



TEORIA DO FUTSAL

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
1- HISTÓRIA DO FUTSAL	4
2- HISTÓRIA DO FUTEBOL BRASILEIRO	11
3- FUTSAL ATRAVÉS DE JOGOS	14
4- FATORES DE PREPARAÇÃO	35
REFERÊNCIAS	

INTRODUÇÃO

Prezado (a) aluno (a),

O curso contém material básico e introdutório relacionados à teoria do futsal.

O Futebol de salão (também referido pelo acrônimo futsal) é o futebol adaptado para prática em uma quadra esportiva por times de 5 jogadores. As equipes, tal como no futebol, têm como objetivo colocar a bola na meta adversária, definida por dois postes verticais limitados pela altura por uma trave horizontal. Quando tal objetivo é alcançado, diz-se que um gol foi marcado, e um ponto é adicionado à equipe que o atingiu. O goleiro, último jogador responsável por evitar o gol, é o único autorizado a segurar a bola com as mãos. A partida é ganha pela equipe que marcar o maior número de gols em 40 minutos divididos em dois tempos.

Devido às proporções da área de jogo, o menor número de jogadores e a facilidade em que se pode jogar uma partida, o futsal já é considerado por muitos como o esporte mais praticado do Brasil, superando o futebol que ainda assim é o mais popular.

Desde a sua criação até à atualidade existiram diversas variantes da modalidade assim como diversas designações, cujas regras divergem em alguns pontos. Sensivelmente desde a década de 1990 que a variante da modalidade com maior dimensão e mediatismo é designada de Futsal e é disputada segundo as leis e égide da FIFA, enquanto que a modalidade disputada segundo as leis da Associação Mundial de Futsal (AMF) é designada de Futebol de salão. Existe ainda uma terceira variante da modalidade designada de Showbol (também conhecida como Futebol Indoor (português europeu)) sendo das 3, a que tem menor divulgação mundial.

1- HISTÓRIA DO FUTSAL

O futebol de salão, também chamado de futsal, é uma adaptação do futebol de campo surgida no Uruguai, por volta de 1930. É uma modalidade praticada em quadra esportiva.

O futsal começou a ser praticado em 1930 por jovens frequentadores da Associação Cristã de Moços (ACM) de São Paulo e em Montevideu, no Uruguai. Devido à dificuldade para encontrar campos de futebol, improvisaram “peladas” nas quadras de basquete e hóquei aproveitando as traves usadas na prática desse último esporte.

O Uruguai, nos anos 30, era a grande referência no futebol, sua seleção foi bicampeã olímpica e sede da primeira Copa do Mundo de Futebol, promovida pela FIFA, sendo também a primeira seleção campeã. O futebol estava em alta nos dois países e o intercâmbio dentro da ACMs era constante.

Para os uruguaios, o criador do futsal foi o professor Juan Carlos Ceriani Gravier, da ACM de Montevideo. Nesta associação, um grupo de jovens alunos, empolgados com o sucesso do futebol uruguaio, praticavam-no como recreação em quadras de basquete.

Assim, o professor Ceriani preparou algumas regras do futsal em 1933, tomando como base quatro esportes: basquete, handebol, futebol e polo-aquático. Do basquete, além da quadra, adaptou a falta pessoal, a troca de jogadores e o tempo total de jogo; do handebol, o fato de não poder marcar gols de qualquer distância; do futebol, sua condição e do polo-aquático, quase todas as regras sobre o goleiro.



1930 – futebol jogado em quadra de basquete em Montevideu, no Uruguai.

Entretanto, os brasileiros, argumentam que o jogo praticado no Uruguai não estava ainda organizado e poderia ser praticado por cinco, seis e até sete jogadores. Nas décadas de 30 e 40, este “protótipo” do que viria a ser o futebol de salão era intensamente praticado nas ACMs dos dois países.

Com isso concluímos que de fato, a prática de um tipo de futebol dentro de quadras começou na Associação Cristã de Moços, seja ela no Brasil ou no Uruguai.

O futsal difundiu-se rapidamente por outros estados e na década de 50 começaram a ser fundadas as federações estaduais de futebol de salão. Até 1958, São Paulo e Rio de Janeiro disputavam a primazia do jogo, havendo divergências entre as regras locais. Tudo se resolveu com a oficialização da prática pela Confederação Brasileira de Desportos nesse ano, que padronizou as regras e aceitou as federações estaduais como filiadas.

Alcançando grande notoriedade, o futsal foi introduzido em Clubes Sociais com E.C. Sírio (pela pessoa de Habib Mahfuz), Sociedade Esportiva Palmeiras (por Vinícius Fanucchi), São Paulo Futebol Clube (Raul Leite), A. A. São Paulo (Orlavro Donice), Clube Atlético Ipiranga (Nílton Freire), Banco do Brasil (Ciro Fontão de Sousa), S.C. Corinthians (Pedro Ortiz Filho), Associação Portuguesa de Desportos (Osvaldo Navega de Almeida e Artur Sarges Guerra).

Apenas em 1952, o professor Habib Mahfuz criou a primeira Liga de Futebol de Salão dentro da Associação Cristã de Moços, em São Paulo e implantou a ideia de criar a Federação Paulista de Futebol de Salão, o que aconteceu em 14 de junho de

1955. Um ano antes, havia sido fundada a Federação Metropolitana de Futebol de Salão, atual Federação de Futebol de Salão do Estado do Rio de Janeiro, mais antiga do Brasil.

A criação de torneios projetou o esporte para a imprensa através de grandes nomes da comunicação na época, como Raul Tabajara e José Antônio Inglês (Gazeta Esportiva).

Em 1956, Luiz Gonzaga de Oliveira, da Federação Paulista de Futebol de Salão criou o primeiro Livro de Regras, posteriormente adotadas pela FIFUFA (Federação Internacional de Futebol de Salão).

Outro fato que dá ao Brasil a paternidade do futebol de salão é o fato da Federação Uruguaia de Futebol de Salão ser fundada em 1965, onze anos depois da brasileira.

Para se ter uma ideia da importância que este tema tem, tanto para o Brasil, como para o Uruguai, basta dizer que em 1967, com a finalidade de esclarecer o mesmo, Luiz Gonzaga, com o apoio de João Havelange (então presidente da Confederação Brasileira de Desporto) organizaram no Rio de Janeiro o I Congresso das Federações de Futebol de Salão. Assistiram ao congresso catedráticos de educação física ligados às ACMS (do Brasil e do Uruguai). Tudo indica que a primeira das conclusões a que chegaram foi que o futebol de salão é um esporte genuinamente brasileiro.



Fundamentos básicos do futsal

No futsal, todos os jogadores devem defender e atacar por mais que existam posições definidas. Esse esporte é muito dinâmico e permite a constante troca de posições dos jogadores.

Controle/domínio

Esse fundamento consiste basicamente em controlar e dominar a bola, geralmente após receber um passe. Pode ser feito com qualquer parte do corpo, com exceção das mãos, dos antebraços e dos braços.

Passe

É considerado um dos mais importantes fundamentos do futsal. Basicamente, é o ato de passar a bola para um companheiro de equipe. Esse passe pode ser realizado a curta, a média ou a longa distância, pelo chão ou pelo alto e, dependendo da circunstância da jogada, pode ser realizado com qualquer parte do corpo, com exceção das mãos, dos antebraços e dos braços.

Condução de bola

Neste caso, a condução é o ato de se movimentar pela quadra em diversas direções, com a bola, tendo-a sob total domínio.

Finta/drible

São dois fundamentos parecidos; a diferença é que a finta é feita sem a bola, e o drible com a bola, porém ambos têm o mesmo propósito: enganar o adversário e conseguir progredir para o gol.

Cabeceio

O cabeceio é um fundamento que pode ser realizado pelo jogador, principalmente, para três fins: defender a própria meta, realizar um passe para algum companheiro ou marcar um gol.

Chute

É o fundamento que corresponde ao ato de bater na bola com os pés, seja para tirá-la de perto da sua meta ou para tentar acertar a meta adversária e marcar um gol. Existem alguns tipos de chute, como o chute feito com a parte interna do pé, o chute feito com a parte externa do pé, chutes com o peito do pé e até mesmo de calcanhar.

Regras do futsal

- 1- O futsal é disputado em quadras de 24 a 42m de comprimento por 14 a 22m de largura.
- 2- A bola pesa entre 410 e 500g e tem de 53 a 62cm de circunferência.
- 3- As metas medem 3 metros de largura por 2 de altura.



- 4- As partidas são disputadas entre duas equipes compostas por 5 jogadores cada uma.
- 5- O objetivo do jogo é fazer com que a bola entre na meta defendida pelo adversário, popularmente conhecida como gol, porém sem utilizar as mãos, antebraços ou braços.
- 6- Será vencedora a equipe que tiver o maior número de gols a seu favor no placar.
- 7- A partida tem a duração de quarenta minutos (dois tempos de vinte) para adultos e de trinta minutos (dois tempos de 15) para juvenis.
- 8- O arremesso lateral e o arremesso de canto são cobrados com os pés.
- 9- O goleiro deve sempre repor a bola em jogo, com a mão ou com os pés, quatro segundos após defendê-la e de modo que não atravesse a linha central sem que primeiro toque o piso, ou um jogador.
- 10- Após a quinta falta coletiva, a equipe infratora é punida com a cobrança de um tiro livre direto, sem barreira, do local onde foi cometida a falta.

11- O atleta que cometer cinco faltas será desclassificado. O atleta quando expulso da partida não deverá ficar no banco de reservas e nem retornar a mesma. O seu time ficará 2 minutos com 4 jogadores ou até que sofra um gol; então assim será permitido entrar um outro jogador para recompor a sua equipe.

12- A bola estará fora de jogo quando sair completamente quer pelo solo ou pelo alto das linhas laterais ou de fundo.

13- Quando o atleta da mesma equipe ao cobrar uma falta atrasa a bola para o goleiro e ela entra diretamente no gol, o tento não será válido e deverá ser marcado um arremesso de canto a favor da equipe adversária.

14- Na hora do pênalti o goleiro deverá ficar sobre a linha do gol, podendo movimentar-se exclusivamente sobre ela.

15- No lateral ou no escanteio se um atleta do futsal arremessar a bola contra a sua própria meta e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido.

16- No lateral se um atleta arremessar a bola contra a meta adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido.

17- No escanteio se um atleta arremessar a bola contra a meta adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro o tento será válido.

18- No arremesso lateral é suficiente que a bola esteja apoiada no solo colocada sobre ou junto a linha demarcatória da lateral, do lado de fora da quadra de jogo, podendo mover-se levemente.

19- Se o goleiro do futsal demora mais que 4 segundos para executar o arremesso de meta, um tiro livre indireto (dois lances), será concedido em favor da equipe adversária, colocando-se a bola sobre a linha da área de meta e no ponto mais próximo onde ocorreu à infração.

2- HISTÓRIA DO FUTEBOL BRASILEIRO

Apesar de o Brasil não ser o berço do futebol, ele é conhecido no mundo todo como o país do futebol, isso acontece graças a História do Futebol no Brasil, que hora se confunde com a própria história da sociedade e até mesmo economia brasileira, mas você sabe porque isso acontece?

De origem inglesa, e mesmo assim sua origem ainda é duvidosa, o jogo da pelota chegou ao país em 1895. Charles Miller, que estudava na terra da Rainha, conheceu o futebol e quando retornou ao Brasil trouxe com ele um objeto que se tornaria um símbolo emblemático do país. Foi ele também quem trouxe as regras do jogo e que mostrou para seus amigos como o jogo funcionava.

Por isso, ele é conhecido como o pai do futebol brasileiro e teve participação efetiva no primeiro jogo realizado no país, que aconteceu na capital paulista em 14 de abril de 1895.



A história do futebol no Brasil

Os times que disputaram a primeira partida eram composta de um lado pela equipe formado por Charles Miller e por estrangeiros ingleses que viviam e trabalhavam no país. Os times ganharam o nome de Companhia de Gás e São Paulo Railway , sendo que a segunda equipe venceu o jogo por uma diferença de dois gols, um placar de 4 a 2.

Foi só então que a Associação Athletica do Mackenzie College fundou o primeiro clube brasileiro criado por e para brasileiros. No início eles chutavam bolas de basquete, no ano de 1898, a equipe vencia as vezes, mas nunca foi considerado uma boa equipe de futebol.

Isso fez com que no início, a história do futebol no Brasil fosse confundida com a história da elite paulista, já que apenas os homens dessa classe social conseguissem jogar as partidas. O que mais impressiona é que na época os negros eram proibidos de jogar e por isso, o futebol nasceu como um esporte exclusivo de brancos e ricos.

