

# FINALIZAÇÃO EM IGUALDADE NUMÉRICA

## O "2 c 2 ¼" como ponto de partida

João Carlos Oliveira

### 1. Introdução

A finalização em igualdade numérica surge pela não exploração da finalização em 1º contra ataque, 2º contra-ataque ou Ataque- Rápido (vulgo "transição") enquanto primeiras e prioritárias formas de finalização, provocado pela recuperação e organização defensiva adversária ou por opção estratégica, e que normalmente se designa de Ataque Planeado ou de Posição (A.P.).

Existem diferentes formas ("sistemas") de operacionalizar o A.P., como sejam o "passing game", o "ataque por posições", o "jogo livre" (...). Bosc (1993) apresenta uma categorização das diferentes formas de operacionalizar o A.P. em duas categorias: (1a) "Jogo Clássico"; e (2ª) "Jogo por Leitura" ou "Jogo Esclarecido" (Bosc, 1995).

Considerando as características e consequências de cada uma destas formas de operacionalizar o A.P. onde se criam, respectivamente, jogadores dependentes dos sistemas e jogadores autónomos e adaptáveis, optamos por abordar a finalização em igualdade numérica baseando-nos no "Jogo por leitura" ou "Jogo Esclarecido".

Mas como se ensina a atacar por "leitura"? Segundo Bosc (1995) o ensino deve orientar-se no sentido de nas situações de jogo fundamentais, as soluções dos jogadores se referendarem a princípios de jogo.

A situação de jogo fundamental ou significativa do A.P. é o "5 contra 5 em 1/2 campo" ("5 x 5 1/2"). No entanto, dado o número de jogadores envolvidos (10) o número de situações aleatórias é extremamente elevado logo, o número de elementos a perceber para tomar decisões é, no caso, máximo. Por isso, esta situação é complexa, enquanto ponto de partida para ensinar a jogar por "leitura".

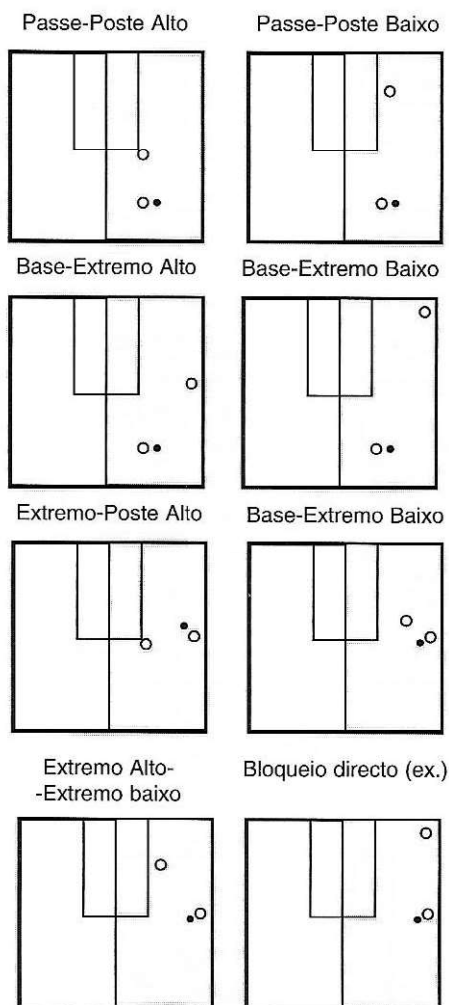
Deste modo, é fundamental reduzir a complexidade das situações de "5 x 5", reduzindo o número de elementos a perceber e o número de situações aleatórias, mas criando situações significativas, como por exemplo: de "2 x 2 1/4" ou "3 x 3 1/2" ou "4 x 4 1/2", que não desvirtuem a estrutura do jogo de basquetebol (cooperação /oposição).

É neste sentido, que surge o "2x2 ¼", enquanto situação significativa de jogo, uma vez que está sempre presente em qualquer tipo de .A.P. onde, por norma, estão pelo menos dois jogadores do lado da bola (fig. 1).

