

# Futebol de mesa em 55 passos

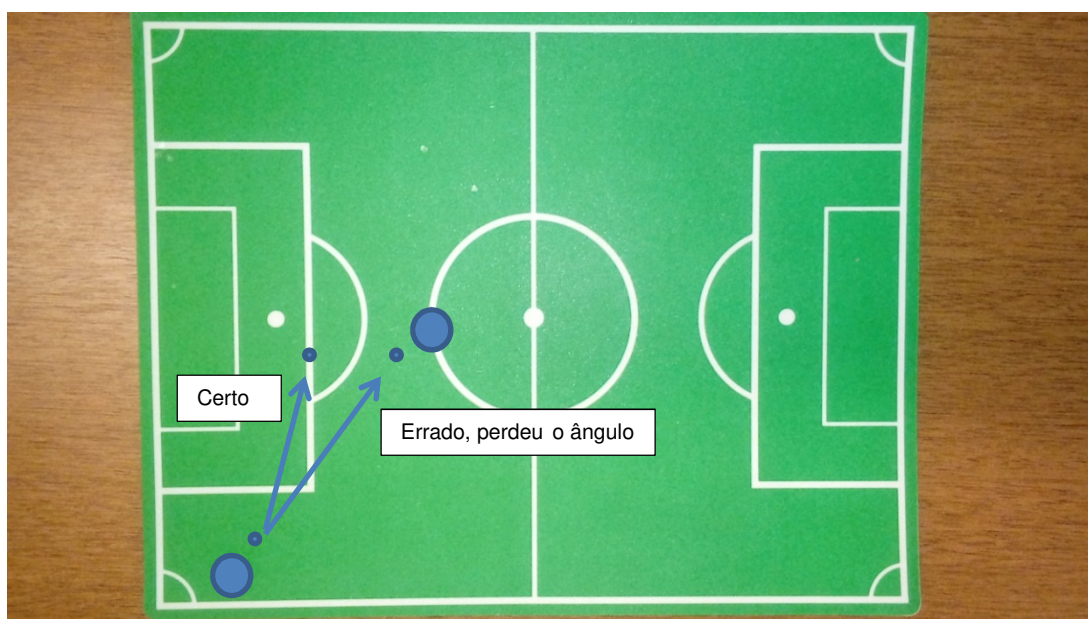
Fundamentos da regra 3 toques para o jogador iniciante

O principal objetivo desta cartilha é transmitir para o jogador iniciante fundamentos da regra que, se observados, farão alguma diferença em seu jogo. Quando iniciei no movimento, não tive acesso a um documento como este e, conseqüentemente, tive que aprender sozinho na mesa levando surras de jogadores mais experientes. Observando os grandes nomes do futebol de mesa jogarem, participando de brasileiros e tirando minhas conclusões, fui moldando meu jogo, dentro do possível, a fim de torná-lo menos vulnerável. A regra três toques é ingrata com o iniciante, pois leva-se algum tempo até conseguir atingir um nível mínimo de competitividade, estágio que nem todos alcançam. Incomoda-me o fato de vários novatos, com potencial de crescimento, simplesmente abandonarem o futebol de mesa por pura desmotivação após vários insucessos e ao não enxergarem uma luz no fim do túnel. Para esses eu escrevo e dedico este documento.

Meu nome é Rodrigo Caruso, conhecido no movimento como Digão. Posso considerar que nunca passei de um jogador mediano. Entretanto, sempre me caracterizei por tomar poucos gols, jogar de forma competitiva e fazer partidas disputadas, principalmente contra os adversários mais fortes. Algo como um Uruguai no futebol de mesa! Nem sempre o melhor treinador é o ex-jogador mais virtuoso. Antes disso, muito pelo contrário. Frequentemente o jogador mais limitado se torna um treinador de mais sucesso, pois é forçado a pensar a tática do jogo já que não consegue resolver tudo com a habilidade. Tite e Vanderlei Luxemburgo foram incomparavelmente superiores a Falcão e Zico enquanto treinadores, muito embora seja senso comum que como jogadores estes foram muito mais virtuosos do que aqueles. Não tenho pretensão de ser um Tite ou um Luxemburgo do futebol de mesa, longe disso, mas acredito que tenho algo para passar ao iniciante no movimento. Boa leitura e que esses 55 passos façam alguma diferença em seu jogo!

