

# MEIOS BÁSICOS DE COLABORAÇÃO

# Conceito

---

- Representam as estruturas básicas de colaboração funcional entre 2 jogadores como mínimo, realizadas com oposição em igualdade numérica, que respondem a modelos operativos mais frequentes no jogo

# Defesa

---

- Função relação entre 2 jogadores
  - Troca de marcação
  - Deslizamento
- Função actividade defensiva
  - Defesa cruzamento
  - Defesa bloqueio
  - Colaboração com o guarda-redes

# Ataque

---

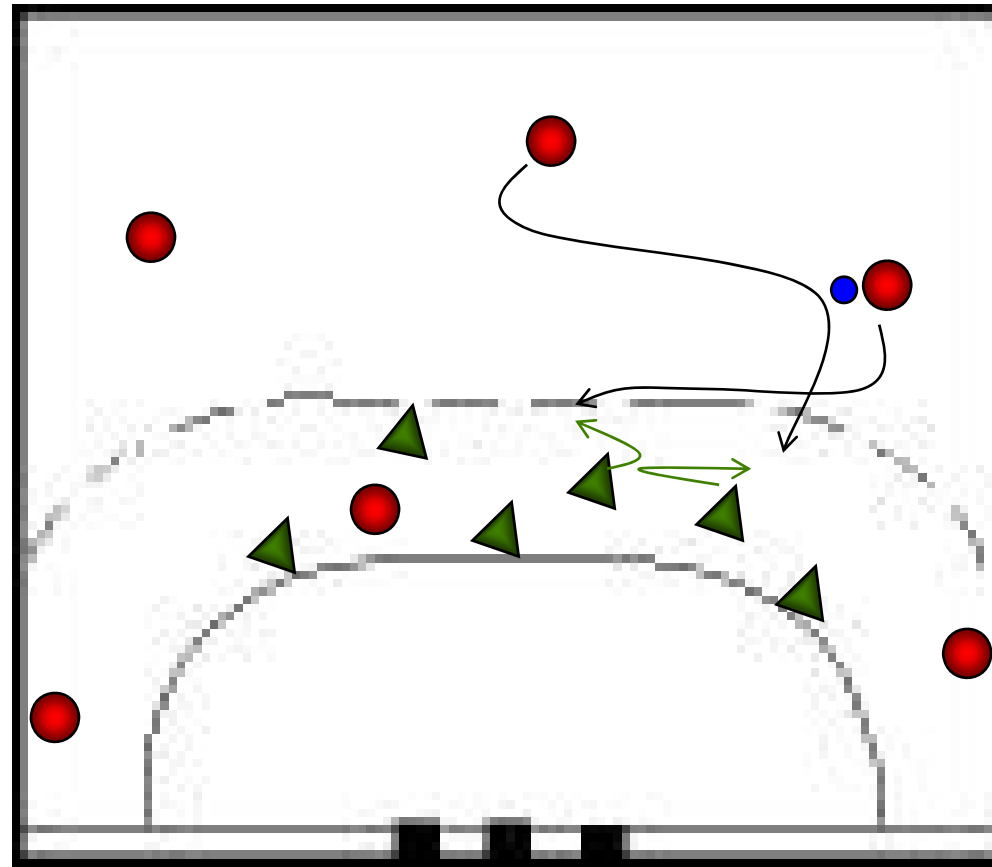
- Passe e Vai
- Penetrações Sucessivas
- Cruzamento
- Bloqueio
- Écran

