



SEMANA DO TRADING ESPORTIVO

MATERIAL DE APOIO

**LEITURA DE JOGO PROFISSIONAL
APLICADO À TRADING ESPORTIVO**

LIVE 4



1. O MODELO DRAF

1.1 O modelo DRAF nada mais é do que a divisão das táticas das equipes durante uma partida em quatro grupos:

- Como o time se defende;
- Como recupera a bola;
- Como o time avança em campo;
- Como o time finaliza.

1.2 Para que serve o modelo DRAF?

- Auxiliar no refinamento da leitura do jogo por meio da aprendizagem de onde direcionar a atenção durante uma partida de futebol.

2. MODELO DRAF APLICADO AO TRADING

2.1 O que levar em conta para fazer apostas utilizando o modelo DRAF aplicado ao trading esportivo.

- O tempo;
- Entrada em dinheiro;
- Quais são as principais táticas das equipes?
- Como as equipes estão se comportando naquela partida específica;
- A relação entre as táticas das duas equipes e se alguma delas tem vantagem sobre a outra e as aproveita.

2.2 Como utilizar de maneira prática o DRAF?

2.2.1 Defina os passos:

- Tirar o DRAF de cada equipe;
- Cruzar os dois DRAFs, realizar a interação estratégicas entre as equipes;
- Se as táticas interagem entre si, observe se as desvantagens de uma defesa estão sendo exploradas pelo ataque;
- Identificar o Looping do jogo;
- Identificar onde os loopings estão sendo quebrados. Normalmente é onde podem ser exploradas as vulnerabilidades das equipes;
- Verificar se as quebras do looping estão sendo exploradas;
- Com base nessas informações decidir se vai entrar ou não.

2.3 O que é o Looping do jogo?

- É o comportamento tático repetido pelas equipes;
- O looping começa na posse de bola de alguma equipe;
- E termina quando perde a posse de bola.
- Caso os comportamentos táticos se repitam ao perder e recuperar a bola, está detectado o Looping.

PARA LEMBRAR

O looping é o evento mais frequente na partida, onde as ações ficam se repetindo. A quebra do looping são eventos onde ficam claras as vulnerabilidades das equipes. Podem haver vários loopings diferentes dentro de uma partida, cabe verificar se o looping ou a quebra delas no momento em que a partida se encontra se encaixa ao seu método, se traz subsídios para suas entradas.

3. CONHECIMENTOS DAS EQUIPES E COMO ESTUDÁ-LAS

3.1 Como estudar as equipes?

Sofascore

- Verificar as características dos jogadores;
- Pontos fortes e fracos;
- Verificar de qual clube veio e qual seu papel no último clube.

Youtube

- Olhar vídeos de melhores momentos dos jogadores;
- Olhar melhores momentos das equipes.

Jogos de gerenciamento de equipes

- Jogos como FIFA e Football Manager 2020.
- Esses jogos trazem dados muito fiéis quanto às características dos jogadores.

EXEMPLO PRÁTICO

Em um jogo entre Ross County x Celtic, próximo aos 70 minutos com o Celtic não jogando tão bem para uma entrada a seu favor, houve uma falta distante do gol a favor do Celtic. O conhecimento do trader sobre as equipes e jogadores fez com que ele identificasse uma oportunidade, pois ele sabia que o jogador que havia entrado a menos de 10 minutos de partida era um exímio cobrador de faltas.



Essa seria uma falta que normalmente o Gabigol, trader em questão, não pagaria, mas ao conhecer o jogador resolveu pagar. O gol saiu e o conhecimento do trader fez a diferença nessa ocasião.



