Estudo sôbre o FOOT-BALL

Pelo 1º Ten. ANTÔNIO BARCELOS BORGES
INSTRUTOR DA E.E.F.E.

(CONTINUAÇÃO)

O SHOOT

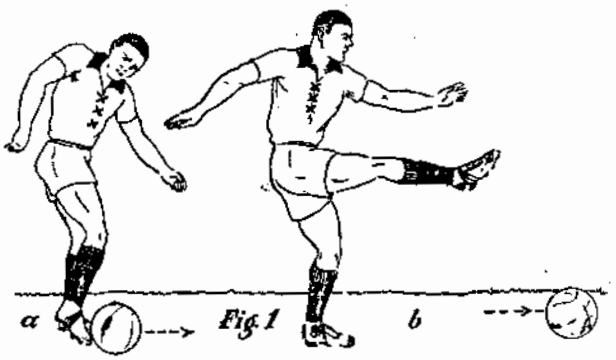
Sendo o objetivo de um quadro, que disputa uma partida, a conquista de maior número de pontos possível, torna-se necessário que seus componentes, principalmente os atacantes, sejam bons arrematadores.

O shoot, tiro ou arremate, deve ser preciso e potente.

Para se conseguir maior potência no shoot, faz-se uma corrida com alguns passos para a obtenção do impulso. A bola deverá ser acompanhada pela perna durante o maior tempo possível (fig. 1).

O shoot rasteiro é o mais perigoso e por isso deve ser o mais empregado. A altura a que se deseja o shoot varia com a superfície do contato do pé do shootador com a bola. Se se deseja um shoot alto, a bola deverá ser tocada bem por baixo, procedendo-se ao contrário para o shoot rasteiro.

O tiro deverá ser sempre executado para o lado oposto ao guardião, a não ser que se empregue uma finta de corpo, atirando-se, nesse caso, para o lado em que êle se acha.



O jogador não deve olhar para a bola no momento de atirá-la à meta, pois, assim, não verá onde se acha o arqueiro. Este é um dos maiores defeitos dos nossos jogadores.

Quantas vezes vemos um jogador, considerado como um autentico crack, colocar a bola na mão do arqueiro, jogada má que o público atribue ser falta de chance, quando, na verdade, é uma prova de insuficiência técnica!

Abordaremos agora o estudo do shoot com a bola em diferentes situações.

BOLA PARADA.

Para executar-se este shoot, faz-se uma pequena corrida; depois procede-se como já foi dito quando tratamos da fig. 1.

BOLA CONTROLADA.

E' uma situação pouco empregada porque nem sempre os adversários nos permitem controlar a bola para arrematar e tambem porque o guardião, acompanhando o lance, tem mais probabilidade de defender, o que não aconteceria se o tiro fosse de surpreza. Procede-se como no tiro com a bola parada.

BOLA NÃO CONTROLADA.

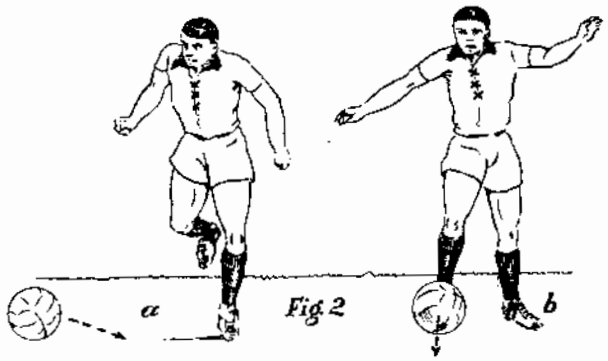
E' o tiro mais empregado, onde os jogadores não devem perder tempo em dominar a bola, já porque os adversários não permitem, já porque a surpresa deve ser procurada afim de se vencer a perícia do arqueiro. Quem não se recorda daqueles memoráveis tentos conseguidos pelo nosso Nilo na Copa Rio Branco, que venceu, sómente pela surpresa, o formidável Balesteros!...

Quem no mundo não conhece Leônidas, jogador que arremata sempre inesperadamente?...

A bola não controlada pode-se oferecer ao arrematador de diferentes maneiras, que passaremos a estudar.

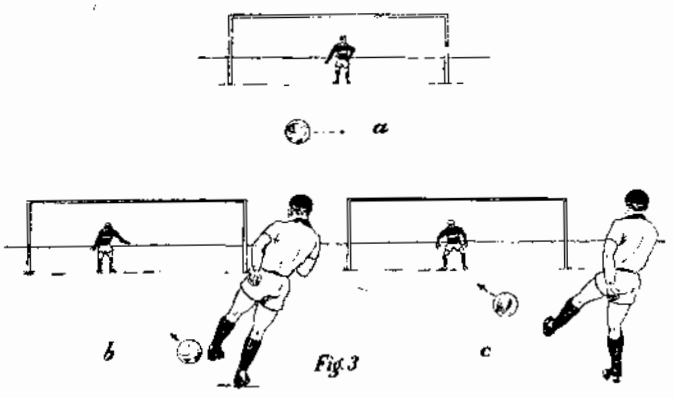
SHOOT SÔBRE UMA BOLA QUE ROLA NA FRENTE.