A Primeira Liga de futebol criada foi a Paulista, no ano de 1901, por isso foi também a pioneira na hora de organizar um campeonato, que ganhou o nome de Campeonato Paulista. O pai do futebol participou da competição e seu time foi tricampeão paulista, o que fez com que seus jogadores se tornassem verdadeiras sensações.

As primeiras equipes de futebol profissional começaram a se organizar 18 anos mais tarde e nessa época todos os estados já tinham participações, ainda que esporádicas na história do futebol no Brasil. Nesse ano já existiam clubes e federações e campeonatos regionais, assim como a Confederação Brasileira de Desportos, ou como era conhecida CDB, 5 anos antes e que era responsável por administrar diversas outras modalidades de esporte no país.

As bolas e o futebol brasileira

Como era de se esperar, as primeiras bolas brasileiras chegaram por meio de importações, principalmente da Inglaterra e também vindas de acordo com nobres rapazes que estavam estudando por lá. As pelotas alemãs também foram

importadas, só que em menor quantidade. Elas possuíam cadarços que amarravam sua estrutura e uma câmara inflável, que era feita de borracha. Para evitar que se machucassem, no início, muitos jogadores usavam toucas que faziam com que a amarração da bola não cortassem ou incomodasse na hora de cabecear.

A primeira bola originalmente brasileira também nasceu em São Paulo, e era fabricada na Rua Ipiranga por um artesão de nome Caetano. Com isso, vários outros sapateiros começaram a produzir novas pelotas, fazendo com que as importações ficassem cada vez menores. A produção foi tanta que o Brasil passou de importador para exportador de bolas, que eram vendidas para os vizinhos Uruguai e Argentina.

Os negros e a história do futebol no Brasil

O jogo chegou ao Brasil apenas seis anos depois da proclamação da república e sete anos depois da assinatura da Lei Áurea. Por isso, não era de se abismar que o futebol fosse apenas disputado por brancos, os negros só começaram a jogar de forma profissional em 1920, e muitos deles eram obrigados a entrarem em campo maquiados com pó de arroz, tudo na tentativa de “esbranquiçar” o jogador.

O primeiro time a dar de forma efetiva espaço para os negros em um esporte elitista foi o Vasco. Por isso, um dos fatos emblemáticos são que em 1923 um time carioca chamou muita a atenção, o campeonato foi por um clube formado apenas por negros.

Alguns anos depois os “Camisas Negras” mudaram o modo como o futebol era visto, o time de negros vencia de forma impressionante e com isso, os torcedores que começaram a se interessar pelo esporte vinham também das camadas mais pobres da sociedade. No entanto, isso provocou uma cisão no Campeonato Carioca e o Campeonato foi dividido, tudo para que o futebol continuasse a ser um esporte de brancos elitistas.

Todos episódios retardaram a visão do futebol como um jogo popular, apesar de o início ter sido em 1933, apenas durante a Copa de 1950 que a seleção brasileira, que possuía jogadores negros reconhecidos internacionalmente, trouxe a todas as camadas a paixão pelo futebol.

3- FUTSAL ATRAVÉS DE JOGOS

O Futebol e o Futsal são modalidades esportivas de maior número de praticantes em nosso estado (CE) e país, tanto no ambiente da escola quanto em clubes, alcançando nas últimas décadas um expressivo avanço nos aspectos científicos da preparação física, técnica e tática, exigindo dos profissionais uma constante atualização. A Confederação Brasileira de Futsal (CBFS) tem sua sede em nosso estado, na cidade de Fortaleza. Este fato é significativo para que a UFC (Universidade Federal do Ceará) junto com o IEFES (Instituto de Educação Física e Esportes), preocuparem-se em qualificar profissionais nesta área do desporto. Com esta inquietação o NEPEC/UFC (Núcleo de estudos e pesquisas em esportes coletivos), pretende descrever neste estudo uma perspectiva diferenciada, através dos jogos condicionados, de trabalhar o Futsal. A metodologia dos jogos condicionados surgiu como uma alternativa para o ensino dos desportos coletivos, a mesma veio responder ao método tradicional utilizado por muitos treinadores, sejam nas escolas ou em equipes de alto rendimento, onde a principal preocupação recaía sobre a apreensão e execução do gesto técnico por parte dos alunos/atletas. Dentro dessa perspectiva segundo Costa (2003), o processo de ensino/aprendizagem acontecia de três formas diferentes, a primeira seria o método parcial, que compreendia os exercícios referentes à fixação dos fundamentos técnicos (chute, passe, domínio entre outros) e repetições de movimentos táticos. O segundo seria o global, com ênfase no ensino através de pequenos jogos que servem para treinar os fundamentos técnicos e os princípios táticos de uma forma mais dinâmica. O terceiro método seria a forma mista, o método parcial e o global se conectam com o intuito de solucionar situações problemas decorrente dos métodos citados anteriormente. A confecção deste trabalho se deu sob a orientação do professor responsável pelas disciplinas referentes aos desportos anteriormente mencionados, e a opção do tema se deu pelo fato de que o orientador já tem contato com o método a mais de doze anos, e que já lhe rendera um livro sobre o assunto. Justificando a escolha deste método por entender que o mesmo provoca situações mais reais de jogo, ao mesmo tempo estimula o aspecto cognição-ação por parte dos atletas, bem como a

preparação física e coordenativa (Leães, 2003). Este ensaio pretende demonstrar uma forma alternativa de treinamento tático de ataque e defesa no futsal. O programa descrito compreende três meses de treinamento baseado em jogos condicionados de ataque e defesa. Devido à quantidade demasiada de informações recolhidas para esse artigo, o mesmo foi dividido em dois trabalhos, sendo este a primeira parte, que consiste da apresentação teórica dos jogos condicionados, do ataque no futsal e do programa de jogos táticos de ataque. Na segunda parte do estudo abrange a defesa no futsal, a periodização para o treinamento tático no futsal e o programa de jogos condicionados táticos de defesa.

2. O jogo condicionado no treinamento tático do futsal

2.1. A importância dos Jogos Condicionados no treinamento de futsal

O esporte faz parte da vida do homem desde os primórdios da humanidade. A importância do jogo é fundamental para o indivíduo em vários aspectos: motores, tomadas de decisão, psicomotor, cognitivo e afetivo-social. Sabendo disso, o professor que transmite esse conhecimento aos alunos deve escolher um método de ensino que melhor se adapte ao público alvo. Segundo Costa (2003) dentro da metodologia de ensino do Futsal, podemos visualizar três métodos básicos de ensino: o método parcial, o método global e o método misto. O método parcial consiste no ensino do desporto Futsal por partes, através do desenvolvimento dos fundamentos, habilidades motoras que compõem o jogo por etapas, para ao final da aprendizagem, agrupá-los num todo, ou seja, em um único conjunto, que será o próprio jogo de Futsal. O método global consiste em desenvolver e proporcionar a aprendizagem do desporto através do próprio jogo. Ensinar alguma habilidade motora apresentando-a desde o início, e utilizando-a como forma de aprendizagem. O método misto possibilita a prática de exercícios isolados, bem como a iniciação ao jogo através das formas jogadas de futsal utilizando o método global e parcial.

Graça e Oliveira (1998) complementam que existem diferentes formas de ensinar os jogos desportivos coletivos: a) Forma Centrada nas Técnicas – o aprendizado acontece através do ensino das técnicas analíticas para o jogo formal, o desporto é decomposto em elementos técnicos (passe, chute e outros), e existe uma

hierarquização das técnicas. Como consequência acontece um jogo mecanizado, pouco criativo com comportamentos estereotipados, existindo problemas na compreensão do mesmo. b) Forma Centrada no Jogo Formal – no aprendizado existe uma utilização exclusiva do desporto formal, o mesmo não é condicionado nem decomposto, a técnica surge para responder a situações globais não orientadas. Como consequência ele é criativo, mas com base no individualismo, virtuosismo técnico contrastado com anarquia tática, com soluções motoras variadas, mas com inúmeras lacunas táticas e descoordenação das ações coletivas. c) Forma Centrada em Jogos Condicionados - o aprendizado acontece através do jogo para situações particulares, o mesmo é decomposto em unidades funcionais, ele é sistemático e de complexidade crescente, os princípios dos jogos regulam as atividades.

Como consequência as técnicas surgem em função das táticas, de forma orientada e provocada, existe ênfase na inteligência tática com uma correta interpretação e aplicação dos princípios do jogo, favorecendo a viabilização da técnica e da criatividade nas ações do desporto. Para Balzano (2007), os jogos condicionados se objetivam em desenvolver situações específicas do desporto Futsal. Criam-se alternativas onde a finalidade é repetir estas circunstâncias por diversas vezes. Neste modelo o aluno/atleta executa e aprende os objetivos propostos, mas também, pratica o desporto Futsal e suas relações como: ataque, defesa, fundamentos técnicos, regras...

Os mesmos pretendem estimular nos alunos/atletas à inteligência tática, técnica individual, noção de regras, autonomia, responsabilidade, poder de decisão, resolução dos problemas, criatividade e inclusão de uma forma dinâmica, motivadora e criativa. Desta maneira ele se faz importante para equipe, pois o mesmo se torna peça integrante do todo. O jogo condicionado permite ao aluno/atleta a utilização da criatividade que é a verdadeira arte num desporto. O mesmo estimula os jogadores a participar, pois se treina os gestos motores jogando, com pressão de um adversário, próximo da situação real que irá encontrar dentro do jogo formal. Essa prática integra os atletas com o que estão fazendo, levando-os a pensar, comprovar, trabalhar, ousar, lembrar, experimentar, criar e absorver. Para

Santana (2004), estas práticas são fundamentais para o desenvolvimento dos jogadores, caracterizando-as como atividades competitivas, envolvendo regras aceitas pelo grupo, permeadas pela tensão e prazer, onde a fantasia se mistura à realidade. Segundo Costa (2003) os tipos de jogos condicionados são: Jogos técnicos, recreativos, táticos de ataque, táticos de defesa, com vantagem e desvantagem numérica e para funções específicas.

Conforme Leães (2003) os jogos condicionados influenciam os atletas nas seguintes capacidades:

Capacidades coordenativas

As capacidades coordenativas dizem respeito à técnica do jogador (passe, chute, drible, deslocamento e outros). Segundo Michels (1981 apud Leães 2003) *“os jogos condicionados aumentam a participação do jogador, em função da proximidade da jogada, contribuindo para o desenvolvimento técnico-tático”*. Os jogos condicionados permitem que o jogador tenha um maior contato com a bola, e execute mais os objetivos pré-estabelecidos em um período de tempo menor e com uma visão global do jogo. Aumentando a participação do jogador, conseqüentemente acontece uma evolução técnica. Quanto mais o atleta tocar na bola, aumenta o índice de tomadas de decisão, com isso acontece um número maior de erros, e obriga o jogador a buscar novas soluções e métodos para minimizar os erros. Paralelamente a evolução técnica, desenvolve-se o raciocínio e a autonomia do atleta.

Capacidades das habilidades perceptivo-motoras e tomadas de decisão

O processo perceptivo nos permite a relação da consciência corporal e o meio ambiente externo e interno (nosso corpo). Para Elliot/Mester (1998 apud Leães 2003) os jogos condicionados possibilitam ao jogador o reconhecimento da interação do seu corpo com o adversário, colegas e a bola. A tomada de decisão é a seleção da forma correta de agir, que o atleta encontra no momento que este é chamado para interferir no desporto.

Com os jogos condicionados aumenta a frequência de interação do jogador e as tomadas de decisão durante as partidas, acontecendo um progresso do mesmo dentro do jogo.

Capacidades táticas

As movimentações executadas com e sem bola pelos jogadores e as capacidades coordenativas determinam o desempenho do atleta. Ao jogador não basta uma capacidade tática individual, mas também uma capacidade coletiva. Os jogos condicionados contribuem no desenvolvimento tático do atleta, pois o mesmo tem uma participação constante nas situações que ocorrem durante a partida. Estes exercitam as situações que acontecem durante os jogos varias vezes. Os jogos são um processo de ensino – aprendizagem contribuindo para formação tática do desportista.

Capacidades psicológicas

Conforme Dorín (1995 apud Leães 2003), a motivação é um dos fatores que influenciam no processo de ensino – aprendizagem. A competição é instrumento imprescindível na motivação do atleta, e os jogos condicionados encaixam-se perfeitamente neste aspecto motivacional. Os ambientes competitivos e o prazer de jogar do atleta estimulam o processo. Para o desportista desempenhar seu papel satisfatório durante a partida é importante que o ambiente de trabalho seja motivante. Um treino monótono desestimula o atleta, e este leva para quadra estes sintomas. Segundo Luxbacher (1999) “*os jogadores devem estar excitados e estimulados no processo de aprendizagem*”. Os jogadores devem conviver num ambiente saudável, desafiador e competitivo e sentir-se parte integrante e importante do contexto. É neste aspecto que os jogos se encaixam perfeitamente no processo.