Portanto, deve-se "ensinar a jogar jogando" em situações significativas e com número de elementos reduzido.

### 2. Combinações do "2 e 2"

Assim compete ao professor / treinador orientar o sentido do .A.P. no sentido dos jogadores encontrarem as soluções mais ajustadas aos problemas do jogo, e referenciadas a Princípios de Jogo.



Deste modo, para ensinar a jogar "2x2 ¼", por "leitura" o professor / treinador deve conhecer os **"Princípios do jogo de 2x2"**.

No sentido de encontrarmos os princípios do jogo de "2x2 ¼" que referenciem os jogadores nas tomadas de decisão, parece-nos importante identificar, ao nível desta situação, o conjunto de combinações habitualmente descritas (regulares).

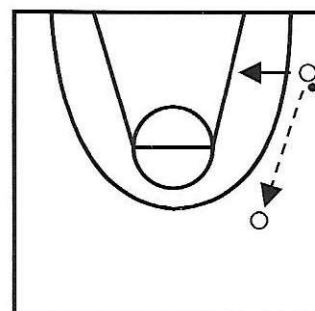
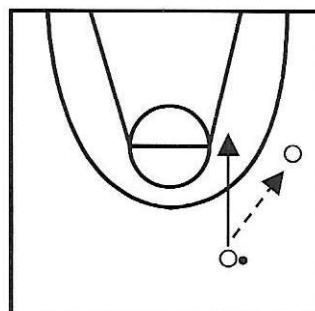
Uma primeira análise permite-nos observar várias combinações que podem ser catalogadas em cinco categorias: 1- Cortes (interiores e exteriores); 2- Dribles; 3- Bloqueios; 4- Jogo interior e 5- Espera.

#### 2.1.CORTES

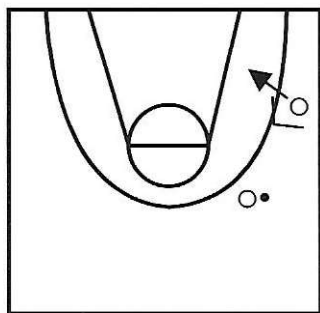
##### 2.2.1. Cortes Interiores

Passe e corte entre dois jogadores exteriores  
-Corte vertical

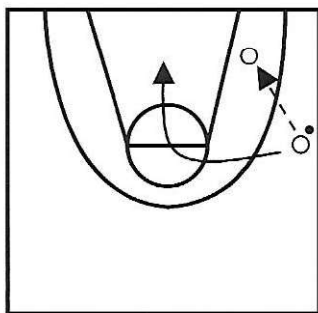
Passe e corte entre dois jogadores exteriores  
-Corte horizontal