# Troca de marcação

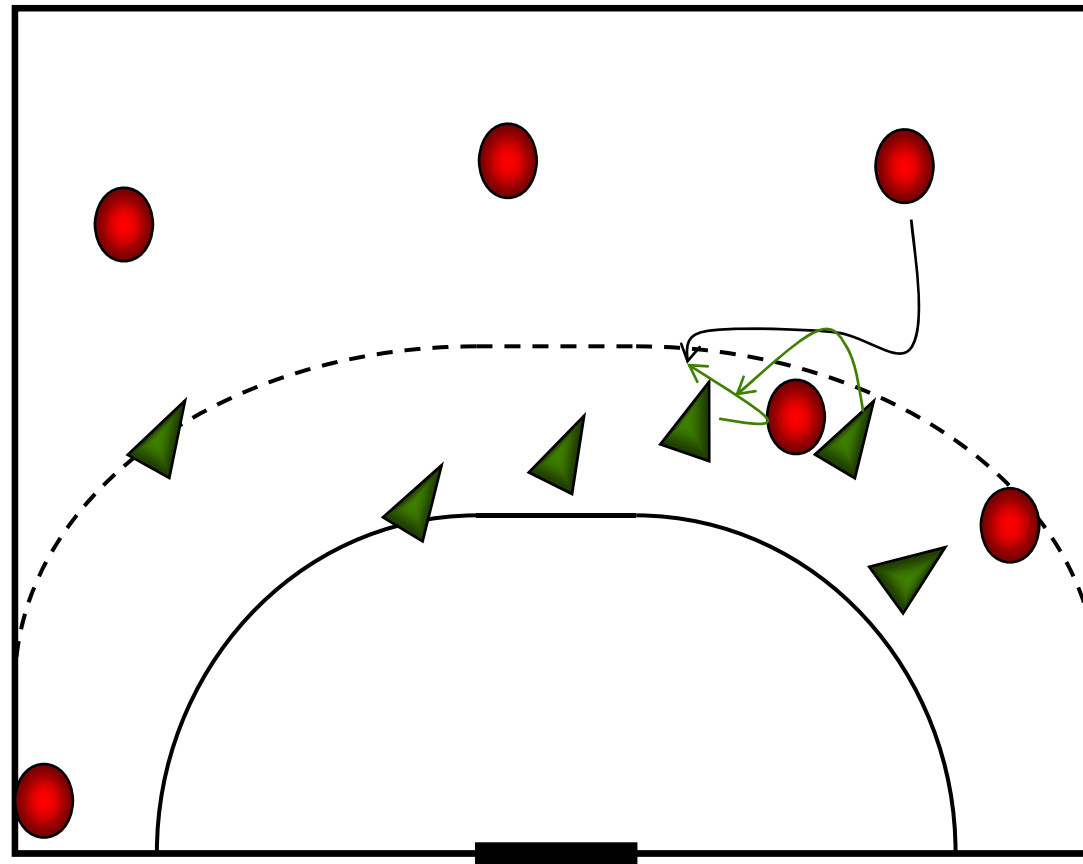
---

- Forma de jogo colectivo defensivo pela qual os defensores, perante uma mudança de posição dos atacantes, trocam de adversário directo, mantendo cada defensor a sua zona original

