

Escalte, scout, skout ou scalt?

Educação Física

Enviado por: Visitante

Postado em:17/08/2012

Meio de se analisar muito do que acontece dentro de um jogo. Pode-se observar a variável física, quantificando distâncias que determinado jogador percorre; a variável técnica, observando erros e acertos dos fundamentos; a variável tática, analisando o campo de jogo e identificando deficiências no ataque, por exemplo.

Por Rodrigo Munarolo Batista Pois bem, estas são as formas de nomear o estudo aqui desenvolvido. Silveira Jr. (1997, p.1) e Fernandes (1994, p.115) definem como nomenclatura à palavra escalte, já que na língua portuguesa, quando falada, tem o mesmo tom quando escrito desta forma (scout, inglês = escalte, português). O termo inglês tem como significado o sentido explorar, segundo o Dicionário Folha Webster's (1996). Portanto, em vez de escalte, poderia ser chamado explore, ou algo semelhante. O termo scalt é utilizado por Godik (1996, p.23). Já skout é utilizado para nomear um programa para computador, nos estudos realizados por Barros et al (2002, p.8), em que analisaram as ações técnico-táticas dos jogadores em uma partida de Futebol. Mas a nomenclatura mais utilizada pelos autores que estudam essa área dentro da modalidade, é o scout (Instituto DATAFOLHA; LEITÃO, 2001; LEITÃO, 2004; RAMOS FILHO, 2003; SILVEIRA 11, 2003; SQUARIZZI, 1993), sendo esta a forma utilizada dentro deste trabalho. Segundo Godik (1996), 'a ideia sobre a necessidade do registro e análise das ações de técnica-tática coletivas apareceu nos anos 70.' (p.24). Já em relação às análises individuais: "(...)foi apresentada pela primeira vez em 1936 por L. V. Chaidze. Onde ele propôs que em cada jogo é necessário fixar a quantidade de passes e outras técnicas de jogo(...). Entretanto a evolução deste conceito demorou 0 anos e somente em 1968, N.M. Lukdinov e U.A. Morozov, novamente voltaram a fazer observações sobre as análises individuais da técnica-tática." (p.35). No livro-reportagem de Amstalden et al (2003), o uso do scout no futebol brasileiro pode ter se originado através de outros profissionais. O jornalista e radialista Cláudio Carsughi no começo da década de 50, fazia algumas anotações de jogos para a Rádio Jovem Pan, emissora na qual o mesmo trabalhava. Segundo os autores, "Carsughi não gostava dessa função porque não via a partida da maneira que queria; tinha de prestar atenção nos números" (p.106). A ideia de fazer o scout surgiu da emissora de rádio, de acordo com o jornalista. Em outros esportes, por exemplo, no beisebol, uma forma de avaliação já era realizada desde o século XIX. Desde o ano de 1871, os norte-americanos anotam o número de home runs, bem como a porcentagem no número de rebatidas, além de outros dados observados. Na NBA, há dados estatísticos desde a temporada de 1946-1947, mas sendo feito apenas de alguns fundamentos naquele ano de campeonato (média de pontos e assistências por jogador, assim como o aproveitamento de arremessos e arremessos livres). Pois bem, além da confusão dos nomes, muitos autores argumentam a falta de uma metodologia de scout e o quão importante ela pode ser. Segundo Fernandes (1994, p.113), o scout não é comprovado cientificamente já que cada treinador utiliza um critério e forma de se analisar a partida da maneira que ele achar melhor. O autor ainda diz que os resultados das análises só irão servir para o treinador em questão. Silveira Jr. (1997, p.1) também considera o scout da mesma forma que o autor citado anteriormente. Mas se um outro treinador de uma equipe adversária conseguir de alguma forma os números daquele time analisado, com certeza os dados das análises também irão servir para ele. "Se conhecemos o inimigo e a nós