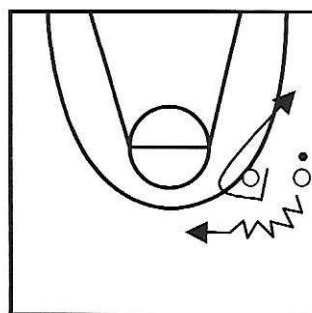
Corte nas costas à sobremarcação



Passe e corte entre um jogador exterior e outro interior

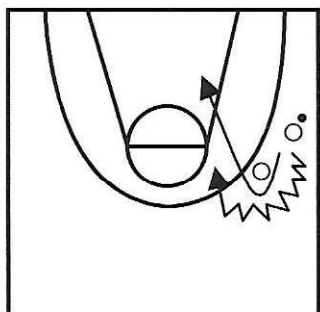


Desfazer bloqueio directo

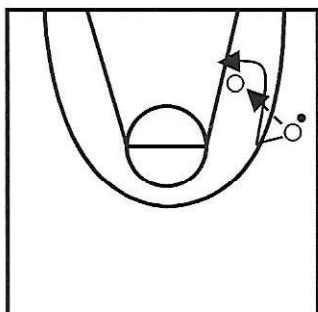


### 2.1.2.2. - A jogar pela frente

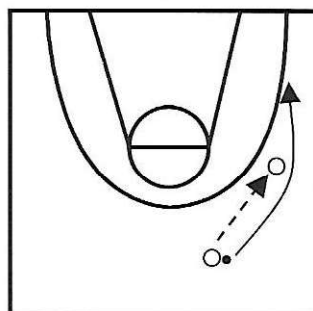
Desfazer o bloqueio directo



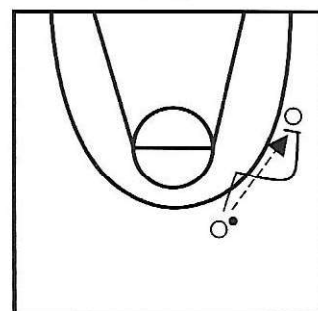
Passe e contorno do receptor



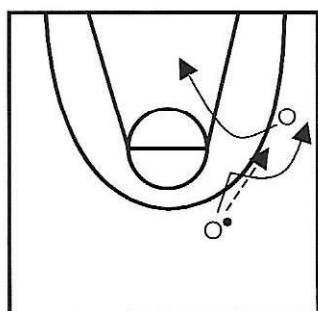
Passe contorno do receptor



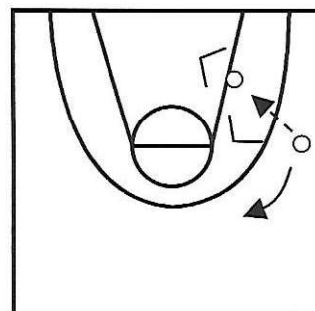
Passe e ir buscar a bola à mão



Corte em "C" após passe à mão



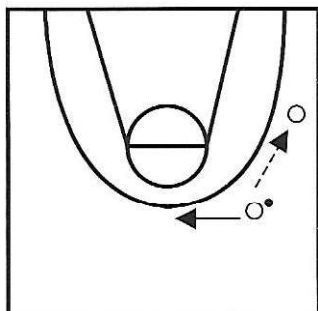
Passe interior e mostra-se



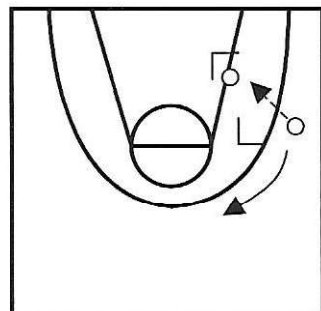
### 2.1.2. Cortes Exteriores

#### 2.1.2.1. - A jogar nas costas

Alongamento / Afastamento

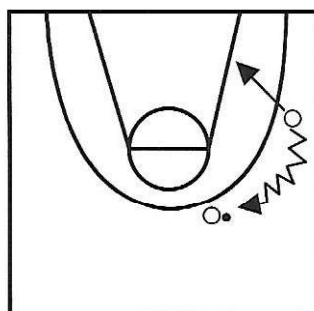


Passe interior e joga nas costas

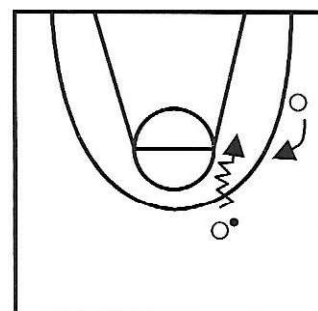


### 2.2. - Drible

Drible e aclaramento (Corte nas costas)