Procura-se, correndo, ir ao encontro dela e arrematar com o peito do pé, de modo a se engajar a bola (operação que tem por fim controlar o bola próximo ao pé que não a vai shootar, debaixo do corpo e este inclinado para a frente e para o lado daquela perna) (fig. 2).



SHOOT SÔBRE UMA BOLA CONDUZIDA.

Para a realização dêsse shoot utilizaremos o mesmo processo que empregamos quando tratamos da fig. 2.



SHOOT NUMA BOLA RASTEIRA QUE VEM DO LADO

Aplica-se a parte externa do pé do lado que vem a bola, acompanhando-se a bola com a perna.

E' um shoot perigoso e, por isso, sua pratica deve ser incrementada.

SHOOT SÔBRE UMA BOLA QUE CAI DE FRENTE.

O jogador procura observar o momento em que a bola mais se aproxima do sólo e nesta ocasião aplica o pé esten-

dido. Isto faz com que a bola vá para frente em vez de subir. (fig. 4).

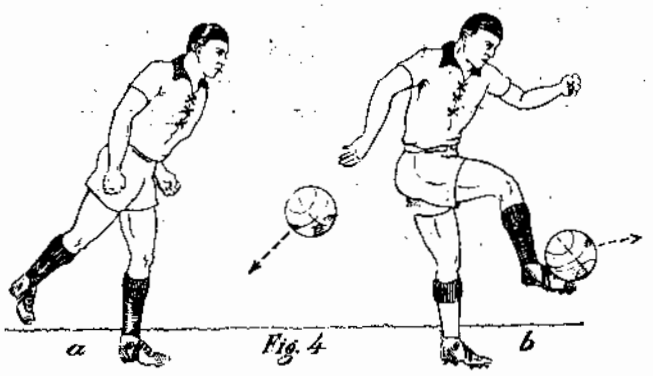


Fig. 4

SHOOT SÔBRE UMA BOLA QUE CAI DE LADO.

Aplica-se o peito do pé da perna do lado que vem a bola, procurando-se acompanhá-la com o referido pé, de modo que gire em torno da outra perna que está no solo. E' uma maneira difícil de se shootar, mas de grande sucesso. (fig. 5).

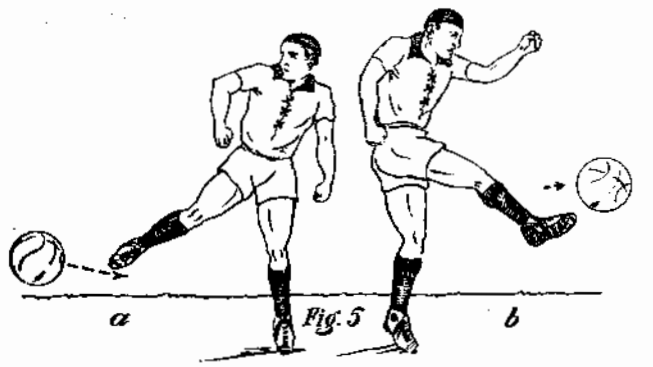


Fig. 5

SHOOT SÔBRE UMA BOLA QUE CAI À RETAGUARDA — "Puxêta".

Procede-se, para a realização dêsse shoot, do mesmo modo como já foi estudado no passe para trás, por cima da cabeça.

SHOOT COLOCANDO NA META COM O LADO DO PE'

Em alguns casos, quando se quer colocar uma bola, que cái ou rola, num canto da meta, emprega-se o lado interno do pé, conforme já foi estudado no passe de lado.

SHOOT COM O BICO DA SHOOTEIRA.

Emprega-se esse shoot nas escrimagens; sua prática não deve ser muito usada porque, quasi sempre, a bola "espirra".

SHOOT COM A CABEÇA

Fig6

Procede-se como no passe curto com a cabeça, isto é, aplicando-se a testa de modo a projetar horizontalmente ou para baixo. (fig. 6).

PASSES — Estudo já iniciado no número anterior.

PUXADA (Fig. 7)

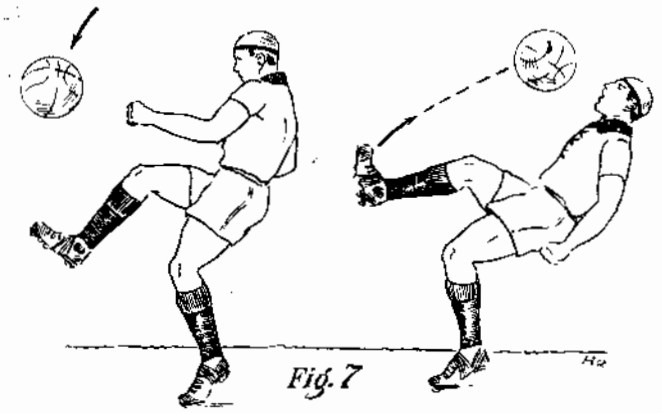


Fig. 7

Esta modalidade de passe é feita em certas ocasiões. Por exemplo: quando um zagueiro está fazendo face à sua propria meta e não tem tempo para tomar uma outra posição para fazer o passe ou desvencilhar-se da bola.