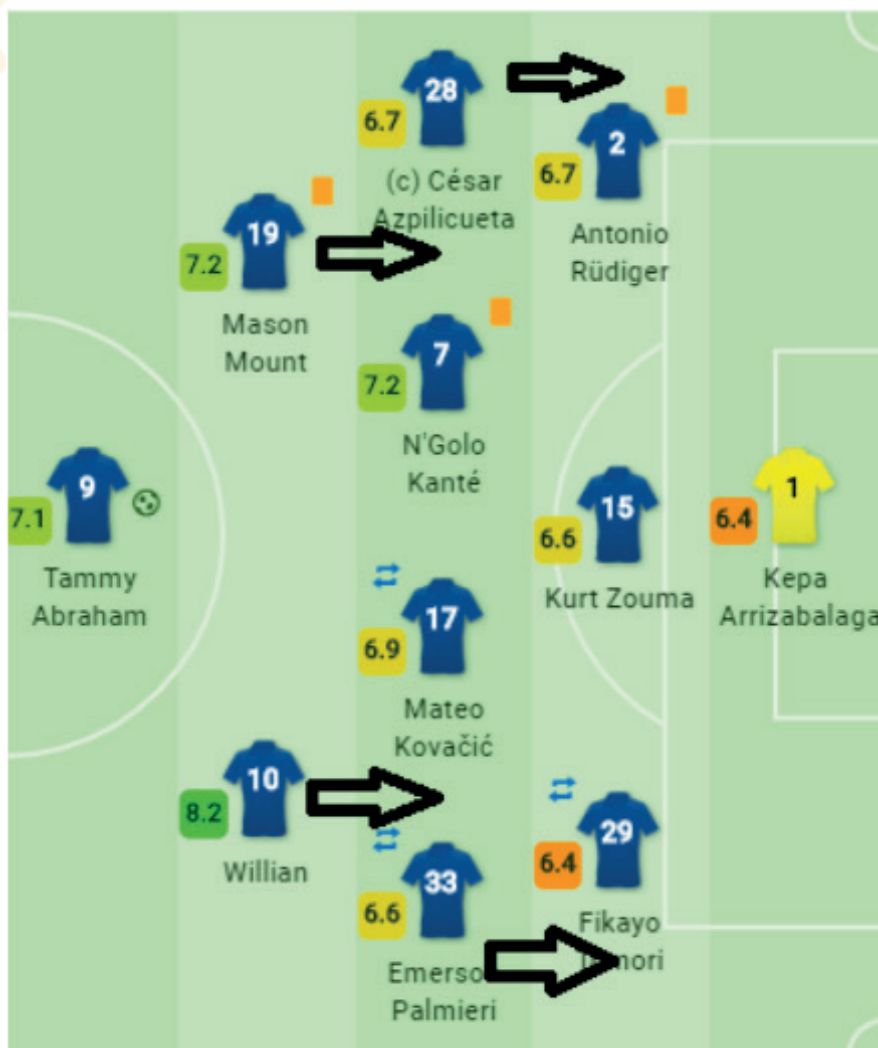
3.2 O que uma substituição pode alterar em uma partida?

- Pode mudá-la completamente.

EXEMPLO PRÁTICO

Arsenal x Chelsea

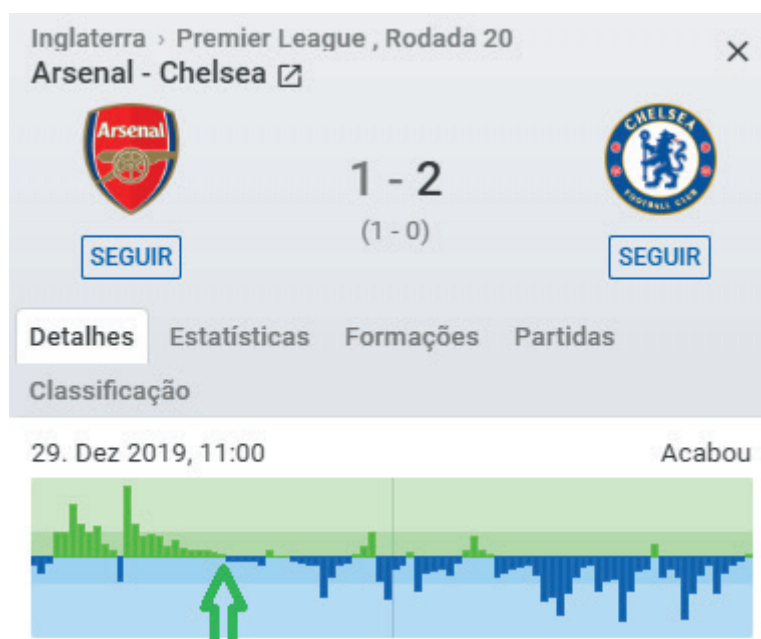
Em partida realizada no dia 29/12 válida pela Premier League, o Chelsea começou o jogo com 3 zagueiros. Uma linha de 5 atrás, os 3 zagueiros mais os 2 laterais recuando para a primeira linha defensiva e mais uma linha de quatro no primeiro combate com Willian, Kovacic, Kanté e Mason Mount.