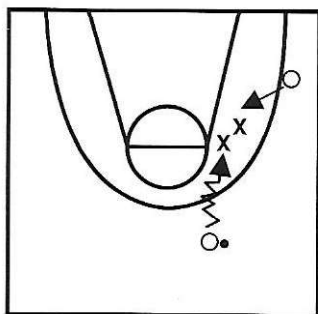


Drible e cruzamento

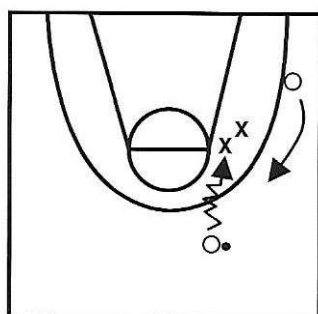




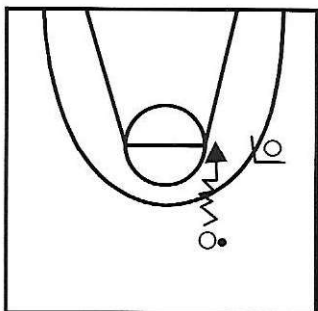
Drible para chamar ajuda



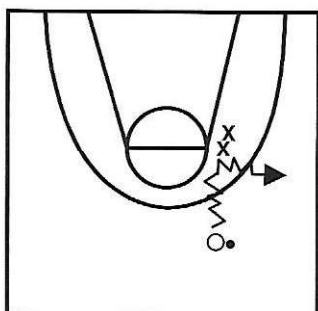
Drible e mostra-se



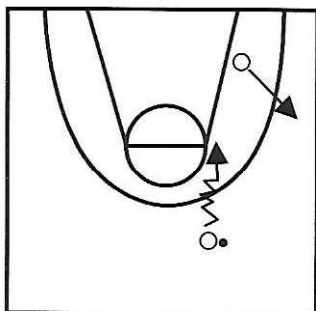
Drible à sobremarcação



Drible de afastamento

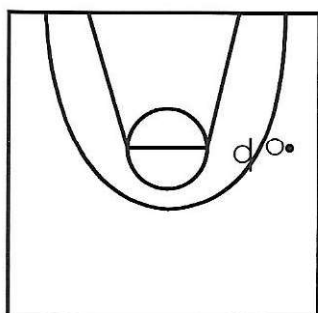


Drible e abertura

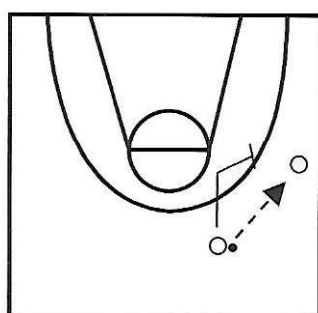


### 2.3. - Bloqueio

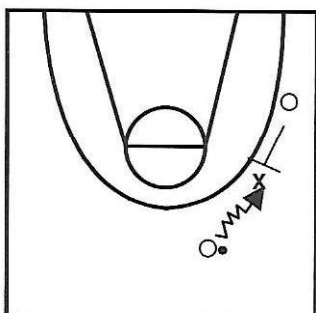
Bloqueio directo



Passe e bloqueio directo

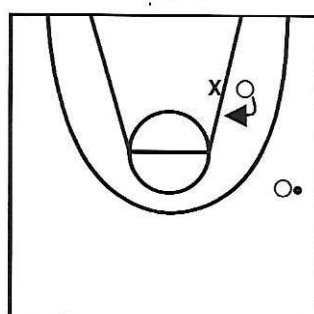


Bloqueio ao defesa do driblador

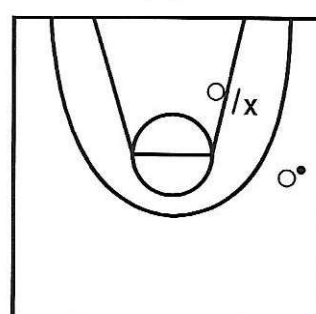


### 2.3. - Jogo Interior

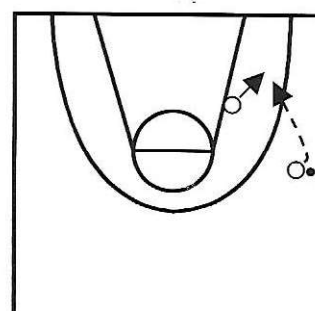
Meter o pé e abrir a porta



Selar

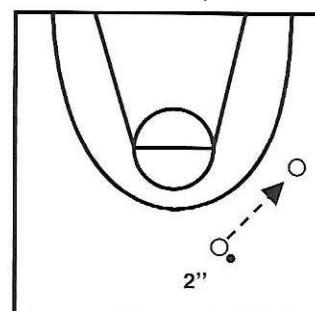


Ir ao encontro da bola à recepção



### 2.4. Espera

Passe e espera





### 3. Princípio do "Jogo de 2x2 1/4"

Como acabamos de expor o número de combinações possíveis do "2x2 1/4" é elevado. Assim, do mesmo modo que é improvável ensinar jovens jogadores a "jogar por leitura" partindo da situação significativa de "5x5 1/2", dado o número de elementos a perceberem ser elevado, também é improvável que, o jovem jogador aplique com oportunidade cada uma das possíveis combinações, dado o seu elevado número.

É por isto, que se reveste de uma vital importância identificar os " **Princípios do Jogo de 2x2 1/4**", que referenciem o jogador que joga e o próprio condutor do processo de ensino no sentido, de os jogadores racionalizarem os seus comportamentos e os Treinadores disporem de instrumentos para iniciar o ensino do A.P. por "leitura".

Isto porque, os professores/Treinadores preferem a segurança que lhes proporciona a transmissão do ataque "X" ou "0", em detrimento da exposição inerente à condução da descoberta das soluções das situações de igualdade numérica. Pensamos que esta situação é fruto, por um lado, das várias combinações possíveis no "2x2 1/4" e, por outro lado, pela formação apenas inicial dos