

## Análise do sistema de jogo do campeão brasileiro de 2010

### *Analysis of game system in 2010 brazilian champion*

Garcia, LCG<sup>1</sup>; Araújo, DME<sup>2</sup>

1 - Especialização em Futebol – Universidade Federal de Viçosa – MG – Brasil

2 - Prof. Ms. Adjunto 4 - Departamento de Educação Física – UFPI

### Resumo

**Introdução:** O futebol é uma modalidade com uma grande diversidade de aspectos táticos, sendo o sistema de jogo uma parte integrante desse conjunto. A importância do conhecimento do grupo e dos adversários, o momento de se definir o sistema de jogo, suas alterações durante uma partida ou competição, a importância de se treinar mais de um sistema de jogo são questões que devem ser analisadas, principalmente em equipes vitoriosas, como o caso do *Fluminense Football Club* em que foi Campeão do campeonato brasileiro de 2010.

**Objetivo:** Analisar os sistemas de jogo adotados pela equipe do *Fluminense Football Club* na campanha do título de Campeão Brasileiro de 2010 – Série A.

**Metodologia:** Levantamento histórico descritivo sobre os sistemas táticos empregados pela equipe do *Fluminense Football Club* durante o Campeonato Brasileiro de 2010. Foram considerados os 38 jogos durante a campanha analisando suas formações táticas ao iniciar os jogos e seus jogadores. O levantamento historiográfico tomou como base as informações disponíveis em reportagens de sites esportivos, sendo considerado somente o esquema de jogo no início da partida, descartando as modificações realizadas pelo treinador no decorrer dos jogos.

**Resultados:** O *Fluminense Football Club* contou, em seu elenco de 2010, com um total de 36 jogadores, sendo que destes, somente 33 foram utilizados efetivamente pelo Treinador. A equipe conquistou 71 dos 114 pontos possíveis no campeonato, obtendo 62,28% de aproveitamento. O sistema de jogo mais utilizado foi o 4 x 4 x 2, em 65,79% das partidas, responsável por 41,23% desta conquista, onde 21,93% como mandante e 19,30% como visitante. O 3x5x2, segundo sistema de jogo mais utilizado, em 28,95% das partidas, responsabilizou-se por 17,54%, sendo 10,52% como mandante e 7,02% como visitante. O sistema 4x5x1 foi utilizado em menor escala, mais nem por isso em menor valor, pois sendo utilizado em 5,26% das oportunidades, contabilizou 3,51% de aproveitamento, feitos como mandante.

**Conclusão:** O *Fluminense Football Club* utilizou um número de jogadores que supriu suas necessidades durante a competição. Utilizando o sistema tático de jogo 4x4x2 em maior número de vezes, seguido dos sistemas táticos 3x5x2 e 4x5x1, respectivamente.

**Palavras chave:** análise tática, campeão brasileiro 2010, futebol, sistema de jogo.

## Abstract

**Introduction:** Football is a sport with a wide variety of tactical aspects and the game system is a component part of this set. The importance of knowledge of the group and opponents, the time to set up the game system, its changes during a game or competition and the importance of training more than one game system are issues that should be considered, especially in victorious teams, such as Fluminense Football Club which was the champion in Brazilian Championship 2010.

**Objective:** To analyze the game systems adopted by Fluminense Football Club team during the campaign of the Brazilian Championship title 2010 - Series A.

**Methodology:** Collecting the historical descriptive facts about tactical systems used by Fluminense Football Club team during the Brazilian Championship 2010. We considered the 38 games during the campaign by analyzing their tactical formations when they started the games and its players. The historiographical survey was based on the available information in reports in sports sites, and considered only the game plan in the beginning of the match, putting off changes made by the coach during the games.

**Results:** Fluminense Football Club had in its cast in 2010, 36 players in total, but only 33 were effectively used by the coach. The team won 71 of the 114 possible points in the championship, gaining 62.28% success rate. The most used game system was 4 x 4 x 2 in 65.79% of the matches, accounting for 41.23% of this achievement, being 21.93% as principal and 19.30% as visitor. The 3x5x2 was the second most used game system, used in 28.95% of the matches, and was responsible for 17.54%, 10.52% as principal and 7.02% as visitor. The 4x5x1 system was used on a smaller scale, though, not with a lesser value, for being used in 5.26% of opportunities, accounted for 3.51% of success rate, conquered as principal.

**Conclusion:** Fluminense Football Club used a number of players which supplied their needs during competition, using the tactical game system 4x4x2 in a higher number of times, followed by tactical systems 3x5x2 and 4x5x1 respectively.

**Keywords:** tactical analysis, 2010 Brazilian Champion, football, game system.

## Introdução

Muitos nomes precederam o Campeonato Brasileiro. Este já foi chamado de Campeonato Nacional, Copa do Brasil, Copa União e Copa Havelange. Em seu início era organizado pelas Federações Carioca e Paulista, sendo, a partir de 1968 organizada pela C.B.D. (Confederação Brasileira de Desportos) precursora da atual organizadora, a C.B.F. (Confederação Brasileira de Futebol). Esse campeonato é considerado como principal evento do futebol no país por Frisselli.<sup>[1]</sup>

Nos dias de hoje a competição não segue mais os moldes da época de sua criação, que até o ano de 2002 era disputada no estilo mata-mata, sendo este modificado em 2003 para a disputa por pontos corridos, em turno e retorno e por se tratar de uma competição muito extensa,

em 2004 o número de participantes foi reduzido de 24 para 22 em 2005 e posteriormente, em 2006, para 20 equipes, permanecendo até os dias atuais com esse formato.