Nessa configuração o Chelsea ficou como sem sair jogando, pois a marcação do Arsenal estava alta, obrigando o Chelsea a dar o chutão fazendo com que o Arsenal recuperasse a bola. Esse foi o Loop da partida. Até que o Arsenal conseguiu uma bola parada e fez o gol.

O Lampard percebeu a situação e promoveu sua primeira alteração aos 34. Tirou o lateral Emerson e colocou o Jorginho. Mas, não foi uma mera alteração, ele mudou o desenho da equipe. Trouxe Azpilicueta que estava jogando na direita, trouxe para a esquerda, abriu o tomori que estava jogando de zagueiro esquerdo para lateral direita. Isso fez com que ele ficasse apenas com 2 zagueiros, podendo jogar o Jorginho para articular o meio de campo.

Podemos verificar a mudança da postura pelo gráfico abaixo:



4. ASPECTOS DEFENSIVOS E OFENSIVOS E A INTERAÇÃO TÁTICA ENTRE AS EQUIPES

4.1 A interação tática entre as equipes:

- Podem existir brechas no sistema tático defensivo de alguma equipe, porém se a outra equipe não explorar essas oportunidades a probabilidade dessa equipe marcar o gol diminui

4.2 Existem três áreas de marcação:

- **ZONA DE PAZ:** zona sem cobertura de bola. Mas o que isso significa?
 - Faixa do campo em que a equipe pode trocar passes a vontade de que nenhum adversário vai subir para dar combate.

OBS: Existem equipes em que não deixam uma zona de paz no campo, como é o caso do Liverpool do Klopp, no qual que praticamente a partida inteira marca pressão no campo do adversário.

- **ZONA INTERMEDIÁRIA:** zona com cobertura de bola. Mas o que isso significa?
 - Existe a marcação, que avança fechando o espaço para impedir que o jogador que está com a posse da bola avance em direção ao gol, mas dificilmente ele avançará para dar o bote, pois corre o risco de levar um drible e expor sua equipe taticamente.
- **ZONA DE GUERRA:** posicionamento e paciência. Mas o que isso significa?
 - A marcação apertada por todos os lados. Os defensores com as melhores características defensivas estão presentes nessa zona de marcação.



4.3 Aspectos defensivos

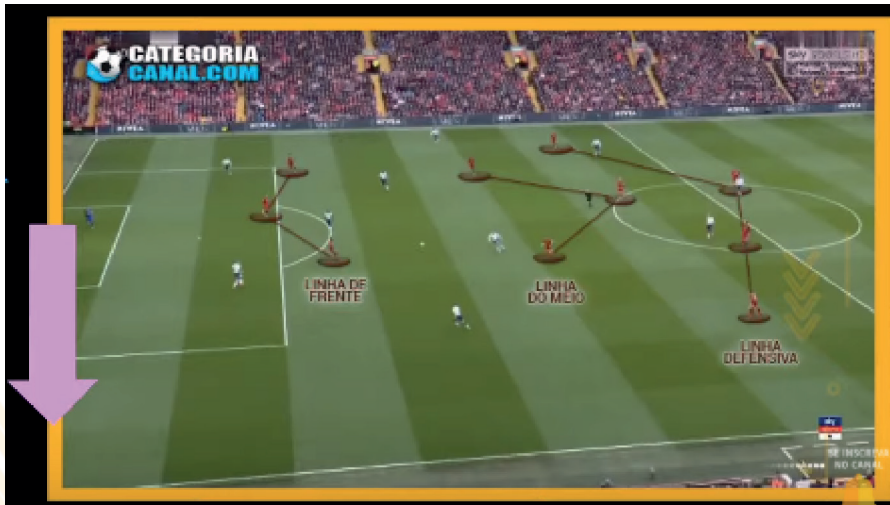
- Podem existir uma enorme variedades de desenhos táticos dentro de um esquema.

EXEMPLO

França campeã do mundo em 2018 utilizava em esquema tático na defesa em 4-3-3, sem muita amplitude na última linha defensiva, porém com a equipe inteira muito compacta.



Apesar de também optar pelo 4-3-3 quando defende o Liverpool tem um desenho tático muito diferente do desenho tático da França. Muito mais amplitude, os laterais ficam bem pelo lado do campo e as linhas bem espaçadas, apostando na velocidade para a recomposição das linhas e marca com grande intensidade e apertando quando algum jogador adversário fica encurralado com um movimento coordenado, a linha do meio fazendo a cobertura e um encaixe de marcação para evitar a facilidade do passe.