professores/treinadores (pouca segurança no conhecimento e na sua capacidade de aplicação/correção). Portanto, o desafio é encontrar uma forma que possibilite uma análise das situações de igualdade numérica semelhante à análise que, usualmente, efectuamos das situações de superioridade numérica. Neste sentido, qual é o principal problema que se coloca ao ataque na situação de "2x2" ?

Parece-nos que o principal problema que se coloca refere-se ao atacante com bola e centra-se em saber quando deve passar ou manobrar (jogar 1x1). Do mesmo modo, o principal problema que se coloca ao atacante sem bola reside em saber quando é que procura receber a bola ("desmarcar-se") ou quando é que deve dar prioridade ao companheiro com bola.

Por outro lado, é fundamental determinar se pretendem um A.P. agressivo (profundo) ou passivo. Se pretendemos que os nossos jogadores sejam agressivos/objectivos, também, do ponto de vista ofensivo então, a prioridade do A.P. deve ser a "penetração" ou "jogo directo".

Por outro lado ainda, segundo Raveling (1996) os jogos ganham-se com a bola dentro da área restritiva (fig. 1).

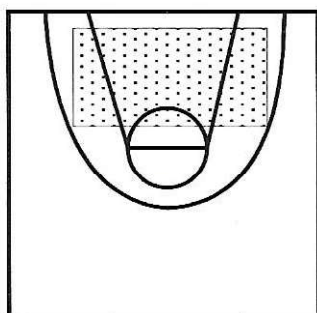


Fig.1

Aquela pode penetrar em passe ou drible, de onde resulta a ideia fundamental de "penetração" ou "jogo directo". Neste caso, o principal problema do jogo de 2x2 reside em saber quando penetrar através do drible (1x1) ou

penetrar por passe ( quando passar ao parceiro). Identificado o problema e a intenção fundamental, importa por um lado, catalogar o tipo de referências que podemos dar aos jogadores (princípios) para regular e orientarem as suas decisões e, por outro lado, ajustar as acções prioritárias ao perfil dos jogadores da equipa. Quanto às referências, devem caracterizar-se por serem objectivas e por reduzirem o aleatório ao substancial. Neste sentido, torna-se pertinente abordar o conceito de "penetração" ou "jogo directo". Para isso, temos de identificar o "cone de ataque" ou "corredor de 1x1", que corresponde a um cone com base de mais ou menos 2 me-