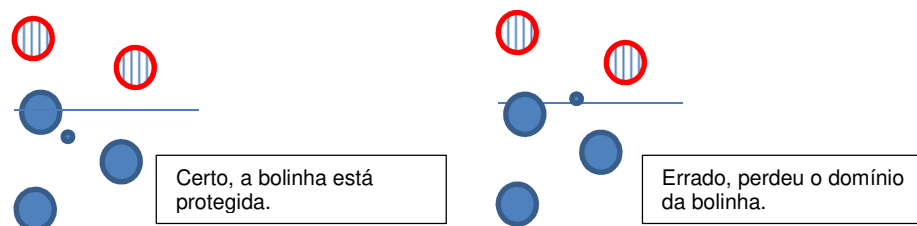
## Faltas e chute a gol

1. Para o jogador iniciante, não fazer falta representa o primeiro salto de qualidade em seu jogo. Portanto, entre apenas naquelas jogadas em que é certeza acertar a bolinha. Em caso de dúvida, apenas aproxime para cercar a jogada.
2. Quando tiver um chute a gol, decida em que canto vai chutar e já encoste a palheta no botão com essa decisão previamente tomada. Mudar de canto em cima da hora é um dos fatores que mais pesam para se errar um bom chute. Até mesmo pênaltis são perdidos quando há mudança de canto em cima da hora!
3. Aproveite as remoções para melhorar seu posicionamento em campo e não fique condicionado a bater faltas sempre com o mesmo jogador. Muitas vezes o seu camisa 10 está muito bem posicionado em campo, mas tem outro jogador colado à linha de fundo, em completo impedimento, ou um defensor que sozinho está dando condição de jogo para todo o ataque adversário. Procure utilizar esses para cobrar a falta.
4. Acertar um chute de longa distância por cobertura é muito mais fácil em amistoso do que em jogo decisivo que está empatado e a vitória vale a classificação. A mão costuma pesar na mesma proporção da importância da partida que está sendo disputada.
5. Portanto, saiba avaliar a adrenalina envolvida no instante de seu chute. Se estiver tenso, busque o canto na reta (sem cortar). Este é o chute mais seguro possível.
6. Quando tiver uma falta sem ângulo a seu favor e optar por rolar a bolinha na primeira palhetada para chutar com mais ângulo na segunda, não procure aproximar muito a bolinha do botão chutador. Quanto mais próxima do botão a bolinha estiver, mais provável será você perder o ângulo para o chute também na segunda palhetada.