Por ter aproximadamente 09 meses de competição e 38 rodadas, o Campeonato Brasileiro sugere que se tenha uma equipe com um mínimo de atletas que possa manter o nível de performance competitiva durante toda a competição, fato este ressaltado por Leal<sup>[2]</sup> “formar um elenco homogêneo e de alta qualidade técnica e moral capaz de praticar um futebol moderno, eficiente, competitivo, e bonito”. Sendo assim, um digno representante nos campeonatos a serem disputados, objetivando obter a posição mais alta da competição, a de campeão.

Em competições de alto nível, diversos fatores influenciam no resultado final. No futebol o componente tático é uma variável importante nesse contexto sendo interessante analisar seu modelo de emprego nas equipes vencedoras. Isso auxilia compreender a trajetória delineada para se atingir um objetivo concreto. Se tornar campeã.

É importante diferenciar sistema de jogo e tática, tendo em vista que em muitas ocasiões existe uma sobreposição desses elementos. O primeiro representa a distribuição dos jogadores de um time em campo, em estrutura organizada, coordenados e unidos por princípio de interdependência, com funções definidas que se completam e que se movimentam, visando, com o menor esforço possível, alcançar a melhor produção e resultado.<sup>[2]</sup> Já tática considera-se as alterações da formação inicial, através dos esquemas utilizados, realizadas no decorrer das partidas, as movimentações, as ações de ataque e defesa, com o propósito de superar o adversário.

Frisselli<sup>[1]</sup> afirma que “dessa forma definimos que a disposição inicial dos futebolistas de uma equipe em campo, seu sistema de jogo, mais a movimentação dessa equipe, seus esquemas, resultarão em sua tática de jogo.”

O futebol é um jogo de organização, onde o sistema de jogo é o norteador e as regras deste se tornam flexíveis, pois além de organizado, o futebol se faz de iniciativa e superação. O sistema de jogo é uma estrutura diretiva, a espinha dorsal sobre o qual se apoiarão todas as iniciativas de uma equipe em busca de resultados positivos. Segundo Leal<sup>[2]</sup>, quando duas equipes se equivalem pelo nível técnico, a distribuição das tarefas de forma equânime, racional e inteligente, aproveitando as virtudes de cada jogador e a busca da complementação de estilos pode definir o vencedor. Assim que, estudar o sistema de jogo de equipes vitoriosas aporta um

conhecimento importante de experiência aplicado para a composição de outras equipes.

Recentemente o título de campeão brasileiro da Série A coube a equipe do *Fluminense Football Club* e os sistemas de jogo utilizados por ela mostram-se como um valioso tema de estudo, considerando que estes levaram tal equipe a uma regularidade durante o Campeonato, resultando na conquista do título.

## Objetivo

Analisar a campanha vitoriosa do *Fluminense Football Club* no ano de 2010 através de uma revisão documental historiográfica sobre os sistemas de jogo utilizados na campanha que o levaram ao título de Campeão Brasileiro da Série A.

## Metodologia

A metodologia empregada correspondeu a uma revisão documental historiográfica, que toma como base fatos já ocorridos e que são sujeitos a quantificação e análise crítica. São exemplos de estudos com essas características os trabalhos Princípios básicos do jogo de futebol: Conceitos e aplicação<sup>[3]</sup>, Análise da variabilidade na medição de posicionamento tático no futebol<sup>[4]</sup>, Análise da evolução dos esquemas táticos do futebol brasileiro<sup>[5]</sup>, O Universo tático do futebol<sup>[6]</sup>, A escolha da tática de jogo no futebol de campo<sup>[7]</sup>, Organização e evolução do sistema tático no futebol<sup>[8]</sup>, As táticas do futebol<sup>[9]</sup>.

A base documental desse estudo correspondeu a pesquisas na internet. Houve a classificação de toda a campanha do *Fluminense Football Club* demonstrando suas vitórias, derrotas, empates, placar final e os sistemas utilizados em cada início de partida do Campeonato Brasileiro de 2010.