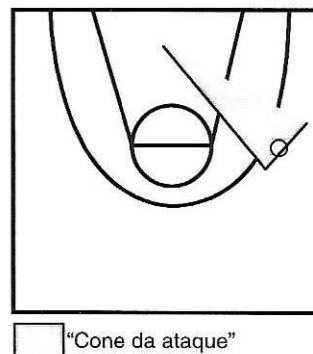


Fig.2

tros no jogador com bola, e vértice na projecção vertical do cesto no solo (fig. 2).

Todos os movimentos da bola e dos jogadores no interior do "corredor" ou "cone de ataque", representam acções de "JOGO DIRECTO" (Teissie, cit. por Bosc, 1992). Por outro lado, todos os movimentos fora do "cone de ataque" constituem acções de "JOGO INDIRECTO".

Este conceito, permite-nos, dado o número de jogadores envolvidos e as diferentes formas de ocuparem o espaço, reduzir a situação de "2x2 1/4" a três situações.

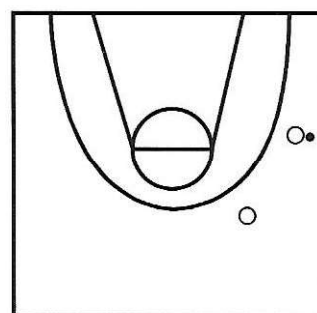
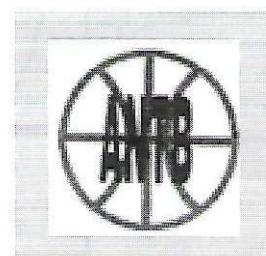


Fig.3

Uma das situações é a que deriva do atacante sem bola estar fora do "cone de ataque". (fig.3)





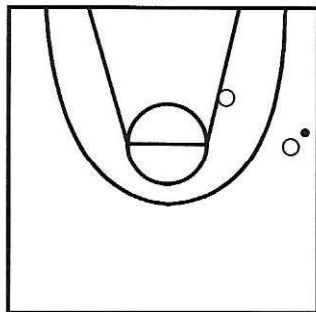


Fig.4

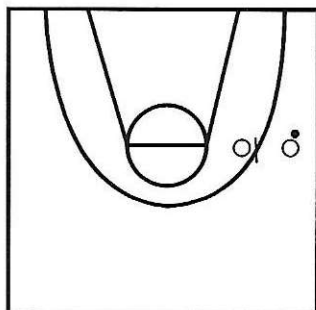


Fig.5

Outra situação deriva do atacante sem bola estar dentro do "cone de ataque" e numa posição interior (fig. 4).

A terceira situação, resulta do atacante sem bola estar dentro do "cone de ataque" mas junto da bola ( exemplo: bloqueio directo ) . Fig.5

Assim, se no " cone de ataque " se encontra um jogador interior - 1ª situação - a prioridade deve ser o passe para este jogador ( penetração em passe interior - "jogo directo em passe").

Neste caso, existe um conjunto de indicações úteis aos atacantes, tais como: o atacante com bola deve:

- receber e "olhar para cima antes de ... passar, driblar ou lançar;
- esperar que o companheiro interior sinalize o momento e local onde pretende a bola;
- fintar antes de passar;
- localizar o defensor do seu companheiro e passar a bola para longe deste, nem que a situação aconselhe um passe bombeado por cima do defensor do jogador interior quando este o defender pela frente;
- passar antes de fixar a ajuda;
- usar um companheiro para fazer chegar a bola "dentro", "passe à tabela" - "Jogo do Triângulo" (esta situação só acontece no 3x3 ) .