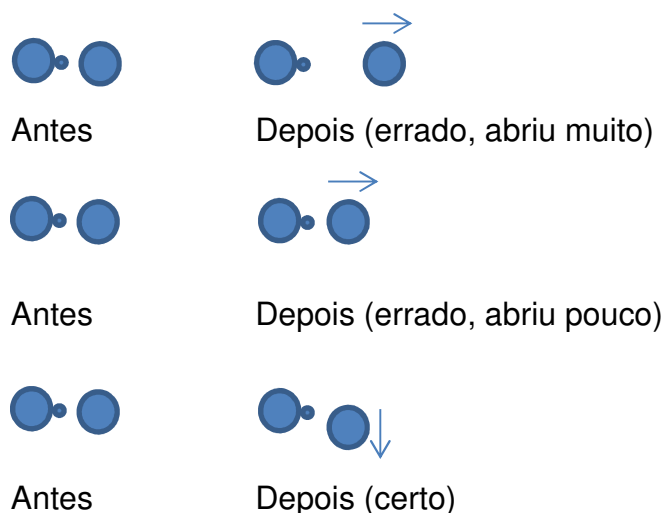


## Armação de jogadas

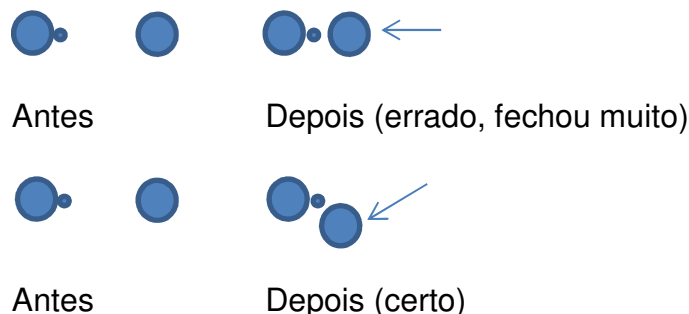
7. Procure jogar, passar e chutar em linha reta. Fazer tudo isso cortando é sempre mais complicado.
8. Palhete com firmeza e confiança, sem medo de errar. Nenhum grande jogador tem a palhetada frouxa. Quando a bola é lançada sem força, repare o tanto que ela faz curva. Já quando é lançada com mais força, ela tende a rolar em linha reta.
9. Busque subir para o ataque sempre na sua primeira palhetada. Assim você ainda terá mais uma palhetada para na pior das hipóteses tentar bloquear a subida de primeira do adversário.
10. Quando tentamos fazer a transição da defesa para o ataque no segundo toque e erramos o passe (o que é comum), entregamos para o adversário de bandeja um contra-ataque de primeira.
11. Na transição da defesa para o ataque, quando o adversário estiver cercado sua subida, tome muito cuidado para a bolinha não espirrar e ultrapassar sua linha de jogo. A bola ultrapassada é praticamente a mesma coisa que perder a posse dela.



12. Sempre que possível, procure colocar três botões cercado a bola. Vai facilitar bastante a sequencia da jogada. Se após o passe na segunda palhetada a jogada estiver aberta, chegue com um terceiro fazendo a proteção.
13. Quando tiver que abrir uma jogada fechada por dois botões, em vez de palhetar o botão afastando-o da bola e correndo o risco de abrir pouco ou muito, simplesmente palhete sutilmente para o lado.

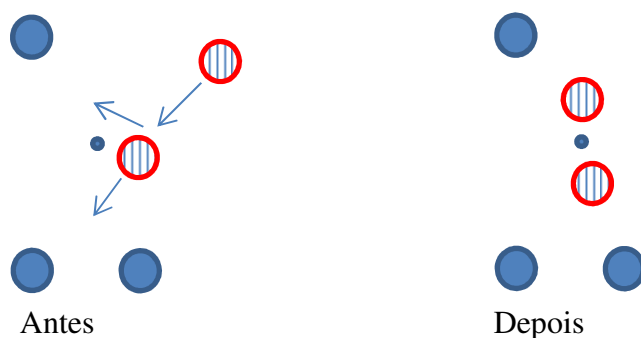


14. O mesmo raciocínio vale para se proteger uma jogada muito aberta. Em vez de aproximar de frente, correndo o risco de fechar a jogada, aproxime lateralmente, abrindo a jogada para o lado com a chegada mais distante para o adversário.



15. Ao bater um tiro de meta, procure fazê-lo com um botão e não com o goleiro. Para a grande maioria, um lançamento palhetado é mais preciso do que um lançamento com o goleiro. Além disso, cada tiro de meta batido serve como um treinamento para passes de longa distância.

16. Use o seu botão para fazer tabela. Muitas vezes uma situação aparentemente difícil de proteger deslocando um só botão se torna simples com dois deslocamentos.