## Elenco do Fluminense F. C. – Campeonato Brasileiro 2010.

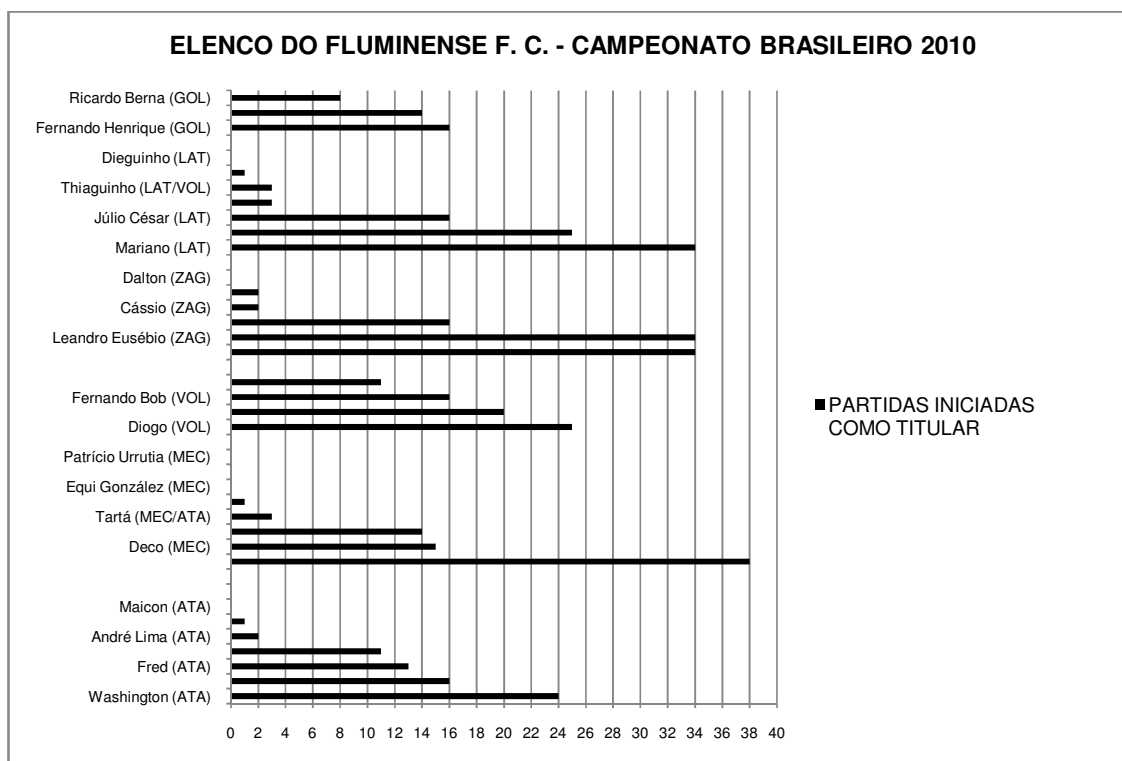
Por se tratar de uma competição longa, o Campeonato Brasileiro exige muito de um elenco, cabendo ao treinador as contratações para melhor servir ao seu comando.

No campeonato brasileiro de 2010 a equipe do *Fluminense Football Club* foi formada por um total de 36 jogadores, sendo 3 goleiros, 7 laterais, 6 zagueiros, 12 meio campo e 8 atacantes. Somente 29 tiveram oportunidade de iniciar uma das partidas como titular. Fernando Henrique (GOL) 16 partidas, Mariano (LAT) 34, Carlinhos (LAT) 25, Gum (ZAG) 34, Leandro Euzébio (ZAG) 34, Diogo (VOL) 25, Diguinho (VOL) 20, Conca (MEC) 38, Deco (MEC) 15, Washington (ATA) 24 e

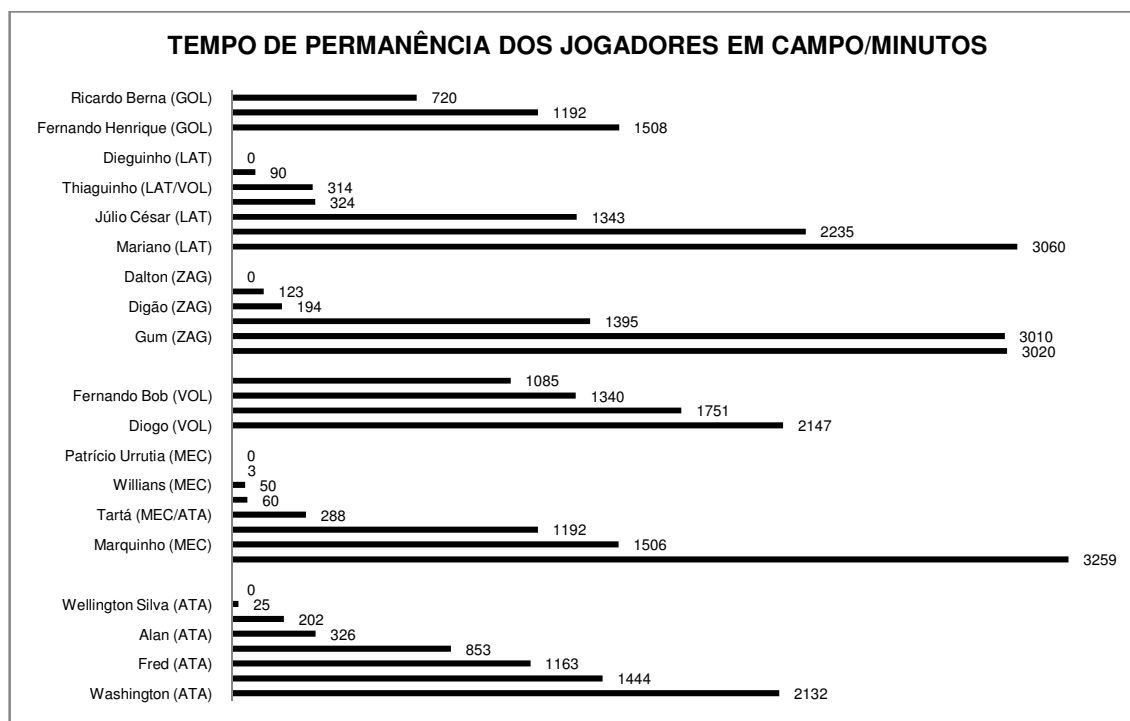
Rodriguinho (ATA) 16, são os 11 jogadores que mais vezes iniciaram uma partida como titulares nos setores de defesa, meio campo e ataque. A figura 1 apresenta nominalmente a totalidade dos jogadores do elenco, com o número de jogos que foram relacionados no início das partidas. Cabe um destaque ao jogador Conca por ter sido ele o único jogador a ter iniciado todas as partidas do campeonato como titular, sendo assim, o jogador do *Fluminense Football Club* a permanecer mais tempo em campo durante as partidas do campeonato brasileiro de 2010, com 3259 minutos. A figura 2 exhibe, em minutos, o tempo de permanência dos jogadores no campo de jogo durante a competição.