# Troca de marcação



# Troca de marcação



# Troca de marcação



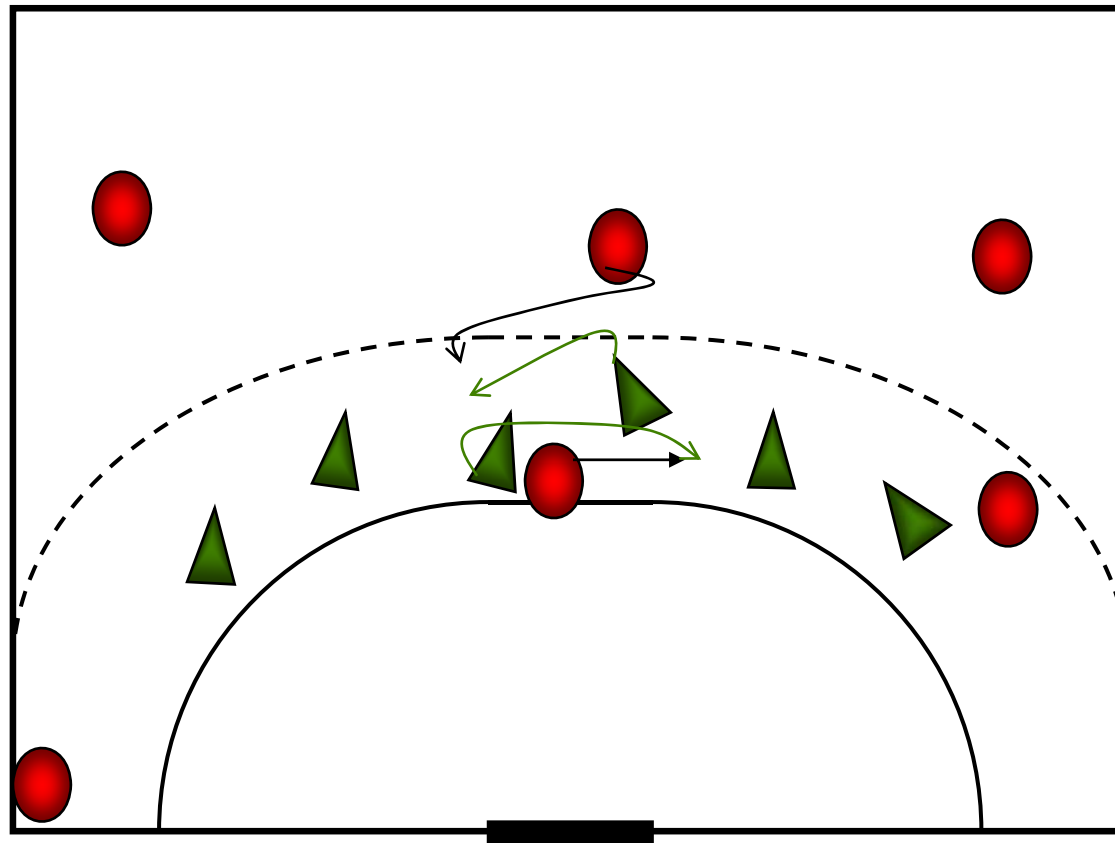


# Deslizamento

---

- Forma de jogo colectivo defensivo pela qual os defensores, perante uma mudança de posição dos atacantes, realizam um deslocamento, deslizando-se um por trás, permanecendo cada um com o seu adversário inicial

# Deslizamento



# Deslizamento - aplicação

---

- Defesas individuais
- Trajectórias muito amplas dos atacantes que invadem outros postos específicos

# Deslizamento

---

QuickTime™ and a  
YUV420 codec decompressor  
are needed to see this picture.



# Defesa do cruzamento

---

- Duas formas
  - Troca de marcação
  - Deslizamento
- Utilização da troca de marcação
  - Forma preferencial
  - Conserva os defesas nas suas zonas habituais
  - Os defesas devem estar na mesma linha
  - Defesa directo do ASB é quem solicita a troca de marcação

# Defesa do cruzamento

---

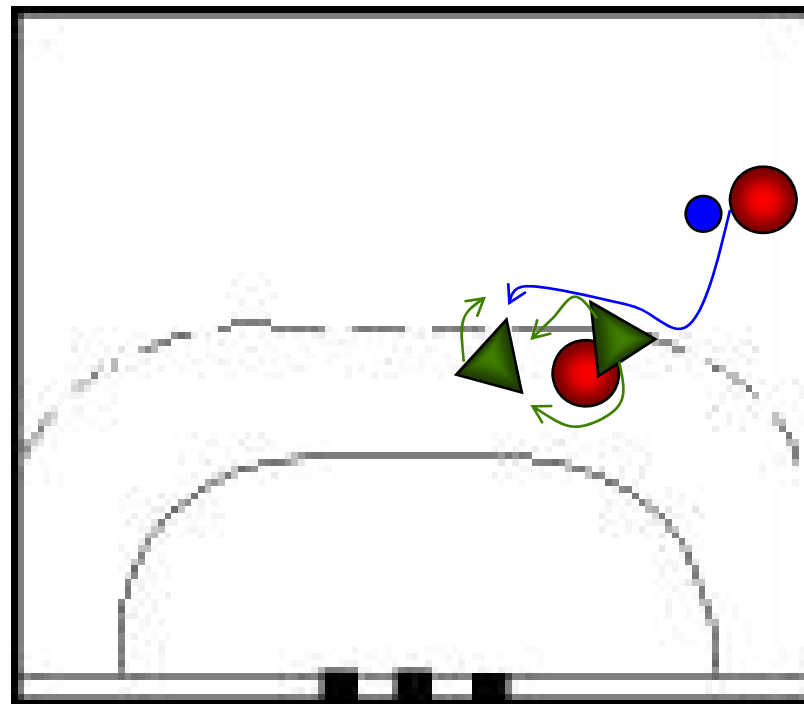
- Utilizando o deslizamento
  - Situação mais utilizada na defesa individual
  - Constitui um recurso
  - Pode ser uma opção caso beneficie a defesa
    - Jogador alto vs. Jogador baixo