Capacidades condicionais (físicas)

As capacidades condicionais influenciam diretamente na performance do atleta e são interdependentes durante a partida. Os jogos condicionados além de influenciarem nos aspectos técnicos e táticos estão interligados as capacidades

físicas (força, velocidade, resistência e outras). Para Carravetta (1997 apud Leães 2003) *“a aplicação do jogo adaptado influencia na resistência anaeróbica dos jogadores, fator determinante nos jogos de futsal”*. Os mesmos por serem de grande intensidade e movimentação estimulam várias valências físicas necessárias para o jogador de futsal, contribuindo com o trabalho físico do preparador, tomando o cuidado para não sobrecarregar o atleta. Com esta importância dos jogos, na formação integral do desportista, torna-se importante programar (periodizar) o treinamento do jogador para atingir todas as suas capacidades de maneira linear.

Neste trabalho vamos priorizar a formação tática individual e coletiva de ataque do jogador de futsal.

2.2. O ataque no futsal

Seja no jogo propriamente dito, ou no ensino do futsal, o ataque se encontra dentro dos fundamentos táticos, junto com a defesa, peça chave do jogo de futsal. As ações de ataque podem ser realizadas através de tentativas individuais ou coletivas, entretanto os intentos individuais não podem atrapalhar o desenvolver das situações coletivas de ataque. Segundo Lozano (1995) as atitudes individuais dentro do jogo são bem vindas, no entanto as mesmas devem apresentar o aval do treinador, para que não ocorram muitas interferências no posicionamento tático da equipe durante a partida.

Nos diferentes sistemas de jogo, parte-se de uma colocação básica dos jogadores no terreno de jogo, no entanto a criatividade destes não só deve ser permitida como fomentada pelo treinador, respeitando sempre normas lógicas de equilíbrio posicional. (LOZANO, 1995)

No futsal moderno, os sistemas ofensivos se tornaram muito rápidos e eficazes, existem uma gama de alternativas táticas, que vão das mais simples as mais complexas, podendo ser utilizadas da iniciação ao nível competitivo. Iniciaremos nossa explanação sobre o ataque, apresentando segundo Fonseca (2007), pontos positivos e negativos dos seguintes sistemas: 2.2, 3.1, 4.0 e Goleiro Linha, esse último sistema surgiu depois de mudanças na regra do jogo. Todos serão

contemplados com uma breve explicação, entretanto o sistema 3.1 terá um aprofundamento maior, pois o mesmo foi utilizado como referência para a constituição deste programa de treinamento. O sistema 2.2 para Voser (2001) apresenta dois jogadores fixos na quadra de defesa e dois na quadra de ataque, nessa opção o apelo ofensivo, fica muito limitado, pois dois jogadores ficam encarregados pela defesa, podendo ser eles dois fixos ou um fixo e um ala, então as movimentações de ataque não apresentam muita variações, isso torna o sistema 2.2 em um alvo fácil de marcação. Ele é muito empregado em equipes de iniciação, pois não apresenta muitas variantes táticas, o que facilita a memorização das jogadas, ou então, são utilizados por equipes que não apresentam uma qualidade física apurada. O sistema 3.1, para Mutti (2003) é formado por um jogador fixo na defesa, com dois alas que acumulam a função de transição entre a defesa e o ataque, e um pivô que se apresenta como referência para as jogadas de ataque. Esse sistema apresenta algumas vantagens sobre o sistema anterior, pois cada jogador pode contar com até dois apoios seja nas jogadas ofensivas quanto nas defensivas, ainda acontece uma busca maior pelos os espaços livres da quadra, facilitando assim as finalizações a gol, por possibilitar uma maior movimentação por parte dos atletas. O sistema agrega um vasto número de movimentações e jogadas ensaiadas, pois permite que seus jogadores movimentem-se com mais espaço na quadra. No aspecto defensivo apresenta uma maior estabilidade defensiva, pois conta com mais jogadores nas ações defensivas. Neste processo o jogador que joga mais avançado no ataque (pivô) faz o primeiro combate ainda na quadra adversária facilitando assim as ações defensivas dos demais companheiros e também possibilitando uma ação de contra-ataque mais rápida, isso acaba fazendo com que esse sistema, seja utilizado em equipes com um maior tempo de prática dentro do esporte. Entretanto para este sistema obter êxito é necessário que os atletas apresentem um bom nível de conhecimento técnico, tático e condicionamento físico mais elevado com relação ao sistema anterior. Segundo Mutti (2003), o sistema 3.1 leva vantagem quando jogamos em quadras de tamanho pequeno e médio (28 metros a 36 metros de comprimento), também quando possuímos atletas no plantel com características de pivô de referência. Para Santana (2004), o sistema 3.1 apresenta uma diversa variabilidade de *padrões de jogo* ¹ como o redondo, diagonal, paralela, ala com pivô, oito entre outros. Já no sistema 4.0 ou 4 em linha, para Lozano (1995), não há um

posicionamento fixo de nenhum jogador, isso faz que todos sejam responsáveis pelas movimentações de ataque quanto de defesa, por apresentar essa característica o sistema 4.0 mostra-se como mais ofensivo de todos os sistemas de ataque, com uma variedade enorme de opções de jogada. O mesmo se tornou o mais utilizado por todas as equipes de alto nível independente da nacionalidade da mesma. Entretanto por proporcionar esse forte apelo ofensivo, ele demonstra uma fraqueza defensiva. Como todos os jogadores atacam e defendem, as oportunidades de espaços livres dentro da quadra se tornam maiores para ambos os lados, isso acaba exigindo do atleta um condicionamento físico e tático aprimorado. *O sistema com goleiro linha ou 1.4*, segundo Santana (2004), surgiu a partir de modificações na regra do jogo, no ano de 1997. Neste ano, as novas regras passaram a dar mais liberdade de ação para os goleiros, isso acaba por gerar no momento do ataque, uma superioridade numérica facilitando as finalizações a gol. Em muitas equipes esse sistema é utilizado como recurso nas horas adversas do jogo, pois como já foi dito propicia uma vantagem numérica, um maior controle do jogo e um maior número de finalizações. Porém quando acionada a utilização do goleiro em uma jogada de ataque, a mesma deve ir até o fim, pois se a bola for roubada o time ficará em desvantagem defensiva.

Princípios táticos individuais de ataque: Para Balzano (2007), os princípios táticos individuais de ataque são: Fuga do atacante do campo de visão do defensor (finta), entrada do atacante na linha de passe, trabalhar atrás da linha de marcação do adversário, proteção da bola (parede), deslocar-se constantemente, aproximação, tentar o lance individual quando não tiver passe, ultrapassagens por trás e pela frente do companheiro, ênfase nas tabelas, bloqueio, corta – luz e decisão rápida do lance.

3. Metodologia do programa de treinamento

O presente estudo caracteriza-se por ser descritivo exploratório de corte transversal e de caráter qualitativo. A amostra foi composta de atletas masculinos adultos de futsal da Universidade Federal do Ceará, escolhidos de forma intencional, no período de primeiro de março de 2010 à treze de maio de 2010. Período este de preparação da equipe adulta de futsal para a seletiva estadual dos Jogos

Universitários Brasileiros. A seletiva estadual do desporto Futsal ocorreu de dez de abril de 2010 a quinze de maio de 2010. A equipe adulta de futsal da UFC é composta por vinte e três atletas, dispostos nas seguintes posições: cinco goleiros, cinco fixos, três pivôs e dez alas. Os vinte e três atletas expuseram não ter nenhum contato anterior com o método de treino escolhido. Os treinos acontecem três vezes por semana, as segundas, quartas e quintas feiras. O horário dos treinos é das 12h às 14h. A comissão técnica é formada por um técnico (professor da disciplina de futsal do curso de educação física) e três monitores do curso de Educação Física. A composição de cada treino foi feita da seguinte maneira:

- Aquecimento (movimentos livres ou com bola) – 5 a 10 minutos;
- Exercícios técnicos/táticos de chute, passe e contra ataque – 15 a 20 minutos;
- Jogo condicionado de ataque – 40 a 45 minutos;
- Jogo condicionado de defesa – 40 a 45 minutos;
- Alongamentos e comentário final do treino – 5 a 10 minutos.

A ênfase dos treinos foram os jogos condicionados de ataque e defesa, baseado no livro de Balzano (2007), Costa (2003) e Segura (2003). Pelo curto período de preparação para a primeira competição que se iniciava em (10/04/2010), os jogos de ataque foram focados no sistema 3.1 e no *padrão redondo*² de movimentação para o ataque. Os jogos de defesa foram centralizados no sistema de marcação por zona 1.2.1 com pressão da bola na linha 3 de marcação, e no sistema de marcação individual com pressão da bola na linha 2 de marcação. A operacionalização dos treinos foi realizada da seguinte forma: os atletas eram divididos em quatro equipes (escolhidas pelo técnico), e todas as equipes participaram em todas as atividades. Denominou-se para os jogos de ataque os números de 1 a 24 e para os jogos de defesa as letras de A a Y. No período de primeiro de março a treze de maio de 2010 foram realizados trinta treinos, com vinte e quatro jogos de ataque, vinte e quatro jogos de defesa e seis coletivos. Os objetivos do estudo foram de verificar se os atletas apresentarão uma maior compreensão tática do jogo (individual e coletiva), tomadas decisões mais adequadas nos treinos e partidas, bem como uma melhora na leitura ofensiva do jogo, através do programa de treinamento de ataque. Foi

utilizado como ferramenta para as avaliações o diário de campo onde foram anotados todos os acontecimentos e ações tomadas pelo professor, bem como o relato dos atletas, professor e monitores. Neste artigo vamos demonstrar o programa de treinamento para *ataque* baseado nos jogos condicionados.

4. Programa de ataque

Dia 01/3/2010 – segunda-feira

Jogo 1 – Quadra em 3 setores na horizontal



Objetivo – Treinamento do sistema 3.1 com chegada no pivô e percepção das zonas na quadra.

Desenvolvimento- Jogo de futsal, mas a quadra é dividida em três setores na horizontal, onde os jogadores realizarão as funções de alas, pivôs e fixos. A bola deve passar por todos os setores.

Variação 1 – os jogadores podem mudar de local, quando passar a bola para o outro setor e seu companheiro dominar a bola, após o gol ou tiro de meta, voltam para seu setor.

Variação 2 – Igual à variação 1, mas o marcador acompanha o jogador.

Dia 03/3/2010 – quarta-feira

Jogo 2 – Quadra na vertical

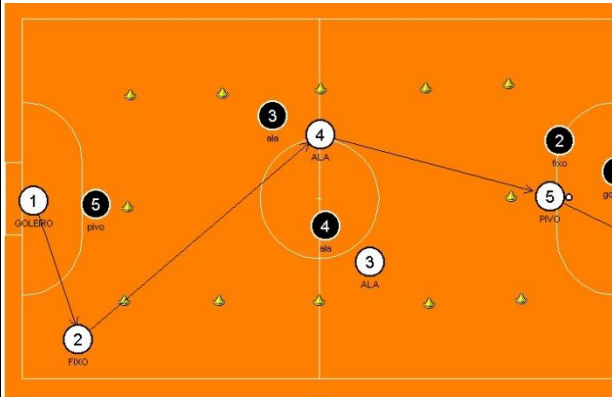


Objetivo – Posicionamento, ataque com pivô, movimentação dos alas e sistema 3.1

Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas a quadra é dividida pela metade na vertical em direita e esquerda, onde os jogadores realizarão as funções de alas, não podendo mudar de setor, o fixo joga na quadra de defesa e o pivô na quadra de ataque.

Dia 04/3/2010 – quinta-feira

Dia 08/3/2010 – segunda-feira

Jogo 3 – Jogo na quadra de vôlei – SJ

Objetivo – Posicionamento, jogar com o pivô, sair nas costas dos adversários e sistema 3.1.

Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas na quadra de vôlei jogam os alas. O pivô e o fixo jogam pelos lados da quadra.

Variação 1 – trocar os posicionamentos (alas fora e pivô e fixo dentro da quadra de vôlei).

Variação 2 - o pivô só joga na quadra de ataque e o fixo na quadra de defesa do vôlei.

Jogo 4 – Quadra em X

Objetivo – Posicionamento, jogar com o pivô, sair nas costas dos adversários e sistema 3.1.