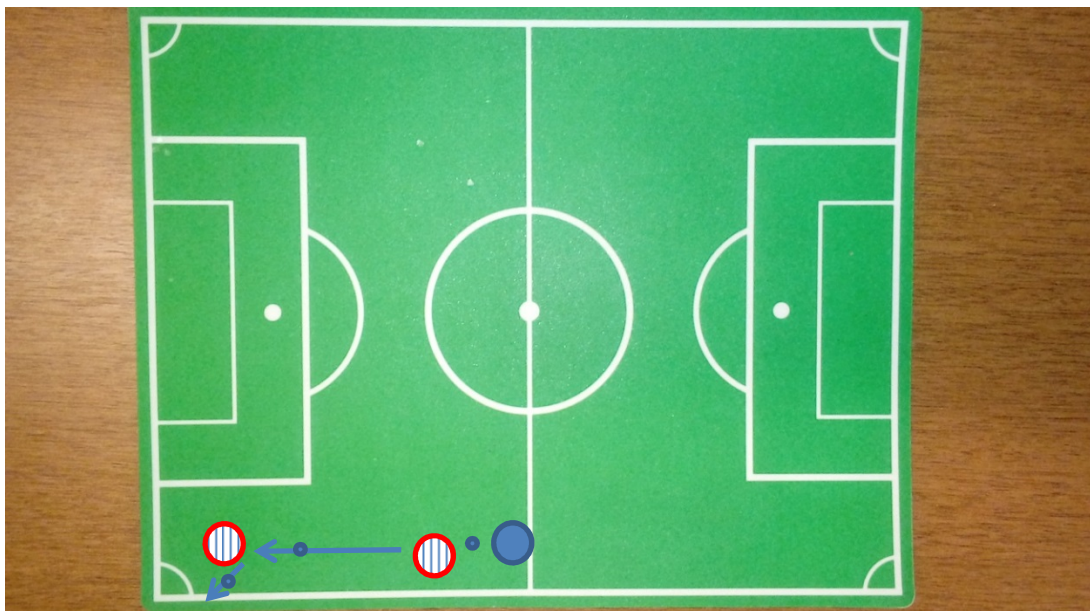
17. Jogada passada é jogada perdida! Na subida para o ataque muito cuidado para a bolinha não ultrapassar o seu último jogador (o mais avançado).

18. Para tanto, calibre a força da primeira palhetada para fazer a bolinha parar no meio do caminho e não para já encostar-se ao botão que vai receber o passe.

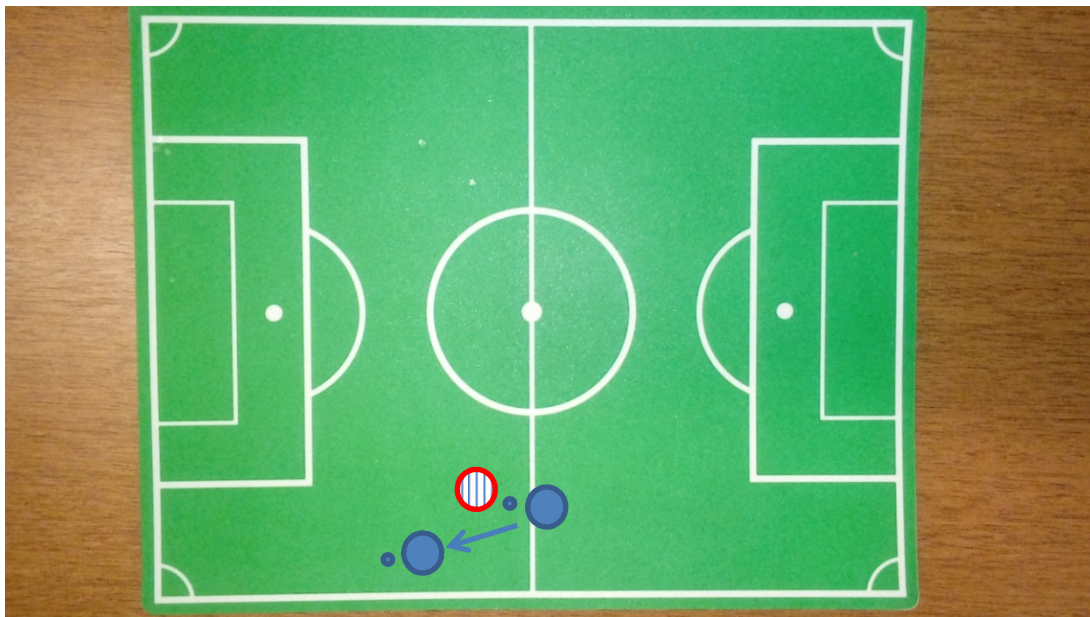
19. Se numa batida de lateral cedido seus jogadores estiverem longe e bem marcados, considere a possibilidade de bater o lateral curto para na segunda palhetada o jogador que bateu receber um passe de outro que vem de longe.