As substituições foram geradas por critérios táticos ou técnicos, efeitos suspensivos (terceiro cartão amarelo ou cartão vermelho) e problemas médicos.

**Figura 1:** Jogadores do elenco do *Fluminense Football Club* durante o Campeonato Brasileiro de 2010, com o número de jogos que foram relacionados no início das partidas.



**Figura 2:** Tempo de permanência no campo de jogo, em minutos, dos jogadores do *Fluminense Football Club* durante o Campeonato Brasileiro 2010.



## Resultados

A campanha da equipe do *Fluminense Football Club* no campeonato de 2010 está representada na tabela 01.

Os resultados da Tabela 2 apontam que a Equipe utilizou 03 sistemas de jogo diferentes: 4x4x2, 3x5x2 e 4x5x1. Os resultados obtidos pela equipe no 1º turno estão demonstrados na tabela 2, os resultados do 2º turno do campeonato na tabela 3 e resultado geral do campeonato na tabela 4.

A equipe do *Fluminense Football Club* conquistou 38 pontos de um total de 57 disponíveis, o que corresponde a 66,66% do total de pontos disputados no 1º turno, sendo que deste percentual 35,09% se deve a utilização do sistema de jogo 4x4x2 empregado em 52,64% dos jogos. Obtendo 19,30% de aproveitamento como mandante e 15,79% como visitante. O sistema de

jogo 3x5x2 usado em 42,10% das partidas é o responsável por 29,82% do triunfo, obtendo o aproveitamento como mandante de 15,79% e como visitante 14,03%, cabendo ao sistema de jogo 4x5x1, utilizado em 5,26% dos confrontos, 1,75% de contribuição, adquiridos como mandante.

No segundo turno, com um total de 57 pontos disputados, a equipe do *Fluminense Football Club* conquistou 57,89 destes, o que representa 33 pontos, e ao utilizar o sistema de jogo 4x4x2, empregado em 78,95 das partidas, obteve 47,37% de aproveitamento, sendo 24,56% como mandante e 22,81% como visitante. Utilizado em 15,79% das partidas, o sistema 3x5x2 alcançou êxito de 5,26% obtidos como mandante e o sistema de jogo 4x5x1 contribuiu com 5,26% de aproveitamento como mandante. A tabela 4 apresenta um resumo geral dos dois turnos.

**Tabela 01:** campanha do *Fluminense Football Club* no Campeonato Brasileiro 2010.

Jogos do Fluminense F. C. - Campeonato Brasileiro 2010							
Rodada	Data	Jogo			Resultado	Sistema	
1	09/05/2010	Ceará	1	0	Fluminense	Derrota	3x5x2 <sup>[10]</sup>
2	15/05/2010	Fluminense	1	0	Atlético GO	Vitória	4x4x2 <sup>[11]</sup>
3	23/05/2010	Corinthians	1	0	Fluminense	Derrota	4x4x2 <sup>[12]</sup>
4	26/05/2010	Fluminense	2	1	Flamengo	Vitória	4x4x2 <sup>[13]</sup>
5	30/05/2010	Atlético MG	1	3	Fluminense	Vitória	4x4x2 <sup>[14]</sup>
6	02/06/2010	Fluminense	2	1	Vitória	Vitória	4x4x2 <sup>[15]</sup>
7	05/06/2010	Avaí	0	3	Fluminense	Vitória	4x4x2 <sup>[16]</sup>
8	15/07/2010	Fluminense	1	1	Grêmio Prudente	Empate	4x4x2 <sup>[17]</sup>
9	18/07/2010	Santos	0	1	Fluminense	Vitória	3x5x2 <sup>[18]</sup>
10	22/07/2010	Fluminense	1	0	Cruzeiro	Vitória	3x5x2 <sup>[19]</sup>
11	25/07/2010	Botafogo	1	1	Fluminense	Empate	3x5x2 <sup>[20]</sup>
12	31/07/2010	Fluminense	3	1	Atlético PR	Vitória	3x5x2 <sup>[21]</sup>
13	08/08/2010	Grêmio	1	2	Fluminense	Vitória	3x5x2 <sup>[22]</sup>
14	15/08/2010	Fluminense	3	0	Internacional	Vitória	3x5x2 <sup>[23]</sup>
15	22/08/2010	Vasco	2	2	Fluminense	Empate	3x5x2 <sup>[24]</sup>
16	25/08/2010	Goias	0	3	Fluminense	Vitória	4x4x2 <sup>[25]</sup>
17	29/08/2010	Fluminense	2	2	São Paulo	Empate	4x5x1 <sup>[26]</sup>
18	02/09/2010	Fluminense	1	1	Palmeiras	Empate	4x4x2 <sup>[27]</sup>
19	05/09/2010	Guarani	2	1	Fluminense	Derrota	4x4x2 <sup>[28]</sup>
20	08/09/2010	Fluminense	3	1	Ceará	Vitória	3x5x2 <sup>[29]</sup>
21	11/09/2010	Atlético GO	2	1	Fluminense	Derrota	3x5x2 <sup>[30]</sup>
22	16/09/2010	Fluminense	1	2	Corinthians	Derrota	3x5x2 <sup>[31]</sup>
23	19/09/2010	Flamengo	3	3	Fluminense	Empate	4x4x2 <sup>[32]</sup>
24	23/09/2010	Fluminense	5	1	Atlético MG	Vitória	4x4x2 <sup>[33]</sup>
25	26/09/2010	Vitória	1	2	Fluminense	Vitória	4x4x2 <sup>[34]</sup>
26	29/09/2010	Fluminense	1	0	Avaí	Vitória	4x4x2 <sup>[35]</sup>
27	02/10/2010	Grêmio Prudente	1	1	Fluminense	Empate	4x4x2 <sup>[36]</sup>
28	06/10/2010	Fluminense	0	3	Santos	Derrota	4x4x2 <sup>[37]</sup>
29	10/10/2010	Cruzeiro	1	0	Fluminense	Derrota	4x4x2 <sup>[38]</sup>
30	17/10/2010	Fluminense	0	0	Botafogo	Empate	4x4x2 <sup>[39]</sup>
31	24/10/2010	Atlético PR	2	2	Fluminense	Empate	4x4x2 <sup>[40]</sup>
32	28/10/2010	Fluminense	2	0	Grêmio	Vitória	4x5x1 <sup>[41]</sup>
33	03/11/2010	Internacional	0	0	Fluminense	Empate	4x4x2 <sup>[42]</sup>
34	07/11/2010	Fluminense	1	0	Vasco	Vitória	4x4x2 <sup>[43]</sup>
35	14/11/2010	Fluminense	1	1	Goias	Empate	4x4x2 <sup>[44]</sup>
36	21/11/2010	São Paulo	1	4	Fluminense	Vitória	4x4x2 <sup>[45]</sup>
37	28/11/2010	Palmeiras	1	2	Fluminense	Vitória	4x4x2 <sup>[46]</sup>
38	05/12/2010	Fluminense	1	0	Guarani	Vitória	4x4x2 <sup>[47]</sup>