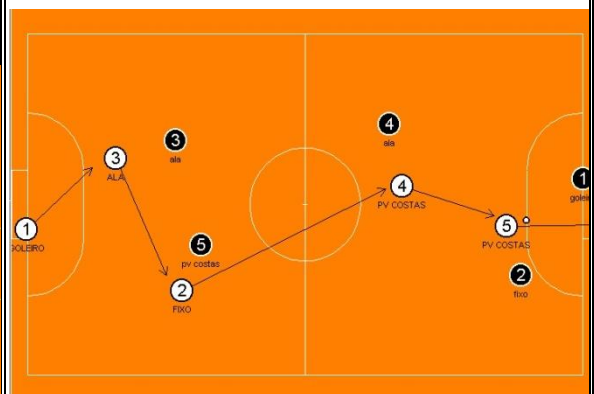
Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas a quadra é dividida em quatro setores em forma de triângulo (duas faixas na diagonal), onde os jogadores realizarão as funções de alas, pivôs e fixos, não podendo mudar de setor. O pivô pode se deslocar pelos triângulos ofensivos.

Obs.: organizar variações onde ocorra ocupação de mais de um espaço (triângulo), pelo jogador.

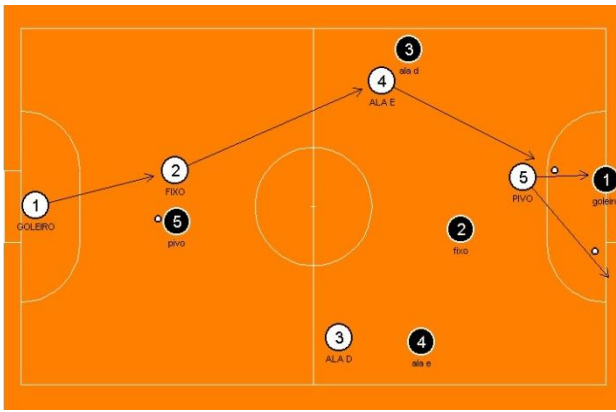
Dia 10/3/2010 – quarta-feira

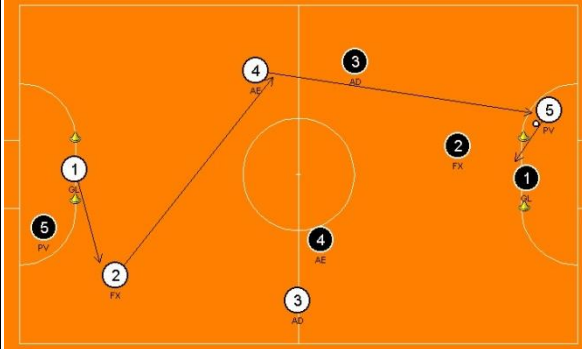
Jogo 5 – Quadra em três setores na vertical

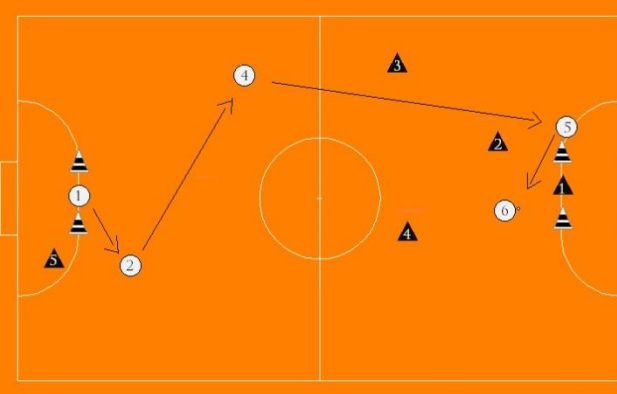
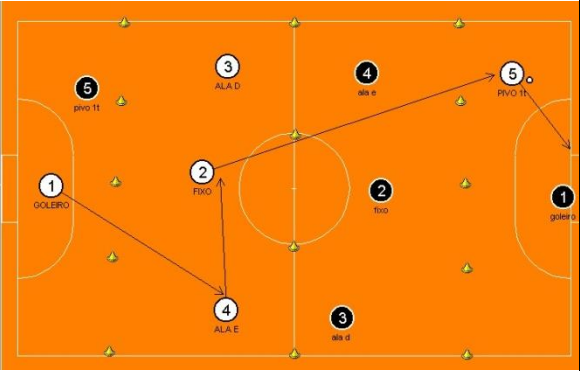
Dia 11/3/2010 – quinta-feira

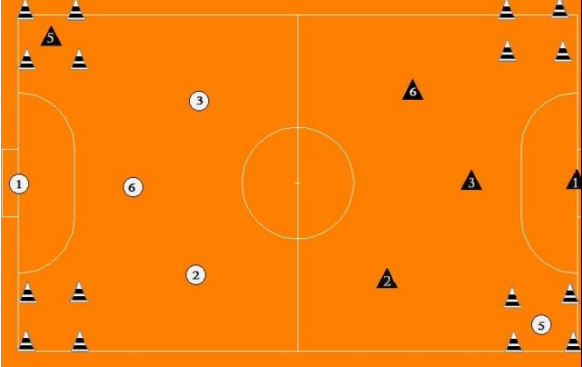
Jogo 6 – Pivô recebe na parede

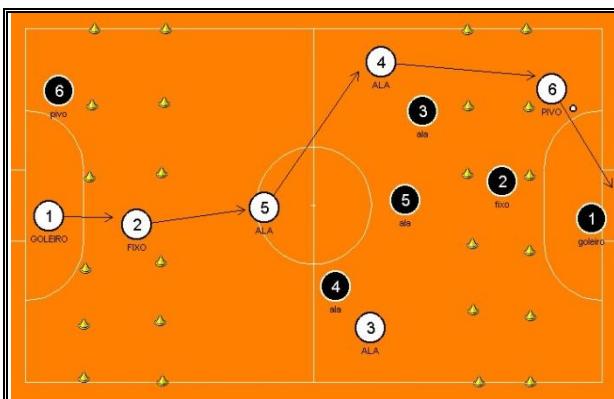
Objetivo – Treino de pivô, jogar com pivô de referência, parede e sistema 3.1.

Objetivo – Posicionamento, jogar com o pivô, sair nas costas dos adversários, movimentação dos alas e sistema 3.1 Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas a quadra é dividida em três setores na vertical, onde os jogadores realizarão as funções de alas, pivôs e fixos, não podendo mudar de setor. Variação 1 – O pivô pode jogar em toda a meia quadra de ataque. Variação 2 – O pivô e o fixo podem jogar em toda meia quadra - de ataque para o pivô e de defesa para o fixo. Variação 3 – O ala direito joga no setor direito e no setor de meio do ataque, o ala esquerdo joga no setor esquerdo e no setor de meio da defesa. Variação 4 – O fixo joga em todo setor de meio.	Desenvolvimento - Jogo de futsal, mas o pivô, só poderá receber a bola na quadra de ataque de costas para a trave adversária e com a sola do pé. Sempre que o passe vier da quadra de defesa para a quadra de ataque, o pivô deve receber a bola no ataque realizando a parede. Obs. se não receber a bola de costas, será obrigado a finalizar para não perder a posse de bola.
Dia 15/3/2010 – segunda-feira Jogo 7 – Bola na mão do pivô  Objetivo – Jogo com pivô, variação de ataque e contra ataque, tomada de decisão no ataque pelo pivô e sistema 3.1.	Dia 17/3/2010 – quarta-feira Jogo 8 – Pivô livre no fundo  Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe no pivô, jogo com referência de pivô.

Desenvolvimento - Jogo de futsal, mas os pivôs jogam com uma bola na mão, sempre que a bola chegar nele, na quadra de ataque, este deve definir com que bola jogar, a que está na sua mão ou a que está no seu pé, quando definir por uma delas deve jogar a outra para fora da quadra.	Desenvolvimento - Jogo de futsal, mas os jogadores para fazer o gol, deverão passar a bola para o pivô que esta livre numa zona demarcada no fundo da quadra de ataque. Obs.: o pivô só pode fazer gol de primeira e não pode ser marcado, ele pode devolver a bola se não conseguir chutar.
Dia 18/3/2010 - Feriado	
Dia 22/3/2010 – segunda-feira Jogo 9 – Pivô livre na quadra de ataque  Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô, parede e passe ao pivô. Desenvolvimento - Jogo de futsal, mas os jogadores para fazer o gol, deverão passar a bola para o pivô que joga só na quadra de ataque. Os jogadores só poderão dar dois toques na bola o pivô é livre no número de toques na bola.	Dia 24/3/2010 – quarta-feira Jogo 10 – Trave virada de frente para o pivô na área  Objetivo – Sistema 3.1, passe ao pivô e finalização do pivô. Desenvolvimento - Jogo de futsal, mas as traves ficam situadas na linha da área de costas para o circulo central. Os pivôs só jogam dentro da área de meta adversária, os alas e os fixos podem correr por toda a quadra, menos nas áreas de meta. Os pivôs só podem fazer gol de primeira. O goleiro fica numa área delimitada de dois metros de comprimento da linha de meta, por um

	metro de distância da trave. Obs. se o pivô não conseguir finalizar de primeira, ele pode recomeçar passando para seus companheiros.
Dia 25/3/2010 – quinta-feira Jogo 11 – Trave virada de costas para o pivô na área  Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô e passe ao pivô. Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas as traves ficam situadas na linha da área de frente para o círculo central. Os pivôs só jogam dentro da área de meta adversária, os alas e os fixos podem correr por toda a quadra, menos nas áreas. Os pivôs só podem passar a bola em dois toques. O goleiro fica numa área delimitada de dois metros de comprimento da linha de meta, por um metro de distância da trave.	Dia 29/3/2010 – segunda-feira Jogo 12 – Jogo Ferretti  Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô e passe ao pivô. Desenvolvimento - Jogo de futsal na quadra de vôlei, os pivôs ficam livres numa zona de ataque na horizontal. Os alas e os fixos também ficam restritos a duas zonas horizontais (armação) no meio da quadra. Eles só podem dar dois toques na bola. Os pivôs apenas 1 toque na bola para finalizar. Caso o pivô não finalize, ele pode dar o segundo toque para seus companheiros finalizarem com marcação do adversário. Os adversários e os companheiros, só poderão invadir o setor do pivô, caso este não finalize de primeira.

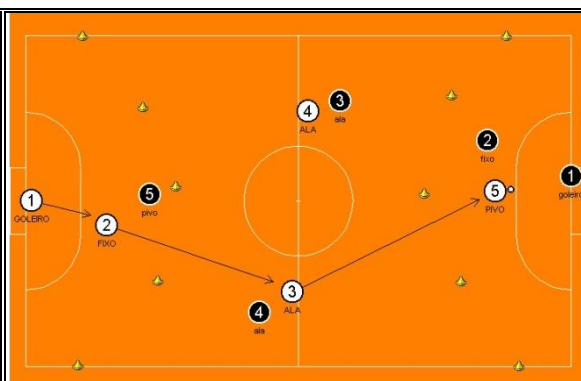
	Dia 01/4/2010 – Feriado
Dia 31/3/2010 – quarta-feira Jogo 13 – Pivôs nos quatro cantos	Dia 05/4/2010 – segunda-feira Jogo 14 – Zona livre para o Pivô
	
Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô, passe ao pivô e jogo de referência. Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas cada equipe terá dois pivôs de referência no fundo da quadra de ataque. Para obter o gol, a equipe deve passar a bola para um dos pivôs de referência. Os adversários não podem entrar na zona dos pivôs de referência. Os pivôs devem jogar em dois toques. Variação – Os pivôs de referência jogam com uma bola na mão, o pivô que receber o passe não participa mais do lance e o outro pivô coloca a sua bola em jogo.	Objetivo – Sistema 3.1, passe ao pivô, pivô procura espaço vazio, passe selecionado do pivô e chegada para o chute dos outros jogadores. Desenvolvimento – Jogo de futsal, nos quatro cantos da quadra existe uma zona de quatro metros de comprimento e três metros de largura, onde os pivôs podem entrar no ataque e jogar em dois toques. A defesa não pode entrar nas zonas livres para os pivôs.
	Dia 08/4/2010 – Coletivo
Dia 07/4/2010 – quinta-feira Jogo 15 – Pivô e Fixo na zona horizontal	Dia 12/4/2010 – segunda-feira Jogo 16 – Jogo da quadra em elipse



Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô, passe ao pivô, jogar na frente ou atrás do fixo e movimentação em pequenos espaços do pivô.