#### Quanto ao atacante interior, sem bola, este deve :

- ter capacidade para se desmarcar num espaço reduzido, tentando desbloquear a via de comunicação por passe, passando para a frente do defensor: "metendo o pé sobre o defensor" e "abrindo a porta " com o antebraço;
- "selando" o seu defensor sempre que este defende pela frente, para que a bola entre;
- ir ao encontro da bola à recepção;
- passar antes de fixar a ajuda.

A utilização desta situação, verifica-se sempre que as equipas apresentam vantagem no jogo do "1x1 interior".

Esta vantagem, não implica que seja a situação se desenvolva entre os "postes" das equipas, pode também acontecer sempre que um "extremo" ou "base" tem vantagem em relação ao seu opositor directo.

Por outro lado, esta recepção dentro pode ter diferentes intenções: (1)- para jogar "1x1 dentro" ; (2) - para apoiar os jogadores sem bola (passar e contornar); ou (3) - para "chamar as ajudas" e criar superioridade numérica no jogo exterior.

A 2ª situação resulta de no "Cone de ataque" não se encontra nenhum jogador interior a prioridade é o jogo de "1x1" (penetração em drible - "Jogo directo em drible").

Neste caso o atacante com bola deve estar pronto para:

- passar ao jogador livre ou então jogar "1x1";
- durante o "1x1" encontrar o companheiro livre;
- assistir, ou seja, passar antes de fixar a ajuda (defensor do seu parceiro);
- utilizar o drible em afastamento para sair de situações de "2x1" sobre o driblador".

#### O atacante sem bola, deve:

- esperar que o atacante com bola inicie a sua acção, e;
- deslocar-se no sentido oposto à penetração ou, para Messina (1996), no sentido oposto à rotação defensiva, por forma a dividir o seu defensor entre as situações de "ajudar" ou "não ajudar".

Este movimento de deslocamento no sentido oposto da penetração em drible conduz-nos a duas situações:

- a que deriva do atacante sem bola estar em espaços entre a bola e o cesto, e neste caso este deslocamento cruzar a linha imaginária "bola - cesto", pelo que é importante que este jogador não perca o contacto visual com a bola (fig.6);



Fig.6

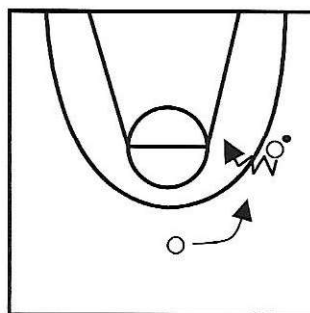


Fig.7

- a que deriva dos jogadores se situarem fora dos 6,25m. e serem lançadores, e neste caso os jogadores não cruzam a linha imaginária "bola - cesto" (fig.7).



A 3ª situação resulta de o atacante sem bola estar no "cone de ataque" mas junto da bola (bloqueio directo). Neste caso, a prioridade será aquela que resulta da interpretação da situação de bloqueio directo ( "jogo directo em drible ou passe").

Considerando que esta situação resulta num aglomerado de jogadores em torno da bola ; a fase de que falamos -iniciação - onde o domínio da bola não é muito apurado e o companheiro complica mais do que ajuda ( como se pretendo num bloqueio directo ), e porque nos parece que a introdução do bloqueio directo deve acontecer em situações de 3x3 de forma a viabilizar o seu ensino inicial em situações de superioridade numérica junto da bola, não somos apologistas, nesta fase da aprendizagem do jogo, da utilização desta situação.

Assim, podemos dizer que ao nível da iniciação reduzimos o "2x2 ¼" às duas situações anteriores que resultam do "Jogo directo de passe ou drible".

#### 4. Conclusão

A "prioridade entre a penetração em drible ou em passe interior" é fundamental ser ensinada ao nível da formação, embora também seja muito útil ao nível da competição.

Isto porque, se a nossa equipa tiver jogadores com vantagem no "1x1 interior" então as situações de finalização em igualdade numérica devem organizar-se com prioridade ao passe interior, sejam elas protagonizadas por "jogadores interiores" ou "exteriores".