20. O mesmo raciocínio vale para a batida de um tiro livre indireto no seu ataque. Nem sempre forçar um passe logo na primeira palhetada é a melhor solução. Às vezes é melhor bater curto para na segunda palhetada dar um passe no próprio jogador que bateu o tiro livre.

21. Quando conseguir armar uma jogada protegida em seu campo de ataque, aproveite os 10 segundos de tempo de o adversário jogar para já visualizar duas possibilidades distintas de chute a gol.
22. Como a jogada está protegida, o adversário só terá uma palhetada e não vai conseguir chegar na bola. O máximo que ele vai conseguir fazer é atrapalhar o chute a gol mais evidente que você tem nessa jogada armada. Neste caso, você executa o outro chute a gol que foi visualizado anteriormente.
23. Com somente 10 segundos para palhetar e se você só tiver uma possibilidade de chute a gol em mente, caso o adversário marque essa jogada você irá se complicar tentando sair da marcação. Você não terá tempo suficiente para enxergar e executar a outra jogada que também resultaria em chute e ficará condicionado a tentar sair da marcação que o adversário fez.
24. Evite deixar as laterais desprotegidas. Vários chutes a gol são armados rente à linha lateral quando o adversário não tem como tirar a bola e sair jogando de frente.
25. Pelo mesmo motivo, quando seu ataque estiver bem marcado e a lateral estiver desprotegida, considere lançar a bola rente à linha e simplesmente aproximar com um botão já em posição de chute.
26. Aproveite o tempo de palhetada do seu adversário para se afastar um pouco da mesa e observar o jogo à distância. Quando estamos mais afastados enxergamos a mesa como um todo e, por isso, conseguimos perceber certas possibilidades de jogadas que não percebemos quando estamos em cima do lance fixados apenas na jogada que está sendo executada.
27. Quando estiver no ataque e o botão adversário tomar a sua frente, retirando seu espaço de manobra, algumas vezes uma cavada na reta num botão bem mais distante é possível. Preste atenção nisto!



28. Outra situação igualmente possível quando estiver sem espaço de manobra é palhetar a bolinha contra o botão de seu adversário para que ela volte para o seu botão que irá carregá-la. Ou seja, faça uma tabelinha utilizando o botão do adversário.



29. Compreenda que a essência do jogo consiste em colocar três jogadores na bola e, com isso, ir trabalhando a posse desta até conseguir armar um bom chute a gol.

30. Entretanto, algumas situações específicas são resolvidas com dois jogadores na bola e outras com apenas um. Mas tenha em mente que essa é a exceção e não a regra.