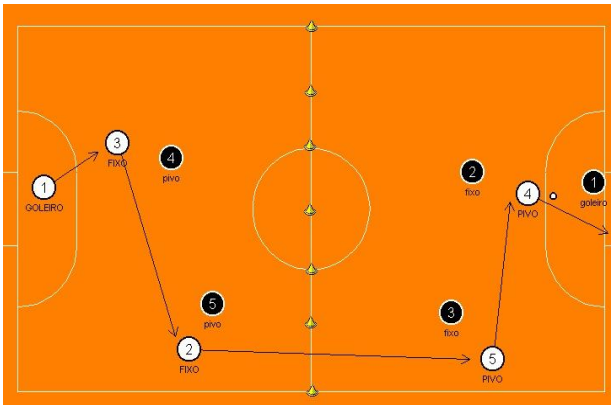
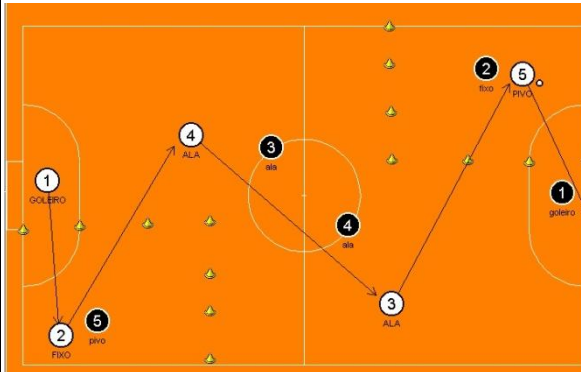
Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas os pivôs e os fixos ficam restritos a duas faixas horizontais na zona de ataque e defesa, o fixo na faixa da frente e o pivô na faixa do fundo. O goleiro não pode sair da sua área de meta. Cada equipe é composta por seis jogadores, um goleiro, um fixo, um pivô e três armadores que jogam na zona central da quadra. O pivô e o fixo adversário só participam do jogo quando a equipe do pivô estiver com a posse de bola, caso isto não aconteça eles ficam fora da quadra de jogo. O pivô joga em dois toques. A finalização dos alas deve ser de média distância. Caso o pivô não consiga finalizar em dois toques ele pode recomeçar a jogada.

Variação 1 – Os alas e o fixo, podem invadir a zonas do pivô quando a bola chegar nele.



Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô, parede, passe ao pivô e jogar na frente ou atrás do fixo.

Desenvolvimento - Jogo de futsal, mas a quadra é dividida em três setores, dois na forma de semi - círculos, onde jogam os pivôs e os fixos, e no setor central na forma de elipse onde jogam os alas. Obs. se os alas passarem a bola para os pivôs pode entrar no setor para concluir e marcação pode acompanhar.

Varição 2 – O pivô e o fixo jogam em zonas invertidas.	
	Dia 15/4/2010 – Coletivo
Dia 14/4/2010 – quarta-feira Jogo 17 – Quadra na horizontal	Dia 19/4/2010 – segunda –feira Jogo 18 – Pivô e fixo nos cantos opostos
	
Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô, passe ao pivô, parede, sair da marcação pressão utilizando o pivô, e jogar na frente ou atrás do fixo.	Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô em diagonal, passe ao pivô em paralela e jogar na frente ou atrás do fixo.
Desenvolvimento - Jogo de futsal, mas a quadra é dividida pela metade na horizontal, onde os jogadores realizarão as funções de fixos, alas e pivôs. O pivô só pode jogar na quadra de ataque o fixo só na quadra de defesa e os alas são livres para jogar nas duas quadras. O passe ao pivô deve ser feito da quadra de defesa para a quadra de ataque, com exceção das bolas paradas no ataque.	Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas na quadra existe dois retângulos um de dezesseis metros quadrados no ataque em lados opostos (um retângulo em cada meia quadra). Nestes retângulos jogam os fixos e os pivôs. Os alas não podem entrar nestes retângulos. A bola deve passar pelo pivô para ocorrer à finalização. O pivô também pode finalizar.
	Dia 21/4/2010 - Feriado
Dia 22/4/2010 - Coletivo	
Dia 26/4/2010 – segunda-feira Jogo 19 – Quadra de tênis	Dia 28/4/2010 – quarta-feira Jogo 20 – Jogo dos três corredores



Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô, passe ao pivô, parede, jogar na frente ou atrás do fixo e tomada de decisão dos alas.

Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas a quadra é dividida em quatro setores, dois na horizontal, onde os jogadores realizarão as funções de pivôs e fixos, não podendo mudar de setor, e mais dois no meio da quadra, divididos na vertical, onde os jogadores realizarão as funções de alas, não podendo trocar de setor. Os alas só podem mudar de setor se a bola chegar ao pivô.



Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô, passe ao pivô, parede, jogar na frente ou atrás do fixo, sair da marcação pressão utilizando o pivô como referência, parede e ir de encontro à bola ou jogar pelas alas com o pivô.

Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas uma equipe ataca e a outra defende, depois inverte - se os papéis. Quando a bola estiver na quadra defesa os jogadores de armação devem jogar nas suas respectivas zonas. Quando a bola passa para a quadra de ataque os jogadores de armação podem jogar livre, no ataque. O pivô e o fixo adversário jogam na outra metade da quadra.

Dia 29/4/2010 - Coletivo

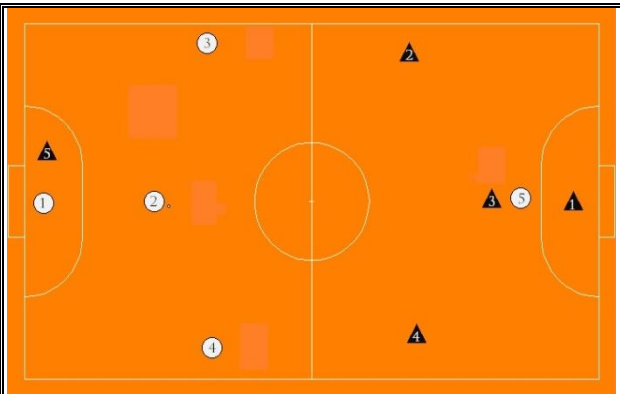
Dia 03/5/2010 – segunda –feira

Jogo 21 – Bola na mão do pivô para o contra atacar

Dia 05//05/2010 – quarta-feira

Jogo 22 – Pivô na zona dos 10 metros

	
Objetivo – sistema 3.1, contra ataque, tomada de decisão do pivô no ataque, leitura do jogo. Desenvolvimento – Jogo de futsal, as equipes devem jogar no sistema 3.1, mas os pivôs de cada equipe jogam com uma bola na mão (existe outra bola que é a bola do jogo). Ao sinal do treinador (equipe 1 ou equipe 2) o pivô respectivo da equipe que foi chamada, coloca a bola no chão, e a bola dele é que entra em jogo. A bola que as equipes estavam jogando é jogada para fora da quadra.	Objetivo – Sistema 3.1, pivô deve selecionar o passe, chegada para o chute com passe do pivô no centro da quadra e passe ao pivô com bola de tempo. Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas na linha do tiro livre dos dez metros, existe uma zona de nove metros quadrados em cada meia quadra, onde os pivôs ficam localizados. Nenhum jogador pode entrar nestes setores. Para uma equipe finalizar a bola deve passar pelo seu pivô. Só um jogador pode marcar na frente do setor do pivô. O pivô pode dar no máximo três toques na bola.
Dia 06/05/2010 – Coletivo	
Dia 10/5/2010 – segunda-feira Jogo 23 – Pivô entra no jogo com posse de bola	Dia 12/5/2010 – quarta-feira Jogo 24 – Jogo Dudu – dois pivôs no meio da quadra

	
Objetivo – sistema 3.1, contra ataque com pivô, vantagem numérica no ataque e recomposição da equipe pelo pivô. Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas os pivôs só entram no jogo quando sua equipe estiver com a posse de bola. Os pivôs ficam parados na área de meta adversária.	Objetivo – sistema 3.1, passe ao pivô, sair da marcação pressão, dois ataques com pivô e leitura de jogo dos alas e fixo. Desenvolvimento – Jogo de futsal, mas na linha central da quadra existem dois pivôs que vão ser referência para equipe de posse de bola. A equipe de posse de bola, na meia quadra de defesa deve passar a bola para um dos pivôs para poder invadir a meia quadra de ataque. O pivô que não recebe a bola fica fora do jogo. O fixo adversário só participa do jogo, quando a bola entrar na sua meia quadra de defesa.
Dia 13/5/2010 - Coletivo	

5. Considerações finais

Este estudo veio oferecer subsídios didático-metodológicos aos técnicos e responsáveis pelo planejamento e condução do processo ensino – aprendizagem e treinamento do futsal, em relação ao componente tático ofensivo. A relevância de um programa de treinamento com ênfase nos jogos condicionados mostrou-se importante na evolução tática coletiva na equipe pesquisada. O resultado apurado através de observações, relatos dos atletas e descrições no diário de campo dos discursos do professor, estagiários e monitores, foi que os atletas apresentaram uma

maior compreensão tática do jogo coletivo a partir da terceira partida. As tomadas de decisões ofensivas bem como a leitura tática ofensiva do jogo também apresentaram uma evolução no decorrer dos jogos e treinos, apenas por grupo de atletas (os mais assíduos aos treinos). Já no aspecto tático ofensivo individual, os atletas demonstraram dificuldades durante os treinos e jogos.

4- FATORES DE PREPARAÇÃO

O futsal é um desporto de criação Nacional, nascido da fusão do futebol de salão e do futebol de cinco. Ocupa um lugar de destaque no cenário brasileiro e mundial, e é homologado oficialmente pela FIFA (FERREIRA, 2002). Como a maior parte desta pesquisa se concentra na questão relacionada à formação tática das equipes, é de grande valia que tenhamos em mente o conceito de tática. Segundo Mutti (2003), tática

“é uma forma racional e planejada de aplicar um sistema e seus vários esquemas, a fim de combinar o jogo de ataque e defesa, tirando proveito de todas as circunstâncias favoráveis da partida, com o objetivo de dominar o adversário e conseguir a vitória” (p. 177).

Dentre os principais fatores que devem ser considerados e influenciam a tática de jogo de uma equipe destaca-se a atenção com o adversário (fator preponderante para a preparação esportiva), a condição técnica e características pessoais dos jogadores, o condicionamento físico dos atletas, além de outras variáveis psicológicas tais como a motivação, a confiança e a tranquilidade que são igualmente essências à performance esportiva. A capacidade de observação dos treinadores no decorrer das partidas contribui para a possibilidade de gerar mudanças táticas do contexto de jogo. Finalmente, as regras e regulamentos enformam a elaboração da tática de qualquer equipe.

A tática de uma equipe se caracteriza a partir dos sistemas e padrões de jogo, bem como das variações de esquemas previamente definidos no processo de preparação esportiva.

Os sistemas de jogo se configuram através da disposição dos atletas em quadra de modo que suas ações e manobras neutralizem o ataque adversário e iluda a defesa adversária (APOLO, 2004). Os sistemas mais recorrentemente citados na literatura são o 2X2 (com ou sem variação), o 2X1X1, 3X1, 1X3, 4X0, 0X4 e os sistemas em rodízio. O sistema de jogo representa a base de formação da equipe e

funciona de modo interdependente com os esquemas e padrões de jogo. Segundo Mutti (2003), o padrão de jogo se configura em diversas formas de movimentação dos atletas, situação em que ocorre a troca de posições de modo planejado e organizado, no intuito de confundir a marcação adversária e provocar erros em seu sistema defensivo, visando a infiltração na defesa contrária em busca de melhores condições para a finalização em gol. Existem vários padrões de jogo em função dos sistemas empregados pelas equipes. Os padrões envolvem movimentos de circulação laterais ou diagonais, contando ou não com a participação do goleiro (MUTTI, 2003). Quando se conta com o goleiro linha, este se posiciona como base, sendo o último jogador da defesa. São exemplos de padrões de jogo: (a) o padrão roda; (b) o padrão em oito; (c) o padrão oito por trás; (d) o padrão pelo meio; (e) Padrão invertido; (f) padrão cruzado; (g) padrão em “X”; (h) padrão em elástico; (i) padrão com goleiro linha (Para aprofundamento vide MUTTI, 2003). Os esquemas se concretizam em manobras estratégicas definidas a partir dos sistemas e padrões de jogo adotados por uma equipe (APOLO, 2003). Funcionam como combinações inerentes à formação adotada pela equipe e se desenvolve mediante a sincronização de movimentos e passes preconcebidos, visando criar oportunidades de jogo sem abrir mão do equilíbrio defensivo.

Na seqüência descrevemos a formação e as características dos principais sistemas de jogo utilizados no futsal.