Mas se, por outro lado, esta situação não se verifica então o jogador interior deve aclarar essa posição e desse modo criar situações de finalização em igualdade numérica centradas em acções de "jogo directo" (1x1 exterior; 2x2 - bloqueio directo; ou "receber como ponto de apoio").

Deste modo, parece-nos que a organização de uma equipa de competição, relativamente ao A. P. é determinada pelo perfil da equipa. Assim, sempre que uma equipa tem "jogo interior efectivo" então, o estilo de jogo - ao nível do A. P. - deve ter como prioridades as seguintes acções de "Jogo Directo":

- "1x1 interior" a explorar pelos jogadores interiores;
- "1x1 interior" a explorar pelos jogadores exteriores.

Por outro lado, sempre que uma equipa não tem "Jogo interior efectivo", então o estilo de jogo ao nível do A. P. deve ter como prioridades as seguintes acções de "Jogo Directo" :

- "1x1 exterior";
- Passe interior para apoiar jogadores exteriores;
- Passe interior para "chamar ajudas";
- "2x2 - Bloqueio directo".

Assim, considerando a elevada margem de erros de prognóstico a longo prazo, parece-nos importante que a formação de jogadores percorra formas de organização do A. P. que considerem os pressupostos anteriores.

Por último, podemos identificar os seguintes "Princípios do jogo de 2x2" :

#### Atacante com bola:

- Recebe e olha para o "Cone"

- Jogador livre => passa a bola

- "Cone livre" => 1x1

- "Cone ocupado" => Passe interior

- "1x1" => lançar ou assistir

- "Passe interior" =>

a) esperar que o companheiro interior sinalize o momento e local onde pretende a bola;

b) fintar antes de passar;

c) localizar o defensor do seu companheiro e passar a bola para longe deste, mesmo que a situação aconselhe um passe bombeado por cima do defensor do jogador interior quando este o defender pela frente;

d) passar antes de fixar a ajuda;

e) usar um companheiro para fazer chegar a bola "dentro" - "Jogo do Triângulo" (só no 3x3).

- Penetrar e lançar ou assistir ( passar antes de fixar a ajuda).

#### Atacante sem bola:

- Vantagem sobre adversário (altura, peso, faltas) => Joga dentro do "Cone" a poste.

- Desvantagem em relação ao adversário (altura, peso, faltas) => Joga fora do "Cone" ou Bloqueio directo (só no aperfeiçoamento desportivo).

- Joga a poste =>

a) ter capacidade para se desmarcar num espaço reduzido, tentando desbloquear a via de comunicação em passe (passando para a frente do defensor: "meter o pé sobre o defensor" e "abrir a porta" com o antebraço;

b) "Selar" o seu defensor sempre defende pela frente, para que a bola entre;

c) Ir ao encontro da bola ,à recepção;

d) Passar antes de fixar a ajuda

- Joga fora =>

a) Esperar que o atacante com bola inicie a sua acção; e

b) Deslocar-se no sentido oposto à penetração, por forma a dividir o seu defensor entre as situações de ajudar ou não ajudar.

#### 5. Bibliografia

Bosc, G.; Grosgeorge, B. (1982): *Guide Pratique du Basketball*. Vigot Editions, Collection Sport + Initiation. Paris.

Bosc, G. (1993): *Pour une conception de 1' entraînement... au service d'une philosophie du jeu*. Revue EPS, n° 243, sep-oct, 71-74. Paris.

Bosc, G. (1995): *Basket-Ball.- "De Lécole... Aux Associations"*. Éditions Revue Eps. Paris.

Messina, E. (1993): *Romper as Rotações Defensivas*. Colecção Aprender com os outros - técnica e tática 6. Edição da Revista "O Treinador".

Raveling, G. (1997): *Como Melhorar os Jogadores Altos*. Aprender com os outros - técnica e tática 9. Edição da Revista "O Treinador".