A "puxada" é feita com a parte superior do pé. Êste, flexionado, toca o balão por sua parte inferior.

O corpo do executante fica inclinado para trás. A perna, que não toca a bola, fica flexionada. A bola deve passar por cima da cabeça do executante.

O jogador Leônidas é exímio nesta jogada e, ainda mais, quando está de costas para a meta adversária, faz a "puxada" diretamente ao goal.

Da combinação dos passes já ensinados, teremos algumas jogadas clássicas que têm os seus nomes próprios.

PASSE DE RETORNO

Este é o passe preferido da ala Tim-Hércules. Hércules passa a Tim, êste devolve a pelota àquele já na frente desmarcado. (fig. 8).

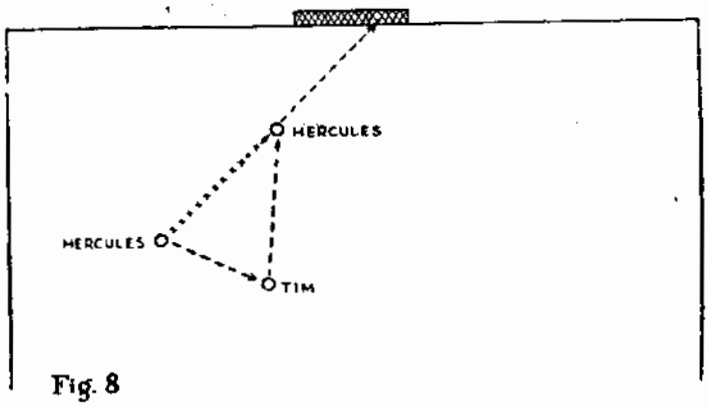


Fig. 8

PASSE EM TRIANGULO

Para mostrar êste tipo de passe apresentamos um exemplo de uma jogada do jôgo Vasco e Flamengo, em que aquele venceu por 5x3.

Valido pega a bola e acossado por Calocero dá a Providente que marcado por Poroto, dá a Valdemar e êste, impe-

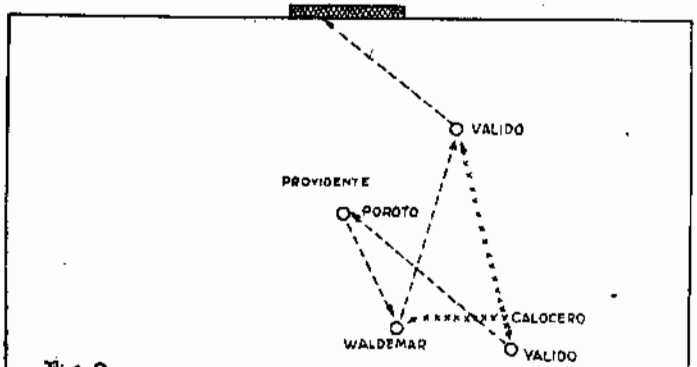


Fig. 9

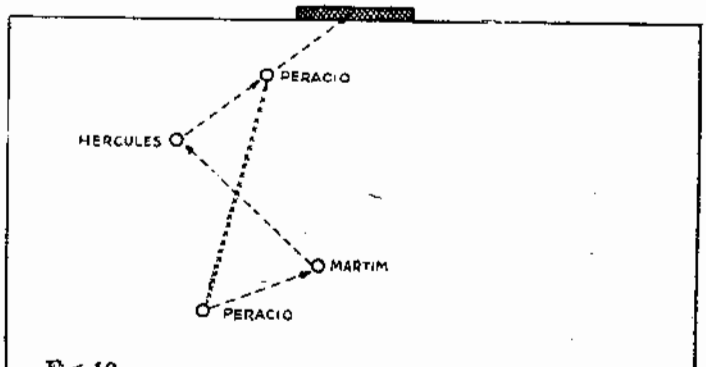


Fig. 10

dido em seu avanço por Calocero, dá a Valido que atira a goal em ótimas condições. (fig. 9).

PASSE EM TESOURA

Exemplo tirado em um dos treinos dos jogadores que foram a Paris representar o Brasil no Campeonato do Mundo. Perácio de posse da bola, passa a Martin que, por sua vez, dá a Hercules e este cede a Perácio que a recebe na frente.

Dessas três modalidades de jogadas ,podem ser feitas várias combinações.

(Continua)