**Tabela 2:** Resultados do 1º turno

Sistema	Vitória		Empate		Derrota		Total Utilizado
	Mandante	Visitante	Mandante	Visitante	Mandante	Visitante	
4x4x2	3	3	2	0	0	2	10
3x5x2	3	2	0	2	0	1	8
4x5x1	0	0	1	0	0	0	1

**Tabela 03:** Resultados do 2º Turno

Sistema	Vitória		Empate		Derrota		Total Utilizado
	Mandante	Visitante	Mandante	Visitante	Mandante	Visitante	
4x4x2	4	3	2	4	1	1	15
3x5x2	1	0	0	0	1	1	3
4x5x1	1	0	0	0	0	0	1

**Tabela 4:** Resultado geral do campeonato

Sistema	Vitória		Empate		Derrota		Total Utilizado
	Mandante	Visitante	Mandante	Visitante	Mandante	Visitante	
4x4x2	7	6	4	4	1	3	25
3x5x2	4	2	0	2	1	2	11
4x5x1	1	0	1	0	0	0	2

Reunindo os dois turnos disputados, em que se coloca 114 pontos disponíveis, a equipe do *Fluminense Football Club* obteve um aproveitamento de 62,28% representando 71 pontos conquistados. O sistema 4x4x2, utilizado em 65,79% das partidas, foi responsável por 41,23% desta conquista, alcançando 21,93% como mandante e 19,30% como visitante. O sistema 3x5x2, empregado em 28,95 das partidas, responsabilizou-se por 17,54%, sendo 10,52% conquistados como mandante e 7,02% como visitante. O sistema, usado em 5,26% das oportunidades, contabilizou 3,51% de aproveitamento, feitos como mandante.

## Discussão

Ao analisar os dados coletados, observou-se que a equipe do *Fluminense Football Club* foi contemplada com o título de campeã brasileira de 2010 por ter sido uma equipe regular, aliada a manutenção de seu treinador no cargo durante toda a extensão do campeonato, sua experiência na escolha do grupo, e sabedoria em administrar os transtornos causados por uma competição tão extensa como esta, adaptando seu sistema de jogo ao material humano disponível, aproveitando o regulamento e se prevalecendo dos fatores mando de campo e como visitante para a escolha do sistema de jogo mais

apropriado, apresentando um time bem treinado taticamente.

O sistema de jogo mais utilizado pelo *Fluminense Football Club* no campeonato brasileiro de 2010 foi o 4x4x2, e segundo Franco<sup>[48]</sup> é um sistema composto pelos setores de defesa, meio campo e ataque, onde a defesa se constitui por um lateral direito, um zagueiro direito, um zagueiro esquerdo e um lateral esquerdo; o setor de meio campo oferece 4 variações, e o setor de ataque é composto por 2 atacantes. Tem em seu setor de meio campo uma especial atenção, pois este oferece quatro tipos de variação, porém duas posições são básicas, sendo estas a do volante e a do meia, e fazendo parte do quarteto um meia de contenção e um meia de armação. Dependendo da função que o jogador irá desempenhar em campo modificará o poder ofensivo e defensivo da equipe.