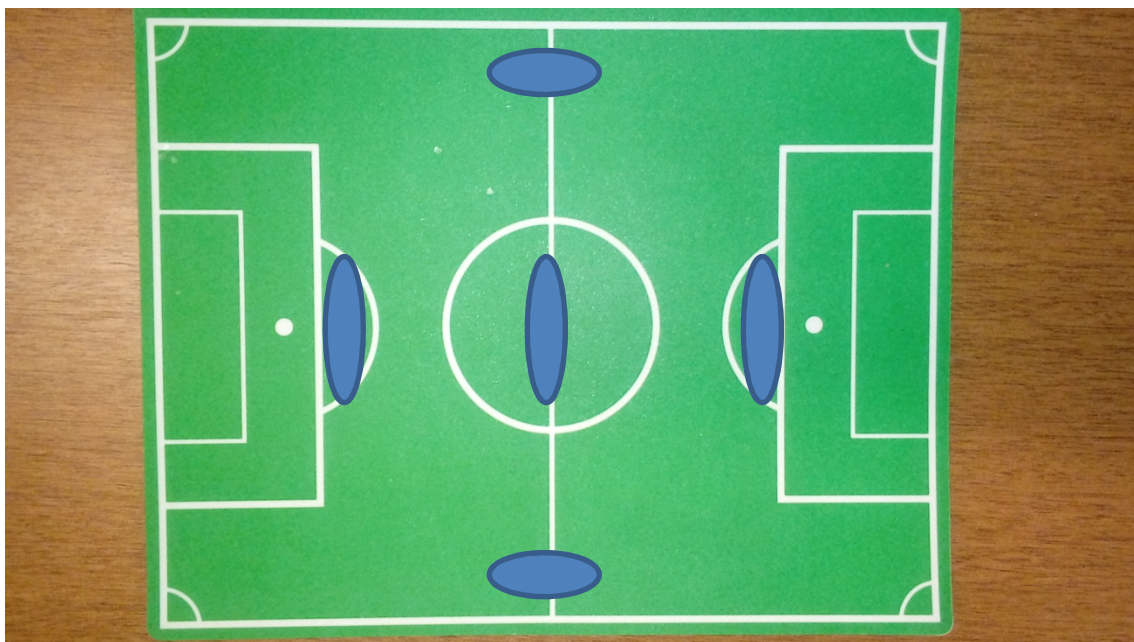
## Tática de jogo

31. A regra três toques é muito sutil e a diferença entre o erro e o acerto é mínima. Logo, em vez de chamar o erro para o seu lado, dê ao seu adversário uma chance de errar.
32. Entretanto, existe uma grande diferença entre jogar de forma segura, minimizando os erros, e jogar de forma passiva, renunciando às oportunidades de ataque. Saiba bem fazer essa distinção.
33. Se estiver ganhando, não chute qualquer bola torta. Valorizar a posse de bola pode ser mais interessante do que um chute a gol ruim, com grande chance de rebote ou tiro de meta.
34. Saiba sempre executar um lance de ataque na hora de atacar e um de defesa na hora de defender. Um erro comum e que costuma custar caro é inverter essa lógica. Por exemplo, às vezes o oponente está com uma jogada completamente dominada em seu campo de defesa, pronto para subir ao ataque, e insistimos em palhetar para aproximar da jogada protegida. Neste caso é preferível efetuar uma palhetada de marcação fechando alguma das linhas de passe do adversário.
35. Após uma palhetada, o botão vai sempre melhorar ou piorar seu posicionamento em relação à sua posição anterior. Tenha isso em mente e, sempre que a situação assim permitir, procure palhetar o botão que vai melhorar o posicionamento em detrimento daquele que vai piorar.
36. Com um botão de ataque, feche a subida em linha reta do adversário, forçando-o a fazer a transição num lançamento cortado.