# Defesa do bloqueio

---

- Objectivo é evitar a desmarcação
  - Através da troca de marcação
    - Utilizando o contra-bloqueio
    - O bloqueio existe
  - Através do deslizamento
    - Procura evitar o bloqueio pela antecipação
    - Realizado pela frente em zonas próximas da baliza
    - Pode ser realizado pelas costas em situações de excepção

# Defesa do bloqueio





# Colaboração com o guarda-redes

---

- Guarda-redes responsável de toda a baliza
- Defesa deve reduzir as possibilidades de trajectória da bola
- Ângulo curto / ângulo longo
- Ponto forte / ponto fraco
  - Jogador responsabiliza-se do ponto forte do ACB

# Defesa

---

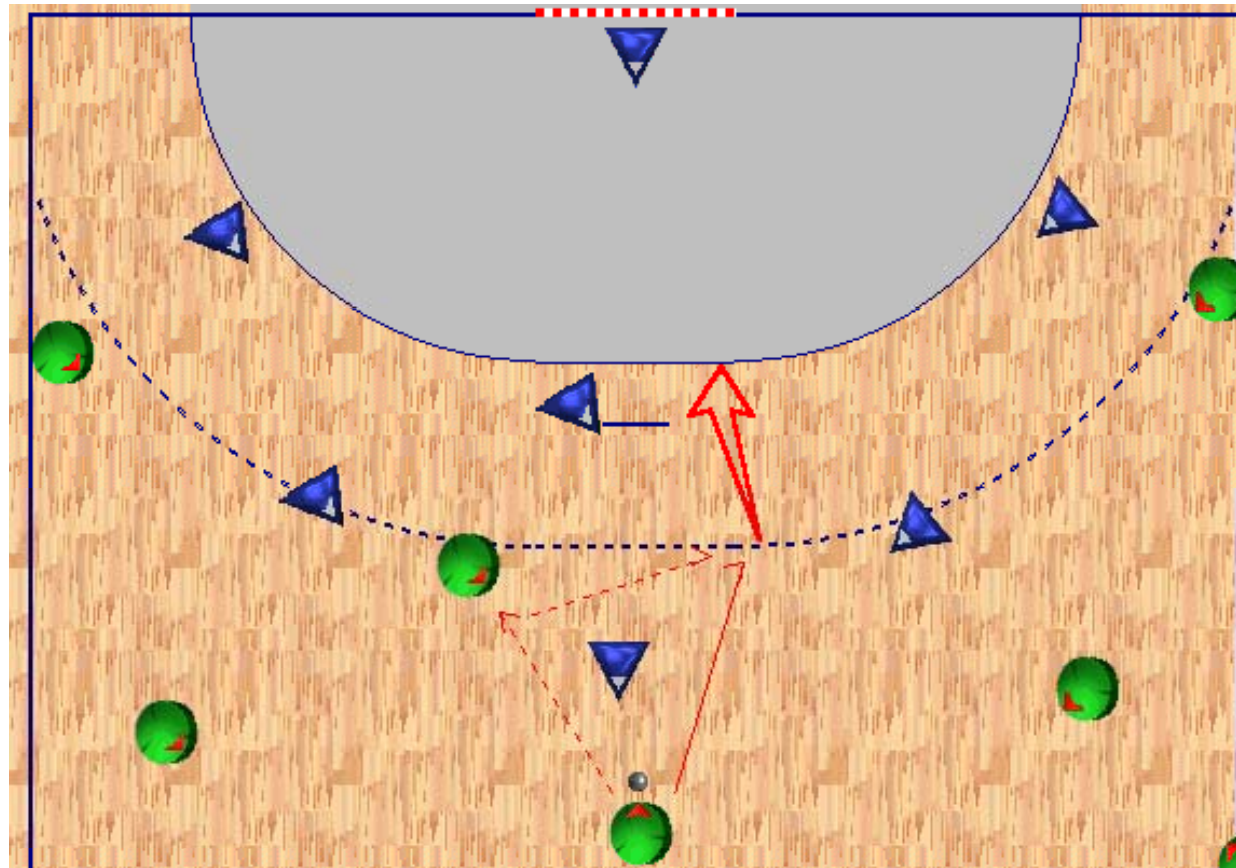
QuickTime™ and a  
YUV420 codec decompressor  
are needed to see this picture.