1.1. Sistemas de Jogo no Futsal

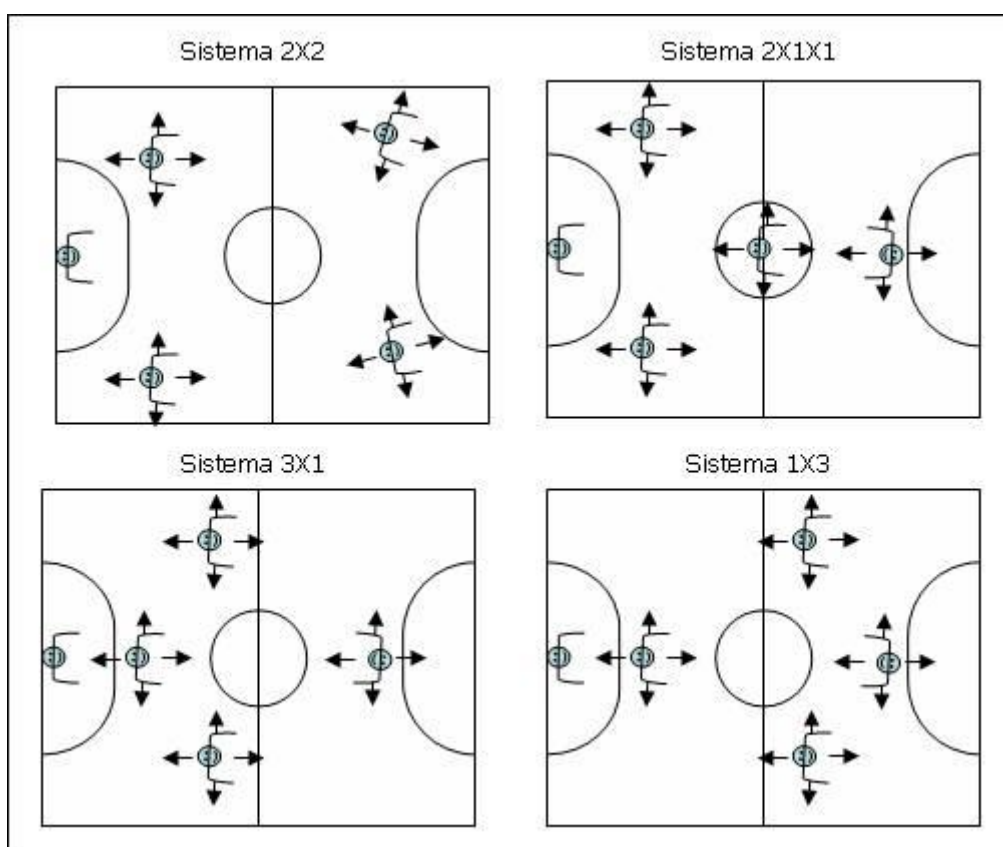


Figura 1. Sistemas de jogo 2X2, 2X1X1, 3X1 e 1X3

O sistema 2x2 é o mais simples entre todos os sistemas, utiliza dois jogadores na defesa e dois jogadores no ataque (Figura 1). Por ser de fácil assimilação é utilizado nas categorias de iniciantes e equipes tecnicamente inferiores. Este sistema pode ser considerado como precursor de outros sistemas tais como: 3x1, 1x3. Em termos dinâmicos, quando um atacante recua para ajudar na defesa se transforma em 3x1, e quando um defensor avança para ajudar no ataque passa a 1x3 (MUTTI, 2003).

O sistema 2x1x1, relativamente simples e de fácil aprendizagem, é constituído de dois jogadores na defesa, sendo um de cada lado da quadra denominados de alas, um jogador no meio da quadra e um quarto jogador denominado pivô, que se localiza avançado perto da área adversária. Este sistema é bastante utilizado pelas equipes nas saídas de bola no tiro de meta.

O sistema 3x1, como pode ser visualizado na Figura 1, se caracteriza com um jogador fixo na frente de sua área defensiva, dois jogadores abertos pelas alas – que tanto auxiliam na defesa quanto no ataque; e um pivô que joga sempre um pouco

mais adiantado. Este sistema pode ser mais facilmente observado pelos expectadores quando uma equipe começa a fazer manobras em sua área defensiva visando uma ação ofensiva.

No sistema 1X3, considerado excessivamente ofensivo, a formação da equipe apresenta um jogador fixo na defesa e três jogadores posicionados no ataque. Este é um sistema considerado “suicida” por Apolo (2004), mas Mutti (2003) admite ser viável em equipes de elevado nível técnico.

O sistema 4x0 caracterizado pela colocação dos quatro jogadores na parte defensiva da quadra de jogo (Figura 2), é uma formação considerada moderna, pois faz com que as equipes tenham uma grande movimentação, alternando o posicionamento de seus jogadores constantemente. Isso dificulta a marcação das equipes adversárias. A utilização deste sistema pela sua complexidade fica mais restrita a times de alto nível.

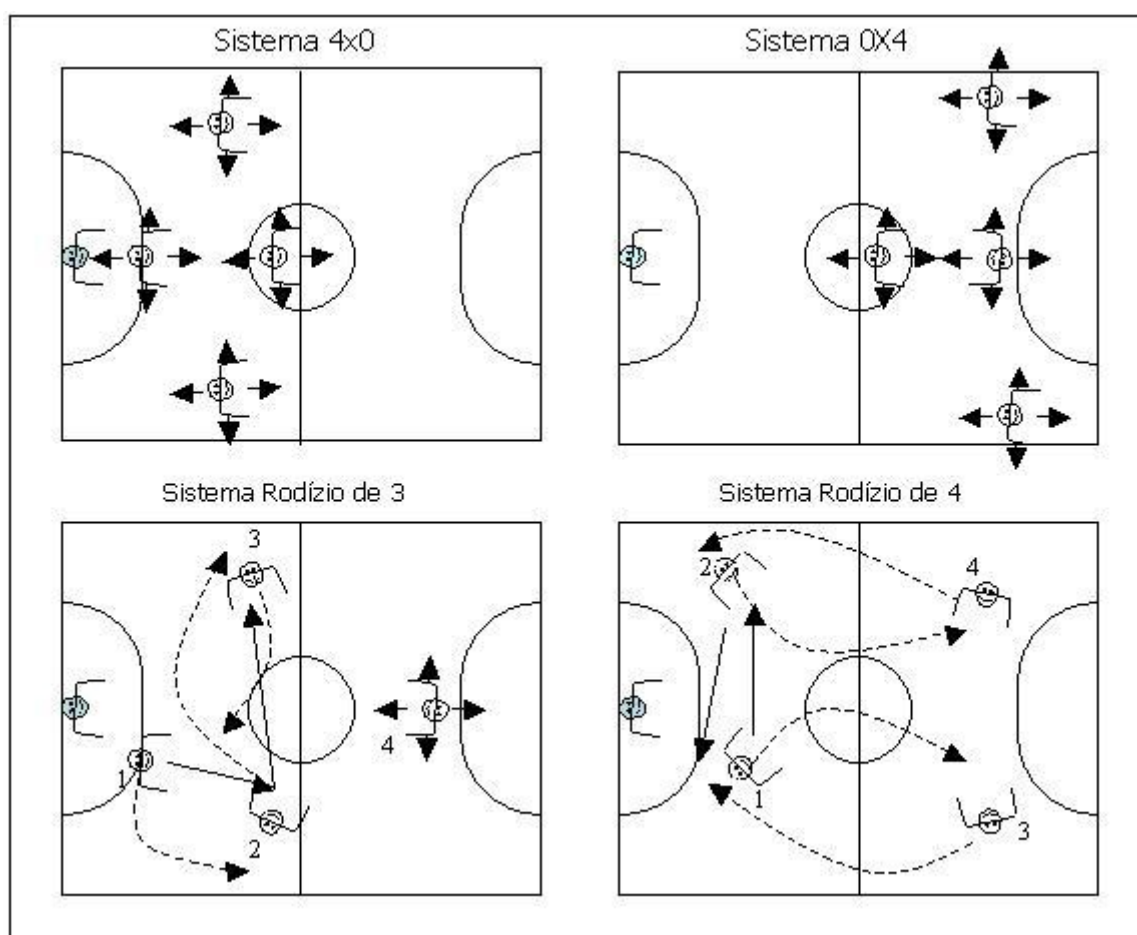


Figura 2. Sistemas 4X0, 0X4, rodízio de 3 e rodízio de 4 pelo meio

O sistema 0x4 é uma opção de formação tática na qual os quatro jogadores se colocam no ataque. Este sistema pode ser utilizado como opção quando nos momentos finais do jogo a equipe encontrar-se em desvantagem no placar. Outra situação em que se admite a sua utilização é quando a equipe dispõe de um goleiro que tenha um bom controle da bola com os pés.

Como pode ser observado na Figura 2, o sistema rodízio de três se configura com três jogadores colocados em sua parte defensiva da quadra e um jogador no ataque. Este sistema se caracteriza pela movimentação dos três jogadores de defesa, fazendo uma sucessiva troca de posições entre o fixo e os alas e esperando uma melhor oportunidade para realizar a ligação com o ataque.

A última ilustração da Figura 2 caracteriza o sistema rodízio de quatro. Esta situação tática exige uma grande movimentação dos jogadores. A dinâmica empregada neste sistema exige atenção, concentração e sincronia dos jogadores. O rodízio pode ser realizado tanto pelo meio da quadra quanto pelas alas. No rodízio pelo meio dois jogadores se localizam na ala direita, sendo um no ataque e outro na defesa (jogadores 1 e 3), enquanto os outros dois jogadores se colocam na ala esquerda distribuídos da mesma forma, ou seja, um no ataque e outro na defesa (2 e 4). O rodízio se inicia com um jogador de defesa (jogador 1), estando em posse da bola, passa ao companheiro que está ao seu lado na meia quadra defensiva (jogador 2) e corre pelo meio da quadra visando ocupar a posição do atacante na ala correspondente a que se encontrava na defesa (posição do jogador 3). Na sequência, o jogador de ataque do mesmo lado (jogador 3) retorna à defesa pela lateral ocupando a posição defensiva deixada pelo jogador 1, onde terá a oportunidade de realizar posteriormente a mesma movimentação de seu companheiro (jogador 1). Esta dinâmica ocorrerá da mesma forma pela ala esquerda envolvendo os jogadores 2 e 4.

Cabe referir que também existe o rodízio de quatro realizado pelas alas. A dinâmica de sua realização abrange deslocamentos de três jogadores entre a meia quadra defensiva e ofensiva pela lateral da quadra de jogo, enquanto um jogador

fica restrito à área defensiva suportando de forma cíclica o rodízio realizado pelos companheiros (para aprofundamento vide APOLO, 2004).

1.2. Tipos de marcação

Os esquemas defensivos se configuram através do tipo de marcação adotada pelo treinador. Entre as mais referenciadas na literatura destacam-se a marcação Individual (ou Homem a Homem), que pode ser realizada em situação de marcação pressão e meia pressão, e marcação por Zona, que pode ser configurada em forma de losango e quadrado.

A marcação individual ou homem-a-homem se caracteriza pela responsabilidade de cada defensor sobre um jogador adversário (o seu atacante) previamente determinado. Neste caso o defensor deve acompanhar o adversário sob sua responsabilidade em todo o espaço da quadra de jogo. Este sistema admite a possibilidade de realização sob pressão ou meia pressão (MORATO, 2004). A marcação pressão exige a constante ação do defensor sobre o atacante em qualquer local da quadra em que este se encontre. do defensor uma ação sobre o adversário (MUTTI, 1994). A marcação meia pressão se difere da anterior pelo fato de se direcionar a marcação individual exclusivamente sobre o adversário que possui o domínio da bola. Quando o oponente não tem a posse de bola, o defensor deve marcá-lo a distância, tendo ainda a possibilidade de dar cobertura a outro companheiro que esteja efetivamente pressionando o seu atacante direto.

A marcação por zona ou setores se caracteriza pela responsabilidade que cada defensor tem sobre uma determinada região do campo de jogo e, assim, pelo atacante direto que a ocupa (MUTTI, 2003). Diferentemente da marcação individual, em que a marcação é fixa num adversário previamente determinado, na marcação por zona a prioridade assumida pelo defensor é a marcação de um setor definido. Neste tipo de marcação o posicionamento dos defensores ocorre em função do deslocamento da bola (BAYER, 1994), e por isso são comuns as constantes trocas de marcação. Na marcação por zona em forma de losango os alas direito e esquerdo cobrem as áreas 1 e 2 em suas respectivas posições realizando um balanço em função da posição da bola, isto é, o ala do lado em que se encontra a

bola estará avançado, enquanto o ala contrário recuará para cobertura, e vice-versa, quando a bola mudar de uma ala para a outra. O fixo e o pivô repartem a responsabilidade pela marcação das áreas centrais 1 e 2 (Figura 3).