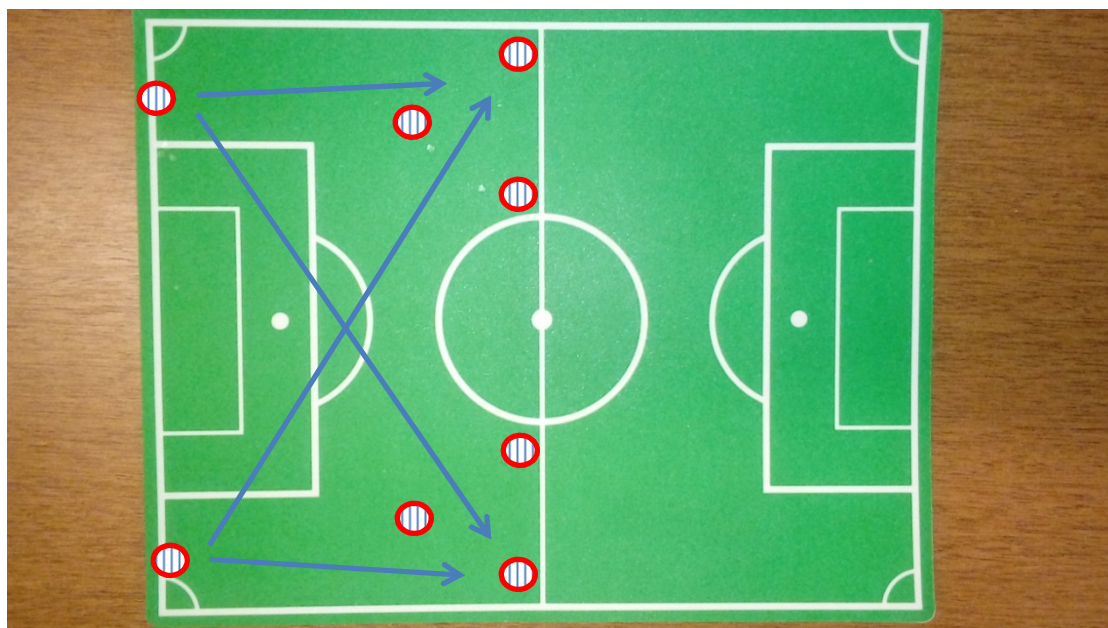


37. Evite cometer esses quatro erros fundamentais: **falta**, **impedimento**, **lateral cedido** e **jogada fechada**. Pelo fato de o adversário posicionar o botão com a mão e sair jogando, vários gols nascem a partir dessas quatro situações.
38. Tenha sempre um botão em seu campo de ataque, de preferência próximo à meia-lua adversária. Na hora do sufoco e do desafogo, esse jogador será mais importante do que vários em seu campo de defesa.
39. Avalie sempre o potencial de contra-ataque de seu adversário ao final da jogada que você está planejando. Às vezes, no sufoco, lançamos a bola para o ataque na segunda palhetada apenas para tomar um contra-ataque logo em seguida.
40. Se um passe de média ou longa distância não estiver bem alinhado, opte por jogar curto e colocar três jogadores na bola. Neste caso, a primeira palhetada serve para alinhar botão-bola-botão, a segunda para dar o passe vindo com o botão que estiver mais longe da bola e a última para chegar com o terceiro botão protegendo a jogada.
41. Ocupar, sempre que possível, as cinco posições estratégicas do campo: **grande círculo**, as **duas meias-luas** e as **duas pontas**. Aproveite as remoções para fazer esse reposicionamento.



42. Quando a saída de bola for do seu adversário, procure subir para o ataque o mais rapidamente possível. Quanto mais você segurar a bola em seu campo de defesa, mais palhetadas seu adversário terá para ocupar os espaços no meio-de-campo, fechar os corredores e já se posicionar para o futuro contra-ataque.

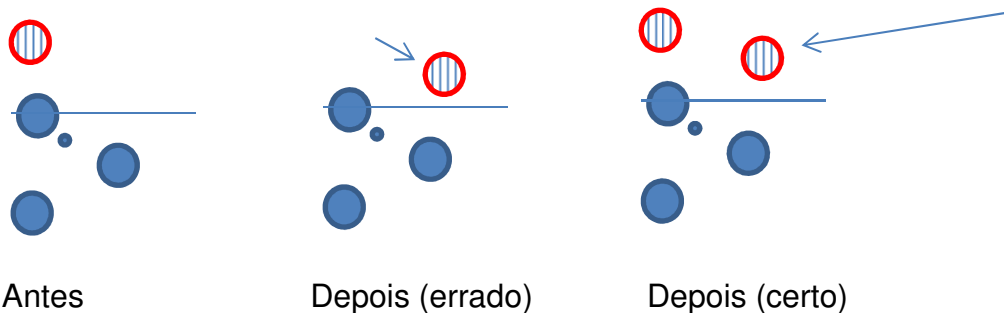
43. Para tanto, posicione seus dois laterais bem colados à sua linha de fundo, de tal forma que você já consiga na primeira palhetada jogar a bola próxima a um de seus ponteiros.