# Passe e vai

---

- Forma de jogo colectivo ofensivo onde um jogador passa a um companheiro que se encontra em posição normalmente mais profunda, para de seguida desmarcar-se e voltar a receber
- Utilidade
  - Defesas abertas
  - Contra-ataque apoiado

# Passe e vai

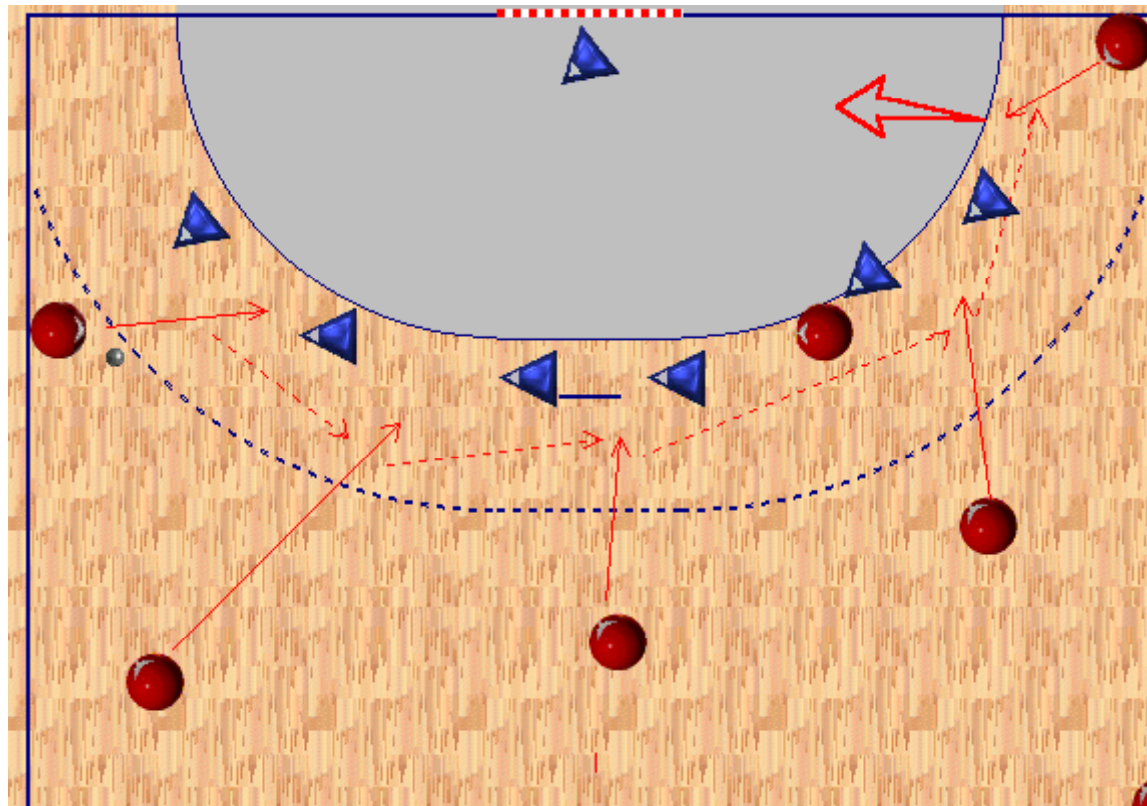


# Penetrações sucessivas

---

- Forma de jogo colectivo ofensivo através do qual os jogadores procuram
  - Ocupar espaços livres
  - Fixar o adversário directo
  - Na medida do possível, também o adversário seguinte
- Utilidade
  - Defesas em ajuda

