiola on Lionel Messi’s ‘False 9’ position;

Imortais do Futebol – Seleções do Futebol: Holanda 1974;

Mais Futebol - Guardiola explica mudança de Messi para falso nove;

Mis Entrenamientos de Futbol – Juego de Posición. Que és?;

MW Futebol – A saída Lavolpiana;

MW Futebol – Como um Rondo, tudo flui: uma leitura da Espanha de Lopetegui;

MW Futebol – Defesa em zona pressionante, Sacchi & Guardiola;

MW Futebol - Guardiola, Messi e o 'Falso 9';

MW Futebol – O Ajax de Erik Ten Hag;

MW Futebol – O Leeds de Marcelo Bielsa;

MW Futebol – O legado de Johann Cruyff para o futebol;

MW Futebol – O Manchester City de Guardiola;

MW Futebol – O que esperar do Chelsea de Sarri?;

MW Futebol – Sistemas táticos e seus componentes;

MW Futebol – Volume, posse e vitórias: a revolução no Real Betis por Quique Setién;

Nueve quince – Breve Decálogo del Juego de Posición en sus Orígenes;

O Futebólogo – Times que gostamos: O Barcelona de 2010 – 2011;

O Meu Caderno Desportivo – As 3 razões pelas quais Guardiola continua a ser extremamente revolucionário no futebol atual;

Painel Tático – Como Sampaoli transformou Palmeiras x Santos num jogo de gato e rato;

Painel Tático – Protagonismo e objetividade: as ideias táticas de Sampaoli no Santos;.

Painel Tático – Protagonismo, jogo vertical e pressão alta: Bielsa revoluciona o Leeds;

Rondos Futbol – Fluidez Posicional y el Futbol del futuro: Una primera reflexión;

Rondos Futbol – Guardiola, a través de los años y los conceptos;

The Tactical Room – Jack Reynolds, el inglés que enseñó a jugar al Ajax;

The Tactical Room – Juego de Posición sob Pep Guardiola;

Zona Mister – El Rondo;

Artigos

Balzano & Morais (2014) – Agradecimento ao Futebol: Obrigado, Carrossel Holandês;

Zago (2012) – Espaço efetivo de jogo;

Zago (2016) – O Jogo de Posição e o Counter Pressing.

Livros

Agustín Peraita Serra - Quero que minha equipe jogue como o FC Barcelona de Guardiola. Ed. MCSPTS;

Daniel Fieldsen - A Escola Europeia: Os segredos do Futebol no Velho Continente. Ed. Grande Área;

Graham Hunter - Barça: A construção e trajetória do melhor FC Barcelona de todos os tempos. Ed. Grande Área;

Guillén Balagué - Guardiola: Otra manera de ganar. Ed. Roca;

Johann Cruijff - Fútbol: Mi filosofía. Ed. B;

Jonathan Wilson - A Pirâmide Invertida: A história da Tática no Futebol. Ed. Grande Área;

Laureano Ruiz - El auténtico método de Barça. Ed. Stadium;

Marti Perarnau - Guardiola: Confidencial. Ed. Grande Área;

Marti Perarnau – Pep Guardiola: A Metamorfose. Ed. Grande Área;

Oscar Cano Moreno - Del Bayern de Múnich al Bayern de Pep. Ed. Futbol-tactico;

Oscar Cano Moreno - El modelo de juego del FC Barcelona. Ed. MCSPTS;

Rinus Michels - Teambuilding: Road to Success. Ed. Reed swain;

Sandro Modeo - O Barça: Todos os segredos do melhor time do mundo. Ed. Qualitymark.

Podcasts

Imigrantes da bola – Entenda o Jogo de Posição e seus conceitos mais profundos;

Imigrantes da bola – O Jogo de Posição e os conceitos defensivos;

Imigrantes da bola – O jogo posicional do Manchester City, de Pep Guardiola;

Imigrantes da bola – Xavi, Messi e o Barça-Pep (2008-2012);

Vídeos

Cultura Táctica – Como entrena Pep Guardiola;

El Penal de Cruyff – Josep Guardiola en el Gran Rex;

Enrico Soriano – Juego de Posición 3c3+2 Pep Guardiola;

Enrico Soriano – Rondos Pep Guardiola y Juego de Posición: Análisis conceptual y metodológico;

Fernando Chelotti – Pep Guardiola em Argentina (Vision Táctica) Conferencia líderes positivos;

Iñigo Trigeiros – Que hay detrás del juego de posición del Napoli?;

Tito Football – Tactics Explained: Maurizio Sarri's Napoli 2016/2017.