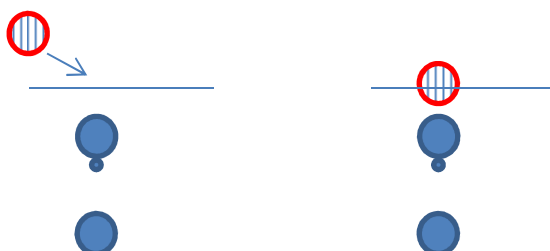
44. Jogar amistoso é muito diferente de jogar valendo e, principalmente, quando o jogo é decisivo. Num jogo que vale classificação, ambos botonistas estão mais tensos no início da partida e, portanto, mais sujeitos ao erro. Justamente por isso, comece a partida jogando de forma mais simples, com passes curtos em linha reta. Vá aumentando a complexidade das jogadas apenas à medida que o jogo for acalmando e sua confiança elevando.
45. Se você tem a posse de bola contra um adversário mais forte, valorize-a. Entregar a posse para um jogador forte é quase a certeza de entregar-lhe um bom chute a gol.
46. Manter a posse de bola no ataque é sempre mais fácil do que fazer o mesmo na defesa. No ataque você ainda tem alguma margem para não ser tão preciso. Já na defesa, qualquer imprecisão pode ser fatal e resultar em gol do adversário.
47. Já contra um adversário tecnicamente fraco, entregar-lhe a posse de bola no campo de defesa dele pode ser uma jogada interessante, desde que o force a jogar para trás na primeira palhetada. Ele se complicará sozinho na sequência da jogada.
48. Em diversas situações, principalmente nos jogos mais tensos, perdemos partidas não porque o adversário fez algo de mais, mas sim porque nós fizemos algo de menos e o oponente soube aproveitar as chances e vencer a partida simplesmente jogando em nossos erros.
49. Portanto, em jogos decisivos, não errar já pode representar muita coisa. Isso vale tanto mais quanto mais tenso estiver o jogo (e também o adversário). Há momentos para arriscar o acerto e há momentos para evitar o erro. Saiba bem fazer a distinção entre esses dois momentos.

## Marcação

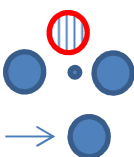
50. Quando o adversário estiver com uma aranha (três botões) armada na linha divisória ou já no ataque e você estiver apenas com um botão cercado a jogada, se esse seu botão não for efetivamente roubar a bola ou complicar a jogada do adversário, procure chegar com outro botão para cercar. Na jogada seguinte, caso a situação se repita, chegue com mais um e assim o adversário terá cada vez mais dificuldade para armar um chute a gol.



51. Trave as estouradas do adversário. Quando ele estiver com a bola colada num botão e com outro já de frente protegendo a jogada, chegue com um botão logo atrás daquele que está colado na bola. Quando o adversário estourar, o seu jogador vai travar a jogada e a bola vai espirrar.



52. Quando o adversário conseguir entrar bem no meio de uma jogada sua protegida por dois botões, chegue logo com um terceiro para pegar a sobra antes que ele faça isso!



53. Caso ele decida entrar na jogada, ainda assim a sobra será sua. Você está dando a ele uma chance de fazer a falta e, caso entre e não faça, a jogada não terá sequencia.

54. Nem sempre acertar a bolinha é a melhor jogada. Em algumas situações tomar a frente da jogada, retirando o espaço de manobra do adversário, já resolve o problema e sem que se corra o risco de cometer falta.

55. Não seja tão passivo no jogo e faça a marcação já no seu ataque bloqueando as saídas em linha reta do adversário.