# Penetrações sucessivas





# Penetrações sucessivas

---

- Jogador pode obter vantagem
  - Atacando espaço livre
  - Após jogar 1x1 com o adversário directo
  - Após utilizar outro meio de colaboração
- Primeira intenção táctica deve ser o remate ou a penetração para remate
  - Passe executa-se no caso
    - Portador da bola ser interceptado
    - Ficar sem solução de remate

# Portador da bola

---

- Momento exacto de desfazer-se da bola
- Passar bola ligeiramente avançada
  - Não interromper corrida do receptor
- Possível intervenção do adversário
  - Não sofrer falta
- Possível intercepção por parte de outro defensor



# Receptor

---

- Iniciar corrida antes de receber a bola
- Evitar ocupar a linha de passe
- Evitar a acção de outros defensores
- Converter-se em iniciador após receber a bola

# Penetrações sucessivas

---

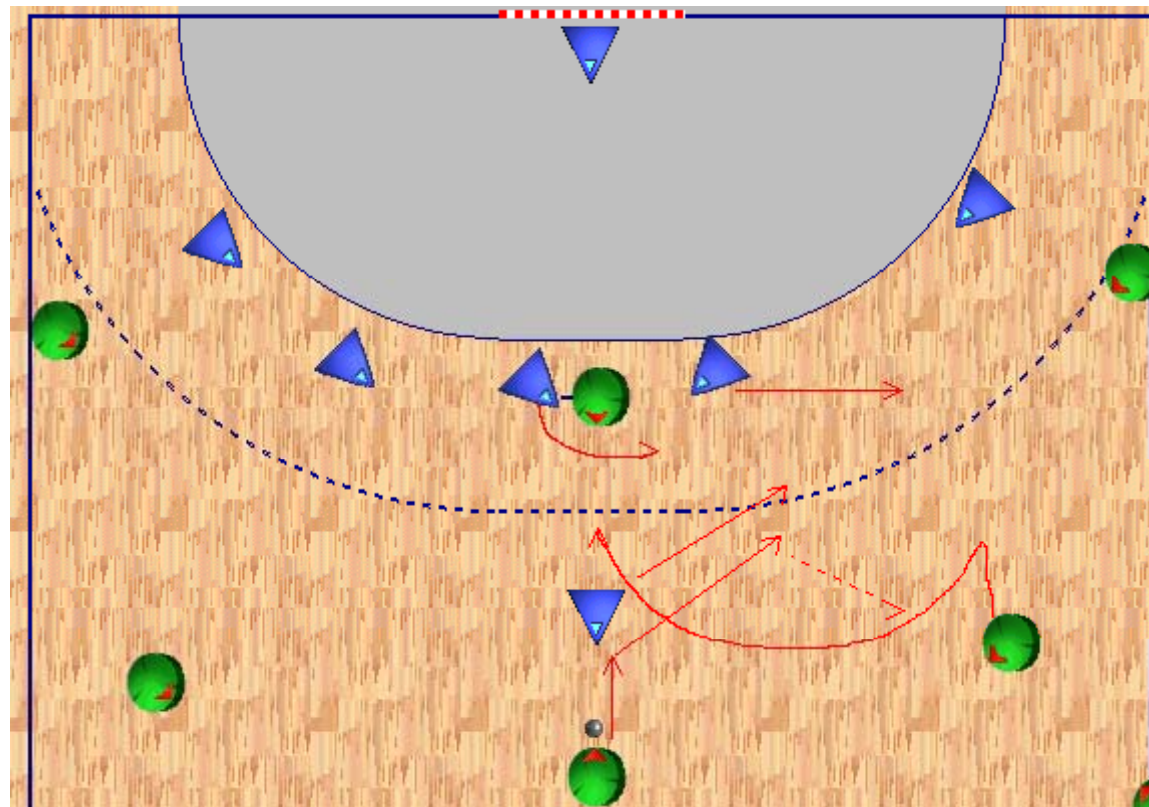
QuickTime™ and a  
YUV420 codec decompressor  
are needed to see this picture.