Sendo um sistema de jogo que impõe maior intensidade de marcação e bloqueio de espaços no campo, superou sistemas anteriores, e segundo Leal<sup>[2]</sup> marcando uma nova era no futebol, tratando-se de um sistema menos artístico plástico e belo, foi batizado como futebol força.

O *Fluminense Football Club* ao utilizar este sistema marcou 40 gols, sofrendo 23 gols e totalizando um saldo de 17 gols.

Já o segundo sistema de jogo preferencialmente usado foi o 3x5x2, onde Melo<sup>[49]</sup> afirma que “é o sistema apresentado pela maioria das equipes europeias”, sendo que duas funções assumem papel importante: os alas e o líbero” e apesar de sofrer aversão por parte de pessoas ligadas ao futebol, seja por parte da imprensa especializada ou profissionais do meio esportivo, é um sistema extremamente ofensivo, que conta com um setor defensivo bem protegido. Frisselli<sup>[1]</sup> o constitui por 1 goleiro, 3 zagueiros, um deles com a função de líbero, 5 jogadores de meio campo, sendo que dois deles tendo a

função de alas e 2 jogadores atacantes, que têm a função de finalizadores.

As funções são bem distintas, caracterizando os zagueiros, um pela direita e outro pela esquerda, o líbero deverá ter característica de um zagueiro, mas com habilidade técnica que o faça sair jogando e aparecendo como elemento surpresa no ataque. Os jogadores de meio campo além das funções de marcação exigidas pelo setor, participando com frequência das inversões de bola, finalizações de longa distância, mantendo um posicionamento que evite sobrecarga no setor. Os alas são um fator a parte neste sistema por sua importância nos setores ofensivo, defensivo e de meio campo, sendo necessário para tal função um preparo físico invejável, habilidade e talento na execução desta função. Os atacantes ajudam sobretudo na saída de bola da equipe adversária. A sua implantação torna-se um pouco complexa pelo fato de haver dificuldade por parte dos atletas em assimilar o processo de cobertura no setor intermediário defensivo e de meio campo, onde Paolli<sup>[48]</sup> aponta “a exigência de um entrosamento muito eficiente e um treinamento exaustivo, buscando treinar todas as situações que possam surgir durante uma partida”.

Nesta formação a equipe assinalou 18 gols, sofrendo 11 gols e contabilizando um saldo de 7 gols.

O sistema 4x5x1, o terceiro sistema utilizado pela equipe na competição, já havia sido utilizado na década de setenta, porém de forma despercebida pelos analistas. Leal<sup>[2]</sup> o descreve como um sistema que conta com 1 atacante puro, 5 jogadores com características de meio campistas e em sua linha de defesa 4 zagueiros, com total liberdade aos laterais.

É função dos jogadores de meio campo ao perder a posse bola, congestionar este setor e não permitir a equipe adversária construção de jogadas ofensivas, provocando assim ligação direta entre defesa e ataque, fato que facilitará o trabalho de sua defesa nas bolas alçadas pelo alto. Na retomada de posse, os jogadores do



meio de campo progridem com a bola dominada para tentar a finalização ou o lançamento para o jogador mais avançado.

A equipe utilizou esta formação inicial em duas oportunidades apenas, e tendo o mando de campo a seu favor nas duas ocasiões, conseguindo um empate e uma vitória, marcando 4 gols, sofrendo 2 gols, apresentando um saldo de 2 gols.

A evolução do futebol, até a forma conhecida nos dias atuais, começa nas ilhas britânicas, mais particularmente na Inglaterra e sua evolução tática também. A partir de 1860 foi fixado o número máximo de 11 jogadores. Em 29 de outubro de 1863, o futebol foi oficialmente regulamentado, nascendo o sistema 1x1x1x8. Desde então, diversos outros sistemas surgem para facilitar o preenchimento dos espaços pelos jogadores. O 1x1x2x7 visava exclusivamente o ataque, em 1871 os Escoceses criam o 1x2x2x6. Em 1883, visando um maior equilíbrio entre defesa e ataque surge o 1x2x2x6 ou Piramidal. 1925 foi o ano da criação do sistema que iria perdurar por mais de 30 anos, o sistema WM e posteriormente suas variações. No mundial de 1954, a Hungria adota o 1x4x2x4 e o Brasil seria bicampeão em 1962 no Chile utilizando o 1x4x3x3, que se torna o principal sistema utilizado pelas equipes sul-americanas nos campeonatos mundiais de 1966 e 1970. O “Carrossel Holandês” marca uma época por priorizar a parte física e polivalência dos jogadores, onde não se guardava posições. O sistema 1x5x3x2 vem sendo muito difundido atualmente.

O futebol moderno está muito mais exigente quanto ao preenchimento dos espaços, colocando em desuso diversos sistemas, mas segundo Melo<sup>(49)</sup> para que um sistema obtenha êxito é necessário que ele seja simples e de fácil compreensão dos jogadores.

O treinador ao escolher os três sistemas que sua equipe utilizou para iniciar as partidas soube avaliar as

circunstâncias do jogo, o seu elenco, as condições extra campo, seus adversários, construindo uma equipe equilibrada para a disputa do campeonato brasileiro de 2010.

Não se pode aqui, através deste estudo, afirmar que o sistema 4x4x2, o mais utilizado pelo *Fluminense Football Club* na campanha de 2010 é o sistema mais eficaz para o sucesso de uma equipe, porém, pelo resultado obtido se mostrou o mais apropriado para o momento vivido pela equipe durante a competição.