A Bélgica, vice campeã do mundo em 2018, na semifinal contra o Brasil também utilizou um 4-3-3 quando defendia. Porém, a Bélgica tinha um desenho em que praticamente o jogo inteiro se defendeu apenas com 2 linhas, extremamente compactas. Mantiveram os três jogadores avançados para que os contra-ataques fosse em velocidade.



4.3.1 Linhas quebradas

- Os laterais que saem para caçar
- O outro defensor ou meio campista que faria a cobertura está longe da jogada.

EXEMPLO

Na imagem abaixo podemos verificar que o zagueiro esquerdo e o lateral esquerdo estão bem avançados em relação ao último homem, então o triângulo branco indicado na imagem representa o espaço que o atacante tem para sair em velocidade nas costas da defesa e em posição livre de impedimento em direção ao gol. Então qualquer tabela rápida ou em qualquer lançamento em profundidade sairá na cara do gol.



Outro exemplo de linha quebrada em que o zagueiro sai para dar o combate e o lateral está mal posicionado gerando espaço para que o atacante saia na cara do gol.



4.4 Marcação com linhas distantes

Em um desenho tático 4-1-4-1 o Manchester City, possuem algumas ferramentas em que impedem que esses espaços que criem vulnerabilidade em sua defesa.

- Os dois meio de campo, recuam como se fosse dois volantes, justamente para não ter espaço nas costas da linha do primeiro combate.
- Um jogador abandona a linha para cobrir a bola e outros recuam para compor o meio
- Conforme a bola na defesa do adversário for rodando, o jogador que estava cobrindo a bola recua para recompor a marcação, e o que estará mais próximo vai cobrir a bola.
- Aos pouco sobe o bloco.
- Quando encurralar o adversário todos da primeira linha pressionam.



4.4.1 O problema das linhas distantes

A marcação do São Paulo é a 4-1-4-1.

- A linha defensiva está quebrada.
- A segunda linha de marcação deveria estar atrás da linha da bola o que dará espaço para que três jogadores do Grêmio fiquem livres e tenham espaço.



DICAS

No momento do jogo em que tudo é muito rápido para entender se o sistema defensivo está indo bem observe os seguintes pontos.

- **Olhe sempre quantos jogadores da defesa estão atrás da linha da bola**
- **As linhas defensivas estão quebradas.**
- **A marcação está dando o combate ou é extremamente passivo?**

4.5 Aspectos ofensivos

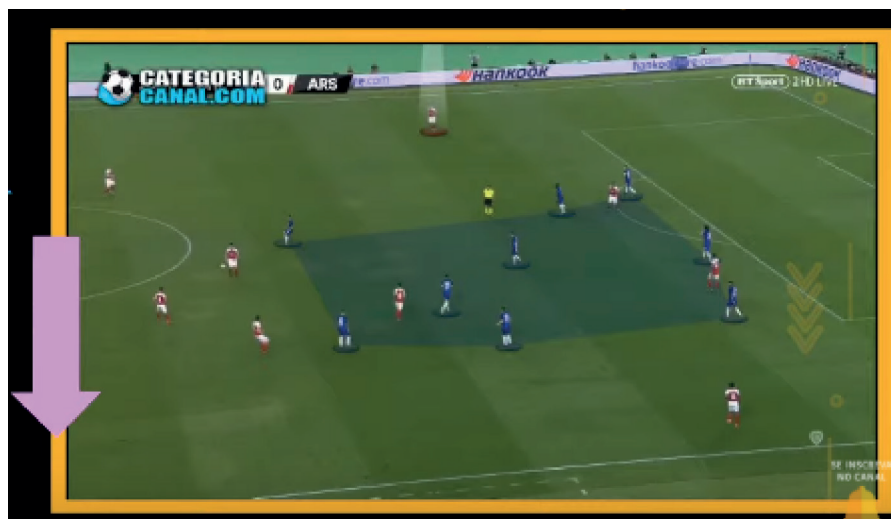
4.5.1 Bolas cobertas e descobertas

Se existir a liberdade para jogadas que partem de lançamento do meio de campo o jogador conseguirá explorar a defesa com bolas enfiadas em espaços deixados e construir a jogada de finalização.



4.5.2 Aproveitar a compactação do time adversário

- Conseguir explorar o espaço nas costas da defesa
- Espaço na inversão da jogada.
- Forçar a quebra da compactação do bloco, trocando passes.



Esta aula está disponível neste link:
bit.ly/bootcamplive4