# Cruzamento

---

- Troca de situação de 2 jogadores, normalmente de postos específicos adjacentes, com o objectivo de conseguir uma situação clara de remate ou de superioridade numérica
- Utilidade
  - Defesas com poucas ajudas
  - Com erros nas trocas de marcação

# Cruzamento



# Bloqueio

---

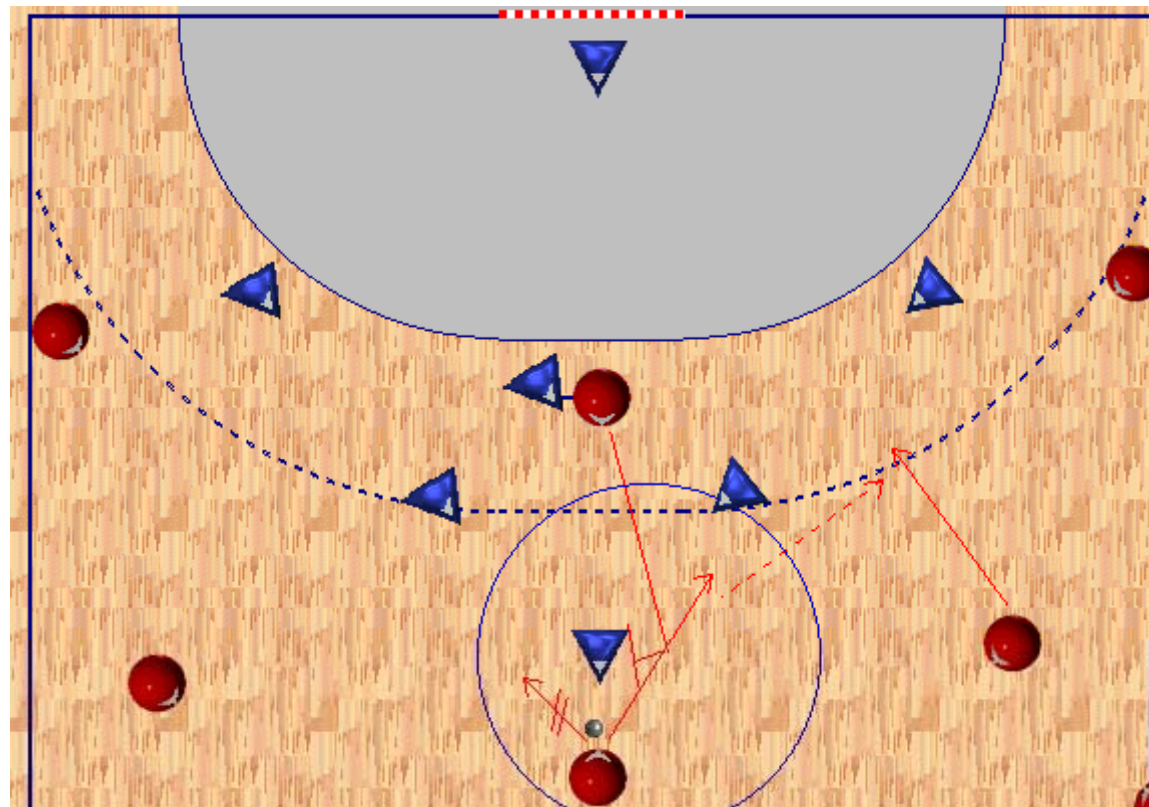
- É a obstrução com o corpo do deslocamento de um jogador contrário
- É importante que o jogador bloqueador não perca o contacto visual com a bola

# Bloqueio

---

- Primeira intenção táctica do jogador liberto
  - Remate
  - Penetração
- Utilizado
  - Defesas abertas
  - Defesas fechadas
    - Bloqueios laterais nos 6m

# Bloqueio



# Écran

---

- Caso particular do bloqueio
- Objectivo não é conseguir SN, mas sim evitar que um jogador seja marcado
- Utilizado
  - Quase exclusivamente contra defesas zonais
    - Evitar que os defesas cheguem às zonas de eficácia dos rematadores



# Écran