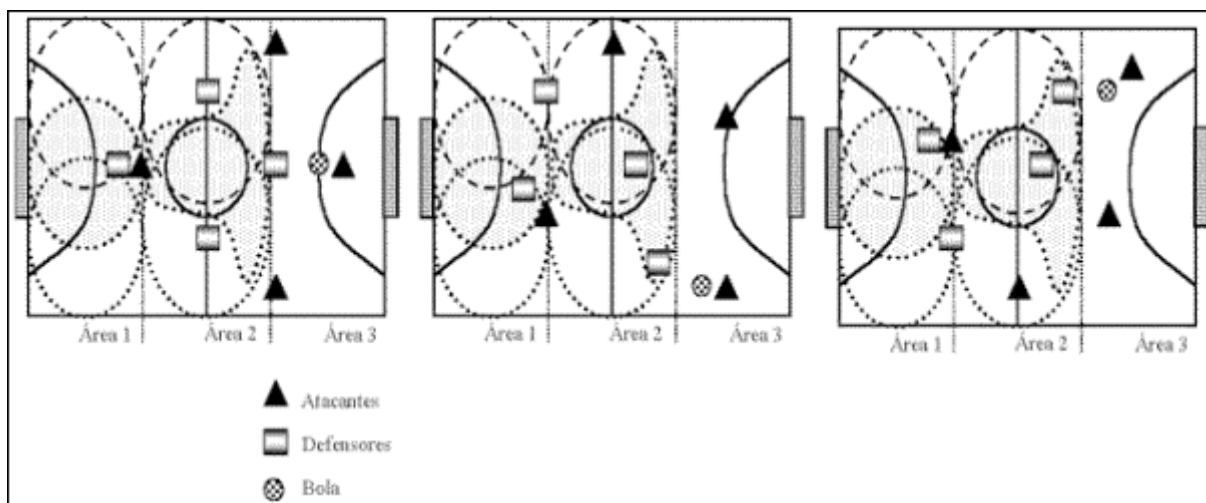


Figura 3. Marcação por zona em losango em função da posição da bola (Fonte: MORATO, 2004)

A marcação por zona em forma de quadrado tem como base os sistemas 2X2 ou 4X0. Nesta formação dois jogadores ocupam as áreas 1 e 2 pela esquerda, enquanto outros dois procedem da mesma forma no lado direito, configurando um quadrado imaginário (MORATO, 2004). Da mesma forma como ocorre na marcação em losango, os jogadores avançados realizam o movimento de balanço em função da posição do adversário de posse da bola (Figura 4).

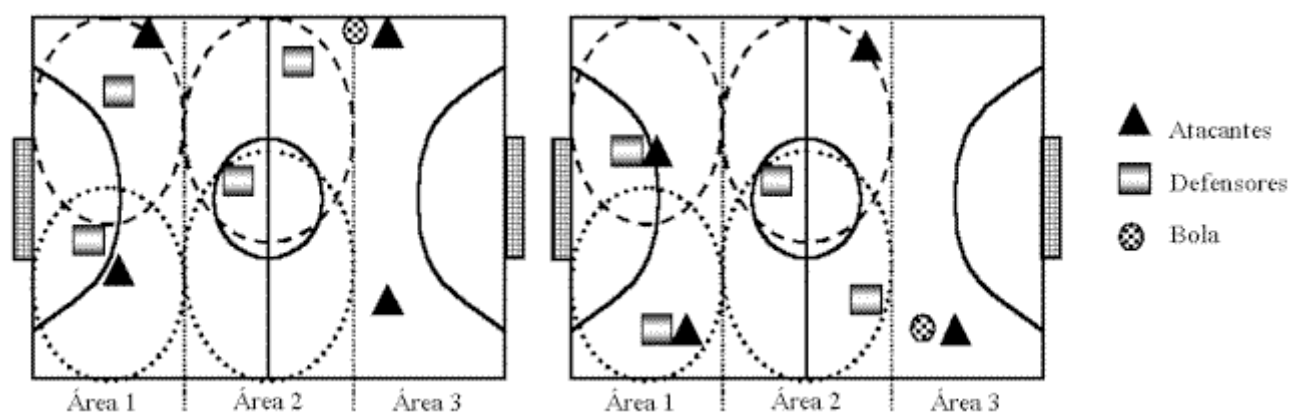


Figura 4. Marcação por zona quadrado em função da posição da bola (Fonte: MORATO, 2004)

Tendo em vista que este estudo se desenvolveu sob a perspectiva da *expertise*, na seção seguinte nos ocupamos em conceitualizar esta teoria, no intuito de esclarecer os parâmetros determinantes da *expertise* e a mais valia que as pesquisas sob esta perspectiva podem acrescentar ao conhecimento sobre a preparação esportiva em contextos competitivos e de alta performance relativamente ao desenvolvimento do futsal.

1.3. Características e desenvolvimento da *expertise*

Os estudos sob a perspectiva da *expertise* têm origem na obra do psicólogo alemão Anton DeGroot, publicada em 1965 abordando os pensamentos e ações de jogadores de xadrez (*thought and choice in chess*) (BERLINER, 1994). Esta obra foi fundamental para a sistematização do modelo de pesquisa nos moldes contemporâneos, chegando a assumir o status de paradigma de investigação. O termo *expert* denomina indivíduos altamente experientes em seu ramo de trabalho, os quais conseguem alcançar com distinção níveis de proficiência face ao ampliado período de prática reflexiva numa área de atuação. Em geral, no âmbito da educação física e esportes, o estudo da *expertise* se propõe a analisar os pensamentos e ações de professores e treinadores considerados *experts*, isto é, indivíduos que demonstram possuir um alto nível de domínio e conhecimento relacionado ao ensino de conteúdos escolares e ao treino de modalidades esportivas, respectivamente.

O modo através do qual indivíduos se tornam *experts* em sua área de atuação foi objeto de conceitualização por autores como Berliner (1994) e Bell (1997). Ambos os autores propõem que o desenvolvimento da *expertise* ocorre através de distintas etapas. Berliner (1994) identifica cinco estágios de desenvolvimento (ou níveis de *expertise*), a saber: principiante, principiante avançado, competente, proficiente e *expert* (perito ou experto), enquanto Bell (1997), baseado no mesmo modelo, exclui o estágio de principiante sob a alegação de que o indivíduo carrega um conjunto de vivências que reduzem o impacto da ação no campo de atuação profissional. Ou seja, as vivências pregressas do treinador, quer como atleta quer durante a formação acadêmica, possibilita um conjunto de experiências que permitem a iniciação profissional com algum nível de instrumentalização.

A *expertise* do treinador se desenvolve com base no conjunto de fatores tais quais os conhecimentos adquiridos, motivação, metas pessoais e a extensiva experiência num contexto específico e em uma área de atuação. O tempo de experiência é altamente valorizado na literatura, embora se reconheça a necessidade de interação com as demais variáveis (SIEDENTOP; ELDAR, 1989; SCHEMPP, 2003). O domínio do conteúdo de ensino/treino, juntamente com a experiência exercida num contexto específico, constitui um dos sustentáculos da *expertise* (HENRIQUE, 2004). Assim, a ampla vivência num determinado ambiente e com o objeto de treino, por si só, não conduz ao desenvolvimento da perícia, mas se constitui numa das condições necessárias para viabilizar a experiência e, conseqüentemente, tornar a sua prática eficaz. Certamente, todos os professores *experts* apresentam uma extensiva experiência no campo de atuação profissional (BELL, 1997).

A experiência está intimamente relacionada com o contexto específico em que se desenvolve o exercício profissional e com o conhecimento sobre o objeto de ensino/treino. Um professor/treinador *expert* em futebol de campo não manterá, obrigatoriamente, a *expertise* no âmbito do futsal, e vice-versa. Baker; Horton; Robertson-Wilson; Wall (2003), destacam que o *expert* possui um destacado conhecimento específico na área de atuação, acumula e acessa o conhecimento de forma mais efetiva, detectam e reconhecem padrões de jogo e tomam decisões com destacada rapidez e propriedade. O treinador *expert* dispõe de um conjunto de rotinas armazenadas em vista de suas vivências pregressas, que lhe permitem atuar automaticamente diante de novas situações.

A construção do conhecimento do *expert* é dinâmica e evolui desde a sua formação profissional. As primeiras vivências durante a formação profissional são profícuas para o desenvolvimento da *expertise*, quando o indivíduo conta com a cooperação de orientadores com quem possa discutir a própria prática. Segundo Siedentop & Eldar (1989), esta interação é fundamental para o desenvolvimento da *expertise* no meio esportivo porque proporciona um feedback sobre a performance na atividade. A partir do início da prática profissional a troca de informações com outros indivíduos mais experientes na área de atuação continua a implicar para a aquisição/aprofundamento de conhecimentos, bem como para o

desenvolvimento de competências práticas. O estudo de Schempp (2003) ratifica a importância da troca informal de conhecimentos no âmbito profissional. Na pesquisa conduzida pelo autor, as fontes de conhecimento consideradas mais úteis pelos treinadores *experts*, embora não excluíssem a busca de literatura concernente, foram os contatos com outros treinadores e a própria atividade prática. Enquanto as trocas com outros profissionais da área lhes proporcionaram novos e diferentes subsídios, as vivências no treino permitiram mais tempo de prática, observação de situações diversificadas – implicando em aprofundamento de conhecimentos, e interações com os atletas, sendo esta importante para a avaliação de suas práticas.

Do momento em que recebe um estímulo até o momento de solução do problema, o treinador recorre a uma rede de informações estruturadas e acumuladas na memória de longo prazo. Ao perceber, interpretar e representar o problema, o treinador põe em ação um complexo mecanismo que promove o estabelecimento de associações entre blocos de informações estruturadas a partir de seu vasto conhecimento, as quais alimentam o processo decisório permitindo ao treinador solucionar de forma rápida e precisa um determinado problema (HENRIQUE, 2004; ERICSSON & STASZEWSKI, 1989; ENNIS, 1994). Portanto, a ação de treinadores *experts* dispensa o processamento cognitivo de informações no nível analítico e deliberativo que, para Siedentop & Eldar (1989), fomentam a capacidade para discriminar as informações com antecedência e apresentar respostas rápidas e precisas.

2. Objetivo

Caracterizar o conhecimento de treinadores *experts* sobre os aspectos técnicos, táticos e regulamentares do jogo de futsal, no sentido de compreender as bases cognitivas que orientam a sua ação no contexto esportivo de alta performance.

3. Metodologia

3.1. Tipo de Pesquisa

O modelo de pesquisa se caracteriza como descritivo de caráter qualitativo, na medida em que visa descrever as cognições de treinadores *experts* na modalidade

futsal, a partir da interpretação e análise de respostas a um questionário aberto. Segundo Gil (2002), a pesquisa descritiva visa descrever as características de determinada população ou fenômeno, sendo uma de suas características mais significativas a utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário, entre outros.

3.2. Amostra

A amostra neste estudo é composta por 4 treinadores de grandes clubes que disputaram o Campeonato Estadual de Futsal do Rio de Janeiro – Brasil, no ano de 2007, na categoria adulto masculino. A *expertise* dos treinadores foi garantida pelo tempo de experiência na área de atuação, considerando que os indivíduos apresentam em média 10,7 ($\pm 2,2$) anos de experiência na condição de treinadores, 20,0 ($\pm 7,9$) anos como atletas da modalidade e 15,0 ($\pm 4,9$) anos de experiência na área de atuação em funções de assistência técnica e arbitragem.

3.3. Instrumento

Foi utilizado um questionário aberto com registro de respostas pelos próprios indivíduos da amostra. Segundo Hill & Hill (2000), apesar das exigências interpretativas e do tempo de aplicação, este instrumento permite a coleta de informações mais ricas e detalhadas.

O questionário é composto de 10 perguntas abertas, através do qual os treinadores foram solicitados a expressarem seus conhecimentos sobre as questões táticas do jogo (formação tática ofensiva e defensiva de uma equipe e relações entre a preparação física e tática), bem como as suas apreciações sobre as freqüentes mudanças ocorridas no futsal e em relação ao desenvolvimento do futsal no Rio de Janeiro em relação aos demais Estados brasileiros.

Em vista pouca disponibilidade de tempo dos treinadores, os questionários foram lhes foram entregues e recolhidos quando os pesquisadores foram informados que os mesmos haviam sido completamente respondidos.

3.4. Análise dos dados

Após a recolha dos questionários as respostas foram interpretadas e analisadas mediante a técnica de análise de conteúdo. A codificação das unidades de análise respeitou exclusivamente os temas de interesse da pesquisa enunciados anteriormente. O processo de interpretação e codificação das respostas dos treinadores foi realizado por dois pesquisadores, visando preservar a validade das análises (HILL & HILL, 2000).