Os trabalhos futuros a partir desta pesquisa inicial são muito variados, como o mapeamento das partidas, apontando as alterações do sistema tático ocorridos no transcorrer delas, quanto as razões, se foram de ordem técnica, tática ou por contusões. Fazendo um histórico mais detalhado da trajetória da equipe.

## Conclusão

O *Fluminense Football Club* montou um grupo mais coeso, sendo o sistema de jogo preferencialmente usado o 4x4x2, responsável pelo maior número de pontos conseguidos pela equipe, seguidos pelos sistemas 3x5x2 e 4x5x1.

## Referências

- 1 - FRISSELLI, A; MANTOVANI, M. Futebol: teoria e prática. 1 ed. São Paulo: Phorte, 1999.
- 2 - LEAL, JC. Futebol: arte e ofício. 2 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.
- 3 – COSTA, I. T; SILVA, J.M.G.; GRECO, P.J.; MESQUITA, I. Princípios básicos do jogo de futebol: Conceitos e aplicação. Rio Claro, Motriz. Revista de Educação Física. UNESP, vol 15, nº 3, 2009. Disponível em: <<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2488/2534>>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2011.

- 4 – CUNHA, S.A.; BINOTTO, M.R.; BARROS, R.M.L. Análise da variabilidade na medição de posicionamento tático no futebol. Rev. Paul. Educ. Física, São Paulo, 15 (2): 111-16, jul./dez. 2011. Disponível em: <<http://ciencialivre.pro.br/media/3c0567ef91560b95ffff80b6fffd524.pdf>>. Acesso em: 26 de fevereiro de 2011.
- 5 - ROCHA, R.A.S.G. Análise da evolução dos esquemas táticos do futebol brasileiro. Vol. 8, nº 26, Outubro/Dezembro 2010. Revista Brasileira de Ciências da Saúde. Disponível em: <[http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista\\_ciencias\\_saude/article/view/1068/871](http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_ciencias_saude/article/view/1068/871)>. Acesso em: 10 de abril de 2011.
- 6 - DRUBSCKY, R. O universo tático do futebol. 10 ed. Belo Horizonte: Health, 2003.
- 7 - KAID, J.C. et al. A escolha da tática de jogo no futebol de campo. Viçosa. Revista Brasileira de Futebol, nº 2, vol 3, Julho/Dezembro 2010. Disponível em: <<http://www.rfutebol.com.br>>. Acesso em 05 de abril de 2011.
- 8 – CRIVELLENTI, F. C.; SOARES, F. L. Organização e evolução do sistema tático no futebol. Batatais, Mon. Centro Universitário Claretiano, 2005. Disponível em: <<http://biblioteca.claretiano.edu.br/phl8/pdf/20001446.pdf>>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2011.
- 9 - MENDES, L. As táticas do futebol. 10 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.
- 10 – MOTA, C. Em noite de festa por volta à elite, Ceará vence o Flu em Fortaleza. Globoesporte.com, Fortaleza, 09 de maio de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-05-09/ceara-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 11 – ROTSTEIN, G. Fluminense bate Atlético-GO e vence a primeira na era Muricy. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 15 de maio de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-05-15/fluminense-atletico-go.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 12 – BARROS, A. Timão passa sufoco, mas segura pressão do Flu e se mantém 100%. Globoesporte.com, São Paulo, 27 de maio de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-05-23/corinthians-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 13 – MOTA, C. Com a cara de Muricy e show de Conca, Flu vence o Fla e encerra tabu. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 26 de maio de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-05-26/fluminense-flamengo.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 14 – FUSCALD, R. Flu ignora bom retrospecto do Galo no Mineirão e vence de virada. Globoesporte.com, Belo Horizonte, 30 de maio de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-05-30/atletico-mg-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 15 – MOTA, C. Alan é decisivo mais uma vez, e Flu supera o Vitória no Maracanã. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 02 de junho de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-06-02/fluminense-vitoria.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 16 – MOTA, C. “Tropa de Elite” do Flu vence o Avaí na Ressacada e vira vice-líder. Globoesporte.com, Florianópolis, 05 de junho de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-06-05/avai-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 17 – MOTA, C. Dispaciente, Flu empata com o Prudente e perde chance de virar líder. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 15 de julho de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-07-15/fluminense-gremio-prudente.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 18 – MOTA, C. Na volta de Robinho, Fluminense bate o Santos na Vila e é vice-líder. Globoesporte.com, Santos, 18 de julho de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-07-18/santos-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 19 – MOTA, C. Simples e eficiente, Flu vence o Cruzeiro e assume a liderança. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 22 de julho de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-07-22/fluminense-cruzeiro.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 20 – LAVINAS, T.; HUBER, F. Em jogo nervoso, Flu empata com o Bota no Engenheiro e perde liderança. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 25 de julho de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-07-25/botafogo-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 21 – MOTA, C. Com show de Conca e dois gols de Washington, Flu vence e vira líder. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 31 de julho de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-07-31/fluminense-atletico-pr.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

22 – MOTA, C. Flu vence, se mantém na liderança e Silas é demitido do Grêmio. Globoesporte.com, Porto Alegre, 08 de agosto de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-08-08/gremio-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