mesmos, não precisamos temer o resultado de uma centena de combates." (SUN TZU, 2003, p.28). Mas para que servem estes dados? Para que serve o scout? Muitos treinadores apenas o utilizam como uma forma de controlar a quantidade dos fundamentos, principalmente o aproveitamento positivo dos mesmos. Geralmente, os treinadores observam a quantidade de passes errados das equipes em que trabalham. Se o número de erros está alto ou acima da média, o treinador irá buscar uma solução para o problema, apontando-a aos jogadores a fim de que os mesmos tenham a noção do problema. Às vezes, o treinador se baseia apenas na quantidade. Supondo-se que uma equipe tem a média de 50 passes errados por jogo e que o volume de passes na partida chegue a 400, por exemplo, este time possui um aproveitamento de quase 88%. Quando a equipe erra mais de 60 passes e o volume de passes também aumenta, sendo que o aproveitamento é o mesmo, pode acontecer de o treinador apenas estar atento à quantidade de passes errados, realizando uma cobrança em relação aos atletas para que os mesmos diminuam a quantidade de passes errados. Já um outro treinador, que não se preocupa tanto na quantidade de erros, mas sim na qualidade e no aproveitamento, não iria demonstrar interesse neste caso, pois sua equipe conseguiu manter por mais vezes a posse de bola (aumentando o número de passes) e que o aproveitamento foi igual/superior à média da equipe. Fernandes (1994, p.113) diz que o scout "mede a eficiência de cada jogador e da equipe". Completa que os fundamentos podem ser divididos de maneira correta ou incorreta, positivo ou negativo, para a equipe e também para análise dos adversários. Sim, o scout serve para medir a eficiência da equipe e observar se os fundamentos analisados estão variando muito de uma partida para outra, se a qualidade no aproveitamento dos fundamentos está em declínio, ascensão ou estável. No scout não se deve enfatizar tanto o fator numérico, nem a velha máxima de "quanto mais, melhor". Deve-se enfatizar sim o aproveitamento no scout, a porcentagem de eficiência no fundamento. Uma equipe pode criar e finalizar dez chances de gol e aproveitar apenas uma delas, mas o adversário pode criar três e fazer dois gols. Isto é o que deve ser observado no scout. Por isso, deve-se criar modelos de análise de scout que enfatizem a qualidade na anotação dos dados, dando a maior possibilidade de detalhes para o fundamento observado. Folhas de análise de fundamentos podem ser criadas de acordo com o interesse de cada comissão técnica, a utilização de mapas para estudar em que regiões do campo tal jogador está errando mais passes, ou onde a equipe acerta mais passes, por exemplo. "A utilização do espaço em relação ao número de ações técnico-táticas individuais com bola se converte em um ponto importante de análises, posto que permite analisar o equilíbrio espacial, tanto em profundidade como em largura, de todos os jogadores, assim como a área de influência de cada um." (ORTEGA, 2000) Godik (1996, p.23) não utiliza o termo scout, mas sim ações técnico-táticas. Ele divide em três tipos suas análises qualitativas durante a partida: ações de técnica-tática coletiva (A.T.T.C.), ações de técnica-tática em grupos (A.T.T.G.) e ações individuais da técnica-tática (A.I.T.T.). Diz ainda que o objetivo individual deve estar sujeito ao objetivo do grupo, e que os objetivos dos grupos devem estar sujeitos aos da equipe. "Então, a cada situação oferecida no jogo, cada jogador privilegiará determinadas ações em detrimento de outras, estabelecendo uma hierarquia de relações de exclusão e de preferência, com implicações no comportamento da equipe enquanto sistema. Assim, a equipe constitui uma totalidade em permanente construção, na qual as ações pontuais, mesmo que aparentemente isoladas, influem no comportamento coletivo. Trata-se de uma atividade coletiva, que consiste numa rede de interações complexas, de cooperação e oposição, integrando distintos níveis de organização." (GREHAIGNE, 1989, apud LEITÃO, 2004, p.36) Então, segundo o autor na citação, cada jogador irá atuar de forma diferente em determinadas situações, "estabelecendo uma hierarquia de relações de exclusão e de preferência", podendo agir de forma negativa ou positiva para a equipe, influenciando no resultado final da ação. Já que diversas situações podem acontecer numa partida, o scout deve ser feito para o treinamento diário, ou para o jogo? Se o treinador quer observar a quantidade de um determinado fundamento para saber o controle que se deve ter nos treinos, então a primeira opção é feita. Também pode ser feito

o scout dentro do jogo, sabendo onde estão ocorrendo as jogadas de ataque, por exemplo, e saber se o esquema tático utilizado pelo treinador está de acordo com o scout. Dentro de uma situação, o treinador pode ter armado sua equipe para realizar os ataques ofensivos pelo lado direito, mas consegue atacar com mais intensidade e objetividade pelo lado esquerdo. Garganta (1997, apud LEITÃO, 2004, p.45) diz que se o jogo não fosse ligado a possíveis previsíveis, ou seja, saber o que poderia ocorrer em determinada situação, a preparação dos atletas e equipes de Futebol se tornariam sem propósito. Leitão (2004) escreve que não se pode estabelecer uma sequência de ações, pois no jogo não acontecem duas situações extremamente idênticas. Conclui através disso que no treinamento deve-se ter a imprevisibilidade que se tem no jogo de Futebol. "Devemos porém salientar que o imprevisível toque da genialidade de grandes jogadores, é a variável mais incontrolável de todas. Quando duas equipes, numa partida, dominam estrategicamente as variáveis que coletivamente representariam o êxito, a imprevisibilidade da genialidade corresponderá no principal componente de desequilíbrio. Se não houvesse a variável 'inprevisibilidade', e todas as outras variáveis fossem controladas, o jogo de futebol deixaria de ser 'jogo'." (LEITÃO, 2004, p. 49) Este recorte de texto faz parte do Trabalho de Monografia "SCOUT - REFLEXÕES A RESPEITO DE UMA APLICAÇÃO PRÁTICA ", apresentado por Rodrigo Munarolo Batista como requisito para conclusão de curso da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas. Monografia na íntegra em: <http://migre.me/ak3hl>