4. Apresentação dos resultados

Em relação à opção por tipos de marcação, todos os treinadores informaram que o sistema defensivo deve ser definido considerando fatores tais como as características de seus atletas, as características do adversário, o tempo de que dispunham para os treinamentos, bem como para o conhecimento do grupo de atletas a sua disposição. Apesar dessa unanimidade, um treinador demonstrou atitude mais positiva pelo sistema defensivo individual, mas não deixou de destacar que isso só seria possível se contasse com atletas que possuíssem características específicas para este tipo de jogo. Outro treinador declarou que os sistemas baseados na marcação por zona demandam mais tempo para o aperfeiçoamento.

Quanto ao sistema defensivo, além de levar em consideração as características da própria equipe e da forma de jogar do adversário, o Treinador 2 destacou que quando confronta equipes com goleiros “chutadores” prefere o recurso ao sistema de marcação em “losango”, ao passo que quando se defronta com equipes em que o goleiro atua mais como passador, opta pelo sistema em “quadrado”.

Em alguns casos (goleiro chutador) losango, em alguns casos (passador) quadrado. Se for em termos de marcação zona, sempre losango. (TREINADOR 2)

Para o Treinador 1 a utilização destes sistemas depende de fatores tais como as características dos atletas, as dimensões da quadra e o momento do jogo.

Como todos os sistemas, ambos devem obedecer a algumas condições: quem vai executar, dimensões da quadra, momento do jogo e etc. (TREINADOR 1)

Quando os treinadores foram questionados sobre como administravam a individualidade dos atletas e a formação tática da equipe, mais uma vez a tática aparece na dependência das características individuais dos atletas. Um treinador argumentou que o atleta deve usar a individualidade com responsabilidade e sempre a favor da equipe. A interação individualidade/coletividade é valorizada quando facilita a compreensão mútua das ações entre os atletas. Em geral, para estes treinadores, a individualidade deve somar para a coletividade da equipe, sendo potencializada no sistema tático implementado, como fica claro na seguinte assertiva:

A individualidade é a marca do bem sucedido, desde que colocada à serviço do coletivo. A tática deve ser utilizada, para que a individualidade possa aflorar com maior segurança. (TREINADOR 1)

Relativamente ao nível de prioridade conferida à tática e às possibilidades de criatividade do atleta, todos os treinadores revelaram que a fluência da criatividade dos atletas deve ser valorizada, mas dentro do padrão tático da equipe, denotando implicitamente o alto valor que conferem à disciplina tática.

O atleta sempre tem a oportunidade de criar, desde que não fuja do padrão tático definido. O aumento das quadras, de uma forma geral, ao mesmo tempo em que modificou a forma de jogar, criou mais espaços para a criatividade. (TREINADOR 2)

Sim, [a tática] foi mais trabalhada, mais as quadras com dimensões maiores deram aos atletas a oportunidade ou a liberdade de criar mais (no momento certo) seguindo a parte tática. (TREINADOR 3)

Ainda que valorizando o trabalho tático, o Treinador 4 declara seu ceticismo com relação à atual valorização do jogo-força baseado na supremacia do trabalho tático e físico em prejuízo da criatividade e qualidade individual dos atletas.

Eu diria que a parte tática foi trabalhada em demasia, os espaços passaram a existir, mas a qualidade do jogador caiu muito. Foi dada muita ênfase ao binômio tático-físico, e com isso a qualidade individual foi deixada de lado.[...] A tática foi

(excessivamente) aprimorada, melhorou a condição física, mas deixamos a arte bastante abandonada. (TREINADOR 4)

Apenas o Treinador 4 demonstra uma concepção de que o relevo exacerbado conferido aos aspectos físicos e táticos limita a manifestação das qualidades individuais e ação criativa do atleta. Os demais treinadores consideram que a preparação física fundamental para a evolução em outras dimensões da preparação de uma equipe.

Como seria de esperar, a opção dos treinadores pelos distintos esquemas de jogo varia em função de fatores como o tamanho do terreno de jogo, as características dos atletas de sua equipe, bem como da formação e características das equipes e atletas rivais. A opção pelo esquema 4X0 aparece associada às dimensões do campo de jogo, isto é, as quadras de maiores dimensões permitem atrair o adversário para o próprio campo, com isso, permitindo maiores espaços ofensivos. Já no terreno de jogo com dimensões menores que a medida oficial, parece ser unânime que o esquema 3X1 possibilita maior equilíbrio à equipe. Para o Treinador 1, o esquema 4X0 permite maior ofensividade, enquanto o esquema 3X1 permite maior equilíbrio, com a possibilidade de variar para o esquema 2X1X1. A utilização do rodízio depende das características dos atletas e do tempo disponível para a preparação da equipe, como fica evidente no relato do Treinador 2, alegando que naquele ano recorreu ao pivô fixo, por não dispor de condições de trabalhar os “*quatro rodando*”.

Finalmente, os treinadores foram questionados quanto às conseqüências das modificações das regras ocorridas nos últimos anos para o jogo de futsal. Todos os treinadores informaram que não houve dificuldade para a adaptação às novas regras. No entanto, identificaram aspectos positivos e negativos para o desenvolvimento da modalidade. Os Treinadores 2 e 4 avaliaram que as mudanças das regras têm influenciado de forma significativa o desenvolvimento tático na modalidade, implicando na necessidade de constante adaptação do jogo das equipes. Três dos quatro treinadores aprovaram a intenção de universalização das regras do esporte, mas consideram que a quantidade de alterações ocorreram num período muito curto de tempo. Dentre os aspectos positivos, foi quase unanimidade

(a) a liberdade conferida ao goleiro dando-lhe a possibilidade de atuar ofensivamente; (b) o “*tiro de 10 metros*” (tiro livre sem barreira); (c) a dinâmica nas substituições; e (d) a alteração das dimensões do terreno de jogo, muito embora em relação a esta última, o Treinador 4 considerou a ampliação exagerada opinando que deveria ser de no máximo 36 metros. Dentre os aspectos negativos destaca-se (a) a possibilidade da bola lançada pelo goleiro na cobrança do arremesso de meta; (b) o fato de nem todas as faltas serem computadas de forma cumulativa (tiro livre indireto) a qual, para o Treinador 3, representa um grande retrocesso; e a possibilidade do goleiro lançar a bola diretamente para o meio campo adversário. Em geral, todos os treinadores reclamaram do fato de não haver o jogo adaptado para jovens iniciantes, pois acreditam que esta medida, a exemplo do que ocorre em outras modalidades (mini-basquete, mini-handebol, etc), possibilitaria uma formação de base mais adequada às capacidades infantis.

O maior erro do futsal é não atentar para uma adequação das regras nas categorias de base. Um goleiro de 08 anos de idade, defende em traves com as mesmas dimensões para um adulto. (TREINADOR 1)

5. Conclusões

A pesquisa envolvendo *experts* visa a análise de indivíduos que demonstram diferenciada performance numa área de atuação, no intuito de gerar conhecimento que contribua para o desempenho profissional e/ou promova a reflexão de indivíduos menos experientes de modo a também lhes permitir o alcance da *expertise*. Quando pensamos em indivíduos *experts* no meio esportivo, recordamos de sua experiência, de suas vitórias e títulos conquistados. A *expertise* se opõe ao amadorismo e por isso a pesquisa com estes profissionais ajuda a elucidar a sua forma fluida de conceber soluções quando se confrontam com problemas em sua área de atuação. Esta abordagem se torna ainda mais significativa numa área em que prevalece a construção da teoria a partir do conhecimento prático adquirido no trabalho de campo. Esta pesquisa se propõe a analisar as cognições que orientam as ações de treinadores de futsal face às decisões/opções táticas características desta modalidade esportiva.

Consonante com a literatura revisada, as ações dos treinadores *experts* estão subordinadas à análise de um complexo conjunto de variáveis que envolvem tanto as características de sua equipe e atletas, quanto àquelas do adversário. Assim, as decisões sobre os sistemas, esquemas e padrões táticos refletem um exame sistemático e metódico de inúmeras variáveis tais quais as características psicológicas, físicas e técnicas dos atletas; o tempo disponível para a preparação esportiva; a natureza das competições e dos adversários; os espaços onde se realizam os jogos; e, principalmente no futsal jogado nos últimos anos, a adaptação tática às regras do jogo que denotam grande quantidade de modificações num curto espaço de tempo.

As opções pela adoção de sistemas defensivos se apresentam dependentes das características individuais dos atletas e/ou do tempo disponível para a preparação visando aprimorar o entrosamento dos atletas. O jogo da equipe adversária influencia as decisões do treinador, tendo sido referido a adequação de sistemas defensivos com o jogo de equipes adversárias que atuam com “*goleiro linha*”. Em situações de menor ofensividade do goleiro (passador) a maior parte dos treinadores recorrem à marcação em “*losango*”, enquanto quando confrontam as equipes com goleiros “*chutadores*” prevalece a opção por sistema em “*quadrado*”. Constata-se, então, como as novas regras e, com isso, a promoção de possibilidades ofensivas aos goleiros, influenciaram a dinâmica do jogo de futsal e conseqüentemente a reflexão e adaptação dos treinadores a uma nova realidade do jogo. Os tipos de marcações são encarados como opções que devem se adequar à situação do jogo, sendo relevadas as características técnicas dos jogadores para a implementação de defesas individuais e o tempo de preparação para a implementação de defesas por zona para que funcionem de maneira eficaz.

Embora não deixem de levar em consideração os fatores já citados anteriormente, a variável mais referenciada pelos treinadores *experts* ao se referirem à adoção de sistemas de jogo foi a dimensão da quadra. Nas quadras maiores adotam sistemas dinâmicos, mais modernos e ofensivos, enquanto nas quadras com dimensões mínimas optam por sistemas de jogo mais equilibrados. As variações de um sistema para outro e o recurso aos sistemas em rodízio são valorizadas em função do tempo

disponível para a preparação das equipes e de como se apresenta o contexto de jogo.

Os treinadores *experts* valorizam a habilidade individual e criatividade dos atletas, mas percebem-na como elementos que, obrigatoriamente, devem se integrar à dimensão tática da equipe de futsal, percepção que revela serem extremamente exigentes quanto à disciplina tática dos jogadores. Para eles a criatividade e habilidades individuais devem ser utilizadas com responsabilidade pelo atleta e em sintonia com o binômio individualidade/coletividade e padrão de jogo da equipe.

Observa-se a importância conferida ao plano do treinamento nas suas distintas dimensões (Técnica, física, tática e psicológica), mas a preocupação destes treinadores extrapola o contexto de seu atual trabalho, na medida em que reclamam adaptações na formação de base, a exemplo do que ocorre em outras modalidades esportivas, visando a qualificar a preparação jovens atletas de futsal. Aliás, apesar de concordarem que as constantes mudanças de regras nos últimos anos trouxeram benefícios ao jogo, citam como prejuízo a inexistência de adaptações na iniciação esportiva.

Como afirma Oliveira, Voser & Hernandez (2004), o treinador comumente exerce funções que vão além de suas responsabilidades, muitas vezes atuando, mesmo, como dirigente, psicólogo, educador, conselheiro, etc. Suas ações influenciam a performance dos atletas e, conseqüentemente, o desempenho da equipe. A *expertise* não deve apenas se basear na experiência de campo. A função do treinador, complexa como se apresenta, demanda que os indivíduos recorram constantemente ao estudo e à pesquisa no sentido de habilitá-lo a interagir de forma positiva com seus atletas, bem como no meio no meio profissional, pois as conseqüências de seu comportamento refletem na satisfação, desempenho e coesão do grupo social em que intervêm.

Finalizamos com uma referência de Guilherme (1975), citada por Oliveira, Voser & Hernandez (2004), a qual entendemos refletir o papel do Professor/Treinador:

o treinador deve-se conduzir de tal modo que sirva aos praticantes de ontem como uma recordação agradável de sua juventude; aos praticantes de hoje, como um exemplo de sacrifício, de dedicação e de dignidade, e aos praticantes de amanhã, como uma esperança a mais em seu futuro.

REFERÊNCIAS

https://pt.wikipedia.org/wiki/Futebol_de_sal%C3%A3o>acesso em 17/04/2020

<https://www.coladaweb.com/educacao-fisica/futsal>>acesso em 17/04/2020

<https://www.resumoescolar.com.br/educacao-fisica/resumo-da-historia-do-futebol-no-brasil/>>acesso em 17/04/2020

<https://www.efdeportes.com/efd147/treinamento-tatico-ofensivo-no-futsal-i.htm>>acesso em 17/04/2020

<https://www.efdeportes.com/efd125/aspectos-tecnicos-taticos-e-regulamentares-do-futsal-sob-a-otica-de-treinadores-experts.htm>>acesso em 17/04/2020