23 – MOTA, C. Em rodada perfeita, Fluminense goleia o Inter e dispara na liderança. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 15 de agosto de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-08-15/fluminense-internacional.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

24 – RODRIGUES, D.; HUBER, F. Na estreia de Deco, Flu e Vasco empatam em clássico emocionante. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 22 de agosto de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-08-22/vasco-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

25 – MOTA, C. Mortal nos contra-ataques, Flu vence o Goiás e faz a quina fora de casa. Globoesporte.com, Goiânia, 25 de agosto de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-08-25/goias-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

26 – MOTA, C.; SOUZA, R. Rogério Ceni faz gol, pega pênalti, e São Paulo segura o líder Fluminense. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 29 de agosto de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-08-29/fluminense-sao-paulo.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

27 – MOTA, C. Palmeiras empata no fim, e Flu tem terceiro tropeço seguido no Maraca. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 02 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-02/fluminense-palmeiras.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

28 – MOTA, C. Líder em queda. Fluminense perde para o Guarani de virada. Globoesporte.com, Campinas/S.P., 05 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-05/guarani-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

29 – MOTA, C. Líder, Flu bate Ceará e reencontra vitória no primeiro jogo pós-Maracanã. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 09 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-09/fluminense-ceara.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

30 – SOUZA, R.; KNEIPP, M. Fluminense vacila no fim, é castigado e perde de virada para o Atlético-GO. Globoesporte.com, Goiânia, 11 de setembro de 2010. Disponível

em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-11/atletico-go-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

31 – PEIXOTO, E.; FERRARI, C. A. Corinthians mostra autoridade, bate o Fluminense e embola o Brasileirão. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 16 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-16/fluminense-corinthians.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

32 – PEIXOTO, E.; LANNACCA, M. No primeiro Fla-Flu do Engenhão, rivais empatam em jogos de seis gols. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 19 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-19/flamengo-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

33 – MANIAUDET, G.; SOUZA, R. Com quatro gols de defensores, Flu goleia o Galo e derruba Luxemburgo. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 23 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-23/fluminense-atletico-mg.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

34 – SOUZA, R. Em rodada perfeita, Flu bate o Vitória e toma a liderança do Corinthians. Globoesporte.com, Salvador, 26 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-26/vitoria-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

35 – SOUZA, R. Iluminado, Conca decide, Flu derrota o Avaí e continua soberano na ponta. Globoesporte.com, Volta Redonda/RJ, 29 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-09-29/fluminense-avai.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

36 – MOTA, C. Lanterna Prudente arranca empate contra líder Fluminense. Globoesporte.com, Presidente Prudente/S.P., 02 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-10-02/gremio-prudente-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

37 – MOTA, C. Nem Fred nem Neymar. Zé love brilha, faz três, e Santos bate o Flu. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 06 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-10-06/fluminense-santos.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.

- 38 – DUARTE, G. Cruzeiro e Flu fazem “decisão” antecipada pela ponta. Uol esporte. Futebol, Uberlândia, 10 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/futebol/campeonatos/brasileiro/2010/serie-a/abertura-da-rodada/cruzeiro-x-fluminense.jhtm>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 39 – PONZONI, P. Bota tenta encerrar tabus contra Flu focado na ponta. Uolesporte.futebol, Rio de Janeiro, 17 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/futebol/campeonatos/brasileiro/2010/serie-a/abertura-da-rodada/fluminense-x-botafogo.jhtm>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 40 – MOTA, C. Flu empata com Atlético-PR e assume a liderança do brasileirão. Globoesporte.com, Curitiba, 24 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-10-24/atletico-pr-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 41 – MOTA, C. Com dois do maestro Conca, Flu vence o Grêmio e abre vantagem. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 28 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-10-28/fluminense-gremio.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 42 – ALLIATTI, A.; MOTA, C. Empate para o tempo avaliar: Flu fica no 0 a 0 contra o Inter. Globoesporte.com, Porto Alegre, 03 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-11-03/internacional-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 43 – RODRIGUES, D.; HUBER, F. Com aplicação, Flu resiste à pressão do Vasco, vence e continua líder. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 07 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-11-07/fluminense-vasco.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 44 – MOTA, C. Flu esbarra na marcação do Goiás, fica no empate e perde liderança. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 14 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/2010-11-14/fluminense-goias.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 45 – PADEIRO, C. São Paulo x Fluminense: honra e liderança em jogo. uolesporte.futebol, São Paulo, 21 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/futebol/campeonatos/brasileiro/2010/serie-a/abertura-da-rodada/sao-paulo-x-fluminense.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 46 – MOTA, C.; PRADO, M.; LEME, T. Tartá marca, Flu derrota o Palmeiras e fica a uma vitória do bicampeonato. Globoesporte.com, São Paulo, 28 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/28-11-2010/palmeiras-fluminense.html#/cronica>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 47 – MOTA, C. Fluminense vence e solta o grito de campeão brasileiro após 26 anos. Globoesporte.com, Rio de Janeiro, 05 de dezembro de 2010. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/jogo/brasileirao2010/05-12-2010/fluminense-guarani.html>>. Acesso em: 20 de março de 2011.
- 48 - PAOLI, P.B.; FRANCO, N. Treinamento tático no futebol: Sistemas 4x4x2 e 3x5x2. Canal Quatro. Universidade Federal de Viçosa, Viçosa/MG. 2006.
- 49 - MELLO, RS. Sistemas e táticas para futebol. 2 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2000.